

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE NACIONAL DE DIREITO
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS ECONÔMICAS
FACULDADE DIREITO

A MULHER NO MUNDO GEEK

ISABELA OLIVEIRA DE MOURA BRASIL

Rio de Janeiro

2018/2

ISABELA OLIVEIRA DE MOURA BRASIL

A MULHER NO MUNDO GEEK

Monografia de final de curso, elaborada no âmbito da graduação em Direito da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como pré-requisito para obtenção do grau de bacharel em Direito, sob a orientação da **Professora Dra. Cecília Lois Caballero.**

Rio de Janeiro

2018 / 2

CIP - Catalogação na Publicação

Oliveira Moura Brasil, Isabela
OM931m A Mulher no Mundo Geek/ Isabela Oliveira de Moura
Brasil. -- Rio de Janeiro, 2018. 83f.

Orientadora: Cecília Lois Caballero.

Coorientadora: Carolina Castelliano.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade de
Direito, Bacharel em Direito, 2018.

1. Introdução. 2. Histórico de lutas femininas da
Primeira Onda Feminista até a Terceira Onda já no
Brasil. 3. Mundo Geek 4. A figura da mulher no Mundo
Geek 5. Conclusão. 6. Referências Bibliográficas 7.
Anexo I

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os
dados fornecidos pelo autor.

ISABELA OLIVEIRA DE MOURA BRASIL

A MULHER NO MUNDO GEEK

Monografia de final de curso, elaborada no âmbito da graduação em Direito da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como pré-requisito para obtenção do grau de bacharel em Direito, sob a orientação da **Professora Dra. Cecília Lois Caballero.**

Data de aprovação: __ / __ / ____.

Banca Examinadora:

Orientador

Membro da Banca

Membro da Banca

Rio de Janeiro

2018/2

AGRADECIMENTOS

Gratidão pela vida que tenho, pelas pessoas amadas que me cercam. São muitos níveis para se conquistar. De fase em fase fui adquirindo poderes e habilidades, desvendando problemas, vencendo obstáculos, junto dos meus preciosos aliados. Fases vencidas não devem ser esquecidas, é preciso aprender com elas. Nós evoluímos e adquirimos experiências e tais conhecimentos são imprescindíveis adiante. Agradeço as sábias e aos sábios que me nortearam, me aconselharam e me incentivaram. No jogo da vida, compreendi que é importante caminhar junto porque quando chegar a hora do Chefão supremo a união garante bônus máximos na vitória. Não precisa ser Game Over, é pra ser Continue.

RESUMO

MOURA BRASIL, Isabela. *A visão feminista da figura da mulher no Mundo Geek*. 83 f. Monografia (Graduação em Direito) – Universidade do Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

A presente monografia tem o objetivo principal de expor e informar sobre a condição da figura da mulher no Mundo Geek tanto para as personagens femininas quanto para as mulheres reais. Tendo sido considerado de extrema importância citar o histórico de lutas femininas nos últimos séculos e quais as consequentes respostas sociais as mesmas. Sendo desmembrado e analisado também o Mundo Geek , suas vertentes e origens. Imprescindível, do mesmo modo, é o dever de desmistificar o Mito da Fragilidade tão enraizado na sociedade por árdua articulação passada. Por fim, foram entrevistadas 31 mulheres Geek com viés de lhes dar não somente voz, mas, ratificar a importância do intuito deste estudo.

Palavras-chave: feminismo; mundo geek; fragilidade; sexualização; luta; assédio; violência; objetificação.

ABSTRACT

MOURA BRASIL, Isabela. *A visão feminista da figura da mulher no Mundo Geek*. 83 f. Monografia (Graduação em Direito) – Universidade do Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

This current work has the purpose to expose and to inform about the condition of the women's figure on the Geek World, about the characters who are females and also for real women. It was considered to be extremely important to talk about the history of the female fights for rights on the past centuries and the following consequences of those fights. It was also dismembered and analysed the Geek World, with yours parts and roots. Indispensable, the same way, is the duty to demystify the Fragility Myth so present in our society due to such hard work on the past. Finally, 31 Geek Women were interviewed with the purpose to give to them not only voice but to confirm the importance of this study.

Keywords: feminism; geek world; fragility; sexualization; fight; harassment; violence; objectification.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1. HISTÓRICO DE LUTAS FEMININAS DA PRIMEIRA ONDA FEMINISTA ATÉ A TERCEIRA ONDA JÁ NO BRASIL	12
1.1 Da Revolução Industrial ao Século XXI	12
1.2 Radicais	24
1.3 No Brasil.....	33
1.4 Resultados de Luta	38
2. MUNDO GEEK	39
2.1 Definições e compreensão	39
2.1.1 Os computadores.....	40
2.2 Mangás	41
2.3 Animes.....	42
2.4 Quadrinhos	46
2.5 Games	49
2.6 A transformação do conceito geek	54
3. A FIGURA DA MULHER NO MUNDO GEEK.....	55
3.1 Metodologia das entrevistas	56
3.2 A situação da mulher no mundo geek	57
3.3 O mito da fragilidade.....	60
3.3.1 Antes do mito	61
3.3.2 O início do mito e suas artimanhas.....	62
3.3.3 As estimulem a praticar	65
3.3.4 Assédio	70
3.3.5 A reviravolta	73
4. CONCLUSÃO.....	80
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	82
ANEXO I.....	83

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Mangá aberto	42
Figura 2: Dragon Ball.....	44
Figura 3: Saillor Moon	44
Figura 4: YuYu Hakusho	44
Figura 5: Samurai X	45
Figura 6: Cavaleiros dos Zodíaco.....	46
Figura 7: Tocha Humana.....	467
Figura 8: Namor	467
Figura 9: Judex	468
Figura 10: Tennis for two.....	469
Figura 11: Space War.....	460
Figura 12: Odyssey	460
Figura 13: Mário Bros.....	46
Figura 14: Sonic	462
Figura 15: Exposição desnecessária.....	469
Figura 16: Personagens do jogo LOL	66
Figura 17: Personagens femininas Boku no Hero Academy.....	68
Figura 18: Elizabeth sendo assediada.....	70
Figura 19: Exemplo de movimento de câmera lenta.....	70
Figura 20: Sakura, Naruto e Sasuke, do anime Naruto	75
Figura 21: Guerreiras citadas pela participante Imanov como empoderadas.....	77

INTRODUÇÃO

Esse estudo visa proporcionar um palco para um segmento em ascensão. Se há qualquer incomodo em algo que se vê nos conteúdos de entretenimento consumidos, ele tem que ser compreendido, analisado e trabalhado. A luta feminina é bem longa e passou por incontáveis fases. Somos o produto de muita perseverança. Todos nós.

Visando afastar as parcialidades, outras 31 mulheres geeks foram entrevistadas e incitadas a expor sua percepção da figura feminina no mundo geek. Contêm jovens representantes de todos os segmentos geek, algumas profissionais e assíduas, outras consumidoras por entretenimento e estilo de vida.

Há um incomodo evidente na maioria das mulheres. Seja pelos olhares que recebem nas ruas, pela exploração de seus corpos pela indústria midiática, os assédios verbais e sexuais regulares ou qualquer outro aspecto que cause desconforto.

O que está por trás de homens acharem que tem direito sobre as mulheres, sobre seus corpos e mentes? Qual motivação para se acharem superiores a elas, por que isso é uma infeliz realidade? A própria dicotomia entre dizer que tal coisa é para homem e tal coisa é para mulher prova isso. Frases muito ouvidas como: “Isto não é coisa para mulher” e “você não vai conseguir fazer” são praxe.

Trataremos em nosso primeiro capítulo da longa e tortuosa batalha enfrentada por diversas mulheres no correr dos anos em prol de seus direitos serem respeitados e visando condições igualitárias de posição social e poder. Vamos responder com o auxilia de autoras brilhantes o porquê da manutenção da imagem de subjugação e passividade das mulheres.

No segundo capítulo analisaremos o Mundo Geek. Uma vez que todo este estudo visa analisar a situação da mulher neste meio, uma vez que a autora ao se identificar como uma

mulher geek , se sente incomodada por certas características do conteúdo que ela consome envolvendo exploração corporal feminina. Analisaremos quatro tipos de sub classificação do reino geek. Ao longo da monografia é perceptível a evolução do que se considera ser um geek.

No terceiro capítulo analisaremos o Mito da Fragilidade. Desmontaremos este mito com a ajuda da autora e das entrevistadas, cujos depoimentos se mostraram extremamente reais e perspicazes para ilustrar toda a nossa problematização deste estudo.

1. HISTÓRICO DE LUTAS FEMININAS DA PRIMEIRA ONDA FEMINISTA ATÉ A TERCEIRA ONDA JÁ NO BRASIL

Em uma tentativa de sanar as perguntas indagadas acima, vamos analisar o histórico de opressão e luta desde a primeira onda feminista no século XIX até os dias atuais no século XXI. Considerando especialmente o século XX, famoso por duas guerras mundiais e outras tantas, transição de revoluções industriais, incontáveis revoluções sociais como as segunda e terceira onda feminista.

Com revoluções sociais eu me refiro a minorais conquistando seu espaço, mas só o início do seu espaço, visto que até hoje a luta permanece. Reconhecemos a importância de um contexto histórico linear nesse momento, para clarificar e situar o leitor.

1.1 Da Revolução Industrial ao Século XXI

Kate Millet em seu livro “a Política sexual” (1970) faz uma brilhante análise do histórico da Revolução Sexual e das Contra Revoluções Sexuais.

Primeiramente, Millet confessa que apesar da primeira fase da Revolução Sexual ter sido insuficiente para penetrar a estrutura enraizada da sociedade patriarcal, houve um ataque significativo aos abusos mais evidentes da política, economia e legalidade. Foram efetuadas reformas significativas, como o direito ao voto, a educação e ao trabalho. A autora comenta ainda que “para um grupo excluído das mínimas liberdades civis (como era o caso das mulheres), o seu objetivo era demasiado vasto para ser alcançado num século” (1970, p.13).

Convêm-nos expor, baseado nos estudo de Millet (1970, p.14), os diversos processos históricos que corroboraram linearmente para o lançamento da Revolução Sexual. Remontaremos ao Renascimento, onde na educação liberal, mulheres e homens eram

instruídos sem distinção. Além disso, tempos depois, houve o Iluminismo um marco de modificação radical no plano industrial, econômico e político do Ocidente. A posteriori houve a significativa Revolução Francesa e a destruição das antigas hierarquias do poder. Pouco tempo depois, do outro lado do Atlântico, sucedeu a Revolução Americana e a crença na existência de direitos humanos inalienáveis. Nesta primeira parte do estudo, vamos nos deter a falar sobre o processo da Revolução Sexual na Inglaterra e na Nova Inglaterra ou América.

Se a revolução sexual nasceu nos anos 30 ou 40 do século XIX ela teve, no entanto, um período de gestação bastante longo; possivelmente foi concebida no século XVIII e o desejo que presidiu à sua concepção podia já ser observado no espírito resplandecente do Renascimento. Mas é a década de 1830 que reclama nossa atenção por motivos específicos: o princípio do movimento reformista em Inglaterra e a primeira convenção feminina antiescravagista na América em 1837. (MILLET, 1970, p. 15)

Na América, foi o movimento da escravatura que deu início a união de mulheres por uma causa. Foi o pontapé inicial que era necessário para elas começarem a se organizar, adquirir experiências políticas e aprender a fazer campanha. A motivação de acabar com a evidente injustiça da escravidão foi tão forte que as abolicionistas romperam as amarras sociais, quebraram tabus e se insurgiram socialmente. Como categoriza Millet: “A primeira geração de feministas compunha-se de abolicionistas ativas e convictas: as irmãs Grimké, Lucy Stone, Elisabeth Cady, Lucretia Mott e Susan B. Anthony.

Paralelamente em Londres, em 1840, ocorreu a Convenção Mundial Antiescravagista. Lucretia Mott e Cady Staton cruzaram o Atlântico para participar da convenção, mas foram excluídas, pelo simples fato de serem mulheres. De qualquer forma, foi essa circunstância que fez com que elas se unissem e se lançassem na aventura que originou Séneca Falis. O Woman’s Movement na América foi oficialmente inaugurado com a Convenção de Séneca Falis, nos dias 19 e 20 de Julho de 1848.

Da Convenção de Séneca Falis nasceu o Statement of Sentiments, o primeiro documento que tratava sobre os direitos das mulheres, feito por mulheres. Este documento reconhecia a existência de direitos humanos inalienáveis e que a legitimidade do governo

firma-se no consentimento de todos os governados. As reformas por elas reclamadas, especificamente ao direito das mulheres dizia respeito ao controle de seus salários, direito a propriedade privada, acesso ao ensino, direito de divórcio, tutela dos filhos e o revolucionário direito ao voto.

Identificamos aqui ser de extrema importância para compreensão de o leitor explicar melhor qual era a situação da figura da mulher à época exposta acima e o porquê delas terem feito o *Statement of Sentiments* requerendo tantos direitos que para nós hoje, no século XXI, são básicos.

Talvez seja ainda mais significativo comparar as duas versões predominantes da política sexual na sociedade: o código de boas maneiras e o direito legal. A atitude cavalheiresca convencional (e o século XIX explorou bastante esta afecção) afirmava de modo autoritário que a mulher era extremamente bem protegida pelo seu 'protetor legítimo'. (MILLET, 1970, p.16)

O estatuto da mulher assinado nos EUA é um dos feitos mais importantes do *Womans Moviment*, como reconhece Millet (1970, p.17), porque à época a mulher nunca era dona de si e muito menos dona de seus bens. Antes do casamento, ela pertencia a seu pai, que respondia a todas as suas necessidades civis, inclusive escolhendo o homem que tomaria seu lugar de "dono". Assim como um criminoso condenado, com o casamento a mulher morria aos olhos da lei. Não podia cuidar de seus rendimentos e bens (mesmo que estes viessem providos de herança) não podia ser testemunha, escolher seu domicílio, assinar papéis e nem ficar com os frutos do seu próprio trabalho. Inclusive o marido, além de se tornar seu dono legalmente, podia alugá-la, como um objeto, para prestar serviços que ele determinasse. A mulher casada se submetia a uma situação de objeto por toda a vida, e era legal socialmente. O marido poderia reter a mulher contra sua vontade, assim como trata uma escrava, e caso a esposa resolvesse fugir, se recusasse a voltar para casa, ela seria caçada e poderia ser presa.

O que foi exposto acima por Millet comprova muito bem que não havia esse tal cavalheirismo. Onde a mulher estava protegida nessas condições? E foi indagando isso que Wanda Neff atesta na Inglaterra a ineficácia dessa suposta proteção masculina. Assim como

na América, as mulheres trabalhavam muitas horas, ganhavam salários menores, possuíam tarefas mais pesadas e em piores condições de trabalho. Não bastando essas condições desfavoráveis, nem mesmo os defensores do proletariado se preocupavam com a condição feminina, ao contrário. Como certifica Catharine Mackinnon (1989, p.51) em seu livro “Hacia uma teoria feminista del Estado”, para Marx, as mulheres atrapalhavam na luta do homem contra a hegemonia do capitalismo, por serem exploráveis, flexíveis e dóceis. Os proletários consideravam mulheres e crianças nas filas de trabalhadores como “barreira natural”, resistente e elástica, que eram necessitadas de proteção, proteção esta que não passava de perspectivas falaciosas.

‘A Condição da Classe Operaria em Inglaterra’, de Engels, são documentos que apresentam descrições aterradoras dos ultrajes que as mulheres inglesas suportaram durante a Revolução Industrial, enquanto a doutrina do ‘homem protetor’ era proclamada com a máxima convicção. (MILLET, 1970, p. 21)

Outra contradição da suposta proteção citada por Millet (1970,p.22), diz respeito a “Lei das Doenças Contagiosas”, através das quais o governo legalizava e regulava a prostituição. Uma ironia, visto que a Inglaterra Vitoriana era afamada pela devoção à pureza e à castidade. De acordo com essa lei uma mulher poderia ser considerada prostituta se um policial ou um agente assim a considerasse. Sem qualquer contestação ela poderia ser sujeita a exames médicos, involuntários, prisão no caso de recusa e é claro, humilhação de ser reduzida a um tipo de escrava.

Millet (1970, p.25) ratifica que todo esse norte da política sexual da época nada mais foi do que um astuto jeito de dividir as mulheres, nas diferentes classes sociais. Empregando intimidação em uma classe e a inveja em outra, impedindo qualquer tipo de solidariedade. As proletárias não tinham acesso a luxo nem a qualquer gracejo. Todos estes bens, rendimentos, heranças e afins, eram exclusivos de mulheres burguesas. Não exatamente delas, como vimos anteriormente, o pai ou o marido que tiranizavam tudo referente a elas. O próprio cavalheirismo e todo o suposto respeito para com as mulheres se baseiam na suposição que todas as mulheres são “senhoras”, pertencentes a uma alta camada da sociedade.

Como resultado dessa artimanha, a burguesa apenas podia se conformar e aceitar sua situação social e sexual, com receio de se rebelar, perder tudo e ter que trabalhar nas fábricas com suas péssimas condições ou se prostituir para viver. E a proletária nada mais podia fazer que sonhar em ter a sorte de um homem a torna-la uma “senhora” e assim se acolher na proteção masculina, se submetendo a seus domínios.

Para serem bem sucedidos, a Revolução Sexual e o Woman’s Movement que a conduziu terão que desmascarar o espírito cavalheiresco e denunciar a sua cortesia como manobra subtil. Terão também que reconciliar as classes, unir numa causa comum a grande senhora e a operária, a prostituta e a respeitável mãe de família. E é na medida em que estes ideais forem realizados que o sucesso da revolução será assegurado. (MILLET, 1970, p. 26)

O Woman’s Movement como qualquer movimento que inicie a libertação de qualquer grupo há muito oprimido, cita Millet, deu prioridade a educação. Foi no Renascimento que se aplicaram as primeiras teorias de educação as mulheres. Essas teorias até se perpetuaram porque o patriarcado reconheceu pouco a pouco que “os serviços de uma esposa um pouco instruída eram mais agradáveis do que os de uma companheira analfabeta” (Kate Millet- Política Sexual pag.27), mas eram básicos, até certo grau elementar. Além disso, a educação era relativa a agradar os homens, ser útil a eles, e claro, educar bem as crianças. Houve quem se opôs a qualquer tipo de educação para as mulheres, temendo que elas saíssem da situação de subordinação em que se encontravam. Na América, a Guerra Civil incentivou instituições públicas a admitirem elementos femininos para garantir sua situação econômica, visto que os estudantes do sexo masculino estavam em campo de batalha e eles não queriam quebrar.

Como é de esperar a educação, tanto na América quanto na Inglaterra, teve como fruto dois fatores: o acesso as mulheres ao professorado e a agitação feminista.

É muito provável que a revolução sexual tivesse tido um ímpeto muito menor, bem como o Woman’s Movement, se um número cada vez maior de mulheres não tivesse beneficiado do ensino superior, que foi uma das mais importantes realizações desse período... Mesmo uma educação superficial era suficientemente revolucionaria para desencadear uma enorme agitação e fornecer ao movimento as suas dirigentes, a maioria das quais acabava de sair dos colégios. (MILLET, 1970, p. 30)

Como reconhece Millet (1970, p.37), não houve qualquer associação feminina na Inglaterra antes da década de 60. Em 1866, Mill apresentou a primeira petição a favor do direito de voto no Parlamento inglês. Anos depois, em 1869, ele publicou uma obra chamada “Subjection of Women”, momento em que o movimento começou a adquirir firmeza. Susan B. Anthony, uma das pioneiras abolicionistas feministas na América (já previamente citada) fundou em 1883 o movimento feminista internacional, durante uma visita ao estrangeiro. Este movimento internacional foi arduamente defendido e consagrado por Carrie Chapman Catt nos anos seguintes.

Foram longos e acidentados anos de campanhas em prol de reformas. A aquisição final do direito ao voto foi, para Millet, o principal sucesso do movimento para emancipação da mulher. “É o mais conhecido, o mais específico e o mais bem documentado aspecto da primeira fase da revolução sexual” (1970, p. 38). No geral, houve uma grande semelhança entre os movimentos americanos e ingleses.

A princípio, em ambos os países, as mulheres se utilizaram de panfletagem, discursos e campanhas. Todavia se mostraram práticas de eficácia lenta e não chamativa. A frustração crescente fez com que as militantes aderissem a práticas mais violentas como atear fogo em lugares e quebrar vidros. Independente do extremismo da situação elas atacavam mais bens que pessoas. A posteriori o Woman’s Movement, aperfeiçoou a tática de reivindicação.

Se um dos erros do movimento foi o de reduzir toda a revolução social a um só problema, o seu caráter burguês constituiu ainda outro. Nunca, nem mesmo na fase final, se preocupou com as operárias que, contudo constituíam o grupo mais oprimido de todos... geralmente só as mulheres da classe burguesa tinham tempo e instrução necessários para empreender esta luta difícil a favor do direito de voto. (MILLET, 1970, p. 41)

Tomando por outro olhar na 1ª Revolução Industrial, preconizada pela Inglaterra, havia muita demanda por produção e desenvolvimento, a mulher foi transformada em força de trabalho, fazendo dela uma operária. A mão de obra feminina era explorada pelas indústrias como mão de obra barata, com salários mais baixos que o dos homens e cargas horárias tão

altas quanto. As mulheres de classes baixas precisavam trabalhar para ajudar no sustento da família, e a oferta de emprego era escassa. Elas acabavam cumprindo dupla jornada, levando seus filhos para as fábricas completamente insalubres por não terem onde deixá-los.

Na segunda metade do século XIX, grandes potências, como Itália, Alemanha, França, Rússia, Japão e Estados Unidos, também estavam em processo de industrialização, dando origem a Segunda Revolução Industrial. Logo também demandaram mão de obra feminina para desenvolver suas indústrias.

Na corrida das indústrias as grandes potências competiam entre si na tentativa de expandir suas áreas de dominação econômica e política. Logo no começo do século XX, já haviam tensões entre os países, as guerras eram o futuro.

Por volta do ano de 1914 houve a Primeira Guerra Mundial. Não tendo o Estado Unidos da América participado da guerra, encontrou-se em extrema vantagem, visto que os demais países envolvidos estavam um caos. O conflito criou o momento perfeito para eles venderem alimentos, combustível, produtos industriais e máquinas para Europa. Foi necessário também expandir e muito sua produtividade, houve muita necessidade das mulheres nas indústrias para escoamento de produção.

Dado este panorama geral da história de como a mão de obra feminina foi inserida no mercado de trabalho em diferentes lugares e em distintos momentos, na época industrial, cabe analisar algumas sociedades que foram protagonistas em investir arduamente em obstáculos para que o desenvolvimento das mulheres na sociedade se tornasse real.

Analisaremos primeiramente o contexto de luta feminina na Alemanha pré e pós-nazista, considerando também as barreiras impostas de modo grosseiro pelo governo contra a libertação feminina.

No capítulo do seu livro que trata sobre a Contra Revolução, Kate Millet (1970, p.148) afirma que o Movimento de Emancipação das Mulheres tinha começado tarde na Alemanha, por volta de 1900-1901, mas até alguns anos antes da chega do Partido Nazista ao poder, já eram milhões de mulheres congregadas ao feminismo, uma fortaleza.

Em seus estudos, Millet (1970, p.152) diz que ao estado nazi não era interessante ter mulheres qualificadas, ocupando grandes postos no país, eles estavam em expansão e tinham interesse em explora-las, como mão de obra barata, que faria os trabalhos mais penosos nas fábricas e nos campos. Houve uma fortíssima campanha a favor da maternidade e do regresso ao lar. Uma grande contradição visto que queriam que a mulher se dedicasse a família, mas que também devia constituir população operária e ajudar a manter a máquina de guerra alemã.

Tendo o número de mulheres empregadas aumentado no mundo inteiro, elas passaram a ter espaço, a sociedade precisava delas, o mundo se preparava para mais uma guerra. Foi normal o fluxo destas mulheres inseridas no mercado de trabalho, normal que buscassem se especializar mais, logo frequentar universidades. Como resposta a essa movimentação feminina, um decreto que durou de 1933 a 1935, mas que produziu efeito, estipulava que a percentagem de mulheres admitidas em universidades não poderia ser mais que 10% dos estudantes. Limitando, e muito, a especialização feminina.

A análise de Millet é certa quanto ao real motivo por trás de toda essa santificação da maternidade. O Estado Nazista precisava de soldados, precisava de mais nascimentos e aumento demográfico, para guerra. Ironicamente as escapadas de um marido que tinham por consequência um filho ilegítimo não eram julgadas, mas se uma mulher casada engravidasse fora do casamento, ela não era perdoada sob o pretexto que havia ajudado a aumentar a população.

Mais uma vez somos obrigados a concluir que a política sexual, embora ligada a economia e a outros elementos apreciáveis da organização social é, tal como o

racismo ou como certos aspectos do sistema de castas, antes de mais uma ideologia, um modo de vida, que exerce a sua influencia sobre todas as outras facetas psicológicas e afectivas da existência. Criou assim, por consequência, uma estrutura psíquica, profundamente incrustada no nosso passado, susceptível de se intensificar ou atenuar, mas que nenhum povo, até agora, conseguiu ainda eliminar. (MILLET, 1970, p.200)

Agora deixando de lado a Alemanha Nazista, é imprescindível falarmos de outra análise de Kate Millet, sobre a União Soviética outra potência do século XX.

Ao contrário da sua eterna inimiga, a União Soviética se esforçou para por fim ao sistema patriarcal e reestruturar a família. Millet (1970, pg.161) atesta em seu livro que depois da Revolução Russa, novas leis foram votadas: liberalização do casamento e do divórcio, contracepções e aborto autorizado. A intenção era muito nobre ao libertar os indivíduos das correntes familiares e não só, libertar as mulheres e crianças do controle dos maridos. Mas falhou. Como disse Trotsky “Não se pode abolir a família e sim substituí-la” (1989, p.162).

Com seus estudos, Millet (1970, p.163) pode concluir que foi idealizada a parte formal da Revolução Sexual, mas não foram dados a quantidade necessária de artifícios para que se concretizasse. O governo estava majoritariamente preocupado em investir em sua indústria bélica. Quando a velha ordem patriarcal desabou, não havia teoria alguma para ajudar a conter a confusão que inevitavelmente seguiria. Na sociedade soviética, as mulheres detestavam a ideia de renunciar a segurança da família e a dependência financeira. Elas precisariam de apoio governamental bem forte, com creches, empregos bons, escolas em tempo integral para as crianças e ajuda nos trabalhos domésticos; do contrário era só mais “trabalho”, dificuldade e insegurança; “A liberdade e autonomia sexuais faziam medo a maior parte das pessoas” (1970, p. 210).

Como conclusão da falha, a priori, desta revolução sexual, Millet (1970, p.165) confirma que, por volta da década de 30 o sistema patriarcal começou a retroceder os avanços de libertação, havia resistência no povo para se adaptar as “novas regras”. Não só as mulheres, mas os homens não estavam prontos para abdicar de seus privilégios tradicionais.

Além disso, a grande massa das mulheres havia tido uma criação patriarcal, baseada na subordinação, sendo também analfabetas, elas não souberam aproveitar de suas liberdades. Os homens por outro lado, ainda influenciados pela herança czarista de se acharem superiores, tornaram-se mais promíscuos e irresponsáveis dentro de casa.

Tanto Kate Millet quanto Catherine Mackinnon explanam em suas obras, sobre a insistente empreitada da sociedade patriarcal na divisão social de gênero, afirmando que o local da mulher era no lar, cuidando das crianças e subjulgada. Foram vários os estudiosos que dedicaram teorias e tempo para defender essas teses de aprisionamento feminino. No livro de Mackinnon “Hacia una teórica Feminista de Estado” (1989) ela cita e analisa Engels e como o mesmo descreveu os processos sociais de divisão por gênero.

Mackinnon (1989, p.58) afirma que Engels, em seus estudos sobre a sociedade, se referia à época em que os relacionamentos eram definidos por relações que ele denominava, relações de casais (tradução literal de “parejas”). Nesta época, mesmo que as mulheres e os homens trabalhassem em esferas diferentes, não havia distinção entre o mundo público do trabalho masculino, e o mundo privado do trabalho feminino no lar. As mulheres inclusive, eram consideradas as chefes da família, e as detentoras da linha de sucessão da mesma, a maternidade era muito valorizada. Nunca houve porém uma razão clara de porque as mulheres tinham suas funções em casa, e mais ainda, porque os homens não estavam em casa com elas. Quando o trabalho do lar foi determinado por ser um trabalho feminino? Apenas para fins de procriação e criação?

Em povoados em que as mulheres tinham que trabalhar mais externamente com frequência havia mais real respeito sobre elas. “As mulheres têm a mesma liberdade que os homens para trabalhar fora de casa, enquanto que os homens estão isentos de trabalhar na mesma” (MACKINNON, 1989, p. 35).

Com o passar do tempo, tendo a sociedade se desenvolvido, houve substituição do que era importante. A produção fora do lar passou a ser mais valorizada: a propriedade privada, as

riquezas, a escravidão, o desenvolvimento das civilizações em si. Mackinnon (1989, p.64) declara que surgiram novas classes sociais, as fontes de renda se concentravam na mão de poucos. A família não se multiplicava na mesma velocidade que os ganhos, a mulher que até então possuía uma função de destaque na sociedade, passou a ser subjugada às riquezas que seu marido construía fora de casa.

Assim na mesma proporção que aumentava a riqueza, a posição do homem dentro da família se tornava mais importante que a da mulher e por outra parte, se criava um impulso de explorar essa posição reforçada e transtocar em benefício de seus filhos a ordem tradicional da herança. (ORIGIN, 1884, p. 119)

E mesmo que nos relacionamentos de casais já houvesse monogamia feminina, os homens queriam garantir que sua riqueza iria mesmo para seus descendentes, abrindo alas para a família nuclear monogâmica tomar espaço na sociedade. A herança se converteu em uma defesa contra a morte, perpetuando o domínio da propriedade por uma família. Com a monogamia, a importância do poder social de produção fora do lar, se calcificou. Ao substituir o lar pelo mercado, como centro produtivo, as mulheres serem "donas de casa" garantia a supremacia masculina. A divisão dos trabalhos em si quase não mudou, mas neste momento o pai conseguiu mais poder através das riquezas.

Mackinnon (1989, p.67) critica Engels uma vez que para ele quando o trabalho de produção dizia respeito a homens e homens, ele analisava como a exploração de uma classe para outra. Até porque os homens que construíam seus impérios e suas fortunas, logo havia classes e exploração entre uma classe e outra. Quando o trabalho de produção se divide entre homens e mulheres, Engels não sente necessidade de explicá-lo e o considera justificado por razões distintas, não entra no mérito. Nem mesmo quando é evidente que as mulheres participam da produção, ele as atribui poder social. Ao contrário das mulheres, os homens não obtêm poder social com a paternidade, conseguem com seu papel na produção. Uma ironia, sendo a maternidade e lar tão endeusados pela sociedade monogâmica.

Engels viveu de 1820 a 1885, uma época que como analisamos anteriormente, foi marcada por diversas lutas femininas. Imaginemos como foi para tais teóricos, homens, que

vivenciaram os anos de luta e de mudanças, que sentiram o patriarcado ser balançado. Além dele, um psicanalista de renome, que viveu entre 1856 e 1939, prejudicou e muito a situação feminina, como afirma Millet. Sigmund Freud dedicou anos de estudos para analisar a suposta inferioridade feminina baseada na biologia.

Embora a considerem geralmente como o protótipo do impulso liberal tendente à liberdade sexual, e lhe atribuam o mérito de ter contribuído bastante para atenuar as inibições puritanas tradicionais, a obra de Freud, a dos seus discípulos, e mais ainda a dos seus vulgarizadores, tiveram como efeito racionalizar a detestável relação entre os sexos, ratificar a repartição tradicional das funções e validar as diferenças de temperamento. (MILLET, 1970, p. 175)

Tendo analisado Freud, Millet (1970, p. 179) indaga que para ele a procura de resposta se deu com a justificativa em prol da sociedade patriarcal e a manutenção da situação inferior da mulher. Mais ainda, que Freud afirma veemente que toda subordinação feminina diz respeito à falta de um pênis. Sim, todos os séculos de opressão, subjugação e injustiças dizem respeito ao fator biológico de possuir uma vagina, e não um pênis. Como consequência desta ausência do órgão protuberante, a mulher passaria toda a sua vida sofrendo da “inveja do pênis”. Na análise de Millet (1970, p.183), Freud achava que as meninas ao descobrir o pênis, olhavam para ele e achavam que era superior por ser maior e mais exposto e se sentindo, com essa percepção, imediatamente inferiores. Não bastando, culpariam suas mães por também serem castradas voltando sua atenção para seu pai. A maternidade seria para esse caso, uma chance de consolo, pois se nascer um rapazinho, a mãe estaria trazendo ao mundo o tão desejado pênis. “A lógica freudiana conseguiu transformar o parto, impressionante realização da mulher e única função que o sistema lhe permite, numa simples perseguição ao órgão masculino” (MILLET, 1970, p. 186).

Fazendo um balanço entre o que foi defendido por Freud e a época em que ele viveu, devemos reconhecer que a colocação de Millet foi extremamente feliz e adequada quando ela afirma em seu livro que:

Freud recusou uma excelente oportunidade de abrir a porta de centenas de estudos esclarecedores sobre as consequências de uma cultura dominada pela supremacia masculina no desenvolvimento da mulher jovem, e preferiu santificar que a opressão a esta se encontra submetida invocando a inevitável lei biológica. (MILLET, 1970, p. 190)

Não só isso, mais uma vez a confinção do lar é defendida. Uma mulher que queria estudar, trabalhar, era para ele menos mulher, uma rebelde, uma aberração antinatural. Millet (1970, p.190) afirma que para Freud qualquer desejo de libertação era atribuído a um desvio anormal e irrealista em relação a sua identidade genética e seu destino; era uma mulher resistindo à feminidade.

Kate Millet faleceu em 2017, é considerada uma das feministas mais influentes da Segunda Onda Feminista, assim como Catherine Mackinnon. Ambas foram ativistas feministas nos Estados Unidos na metade do século XX. Foram qualificadas como feministas radicais e trataram de assuntos devesas importantes a época e aos dias de hoje. Na obra de Millet “Política Sexual” (1970) da qual tratamos acima é possível observar aspectos da evolução das lutas femininas no mundo, um histórico marcado por muita persistência. As revoluções sexuais nunca estão só, não marcham sem obstáculos. Se para toda a ação tem uma reação, Millet foi extremamente perspicaz a tratar também das Contra Revoluções Sexuais que consistem nos “ataques” sofridos pelas mulheres nos seus processos de luta pela igualdade.

1.2 Radicais

Mackinnon, em sua obra “Hacia uma Teoria Feminista Del Estado” (1989), aborda sucintamente a questão da violação e seus aspectos de coação e consentimento. Além da pornografia, cujo principal produto vendido é o corpo feminino. O que se adequa perfeitamente a nossa necessidade de expor como o corpo feminino, como a mulher é explorada como um objeto. Considerando que nem mulheres inventadas, fictícias, personagens escapam dos estereótipos impostos às mulheres de carne e osso, é imprescindível a exposição destes cenários.

Na análise feminista, uma violação não é um feito isolado, nem uma transgressão moral, nem um intercambio individual que se saiu mal, mas sim o um ato de terrorismo e tortura em um contexto sistêmico de submissão em grupo, como o linchamento. (MACKINNON, 1989, p. 306)

Em seu livro, Mackinnon (1989, p.306) trata sobre a questão da lei. E como a lei não considera delito sexual o ato que tem aspecto de sexo. A lei da violação classifica violação como sendo a penetração peniana. As leis não se importam com a integridade íntima da mulher, se ela se sentiu violada, se ela está psicologicamente afetada. O que estaria por trás dessa dura classificação? Para Mackinnon (1989, p.307), os legisladores, majoritariamente homens, estão mais preocupados com a tão exclusiva via dos machos que é a penetração, do que com a integridade da mulher em si. Uma vagina penetrada por outrem é prejudicial a um homem. Mackinnon (1989, p. 308) considera que no mundo, a sexualidade das mulheres é socialmente algo roubado, vendido e comprado. Nunca pertencendo às mulheres de fato. Algumas feministas defendem que a violação não é um ato sexual e sim um ato de violência.

Por que os homens seguem querendo violá-las? Por que seguem achando que tem direito de fazê-lo quando as mulheres não lhes querem? Esta mesma pergunta havia sido feita no começo deste capítulo. Para Mackinnon (1989, p.308), os homens acreditam que uma vez que uma mulher não é mais virgem, ela não tem mais nada válido a perder. Como poderia então a mulher dizer não? O que ela perderia? O desejo do homem se interpretaria como ter poder sobre a mulher, uma vez que esta mesma mulher pode aceita-lo ou rejeita-lo. Neste aspecto atribui-se a mulher tanto a causa da iniciativa do homem como a negação.

Mackinnon alega que em análises de agressões sexuais os homens acreditam que a mulher apenas tem esse poder de escolha caso se comporte de acordo com as definições masculinas de fêmea correta e adequada, em termos mais atuais: "bela, recatada e do lar".

São inúmeras as vezes em que se relata casos de assédio contra mulheres no mundo, e grande parte das vezes atribui-se culpa a vítima, pela sua vestimenta, por beber, por estar saindo de noite, por estar desacompanhada, por viver e por ser mulher. "As mulheres são violadas por armas, pela idade, a supremacia branca, o Estado e só derivadamente pelo pênis" (Mackinnon, 1989, p. 235).

A lei da violação, para Mackinnon, tem como fator essencial para determinar se houve ou não consentimento, a relação entre a mulher e o homem, e não o que a mulher diga ou faça.

Se as leis da violação existissem para tornar real o controle da mulher sobre o acesso a sexualidade, como implica a defesa do consentimento, 'não' significaria 'não', a violação no matrimônio não seria uma exceção generalizada e não seria efetivamente legal violar uma prostituta. (MACKINNON, 1989, p. 314)

Na medida em que o acusado conhece a mulher e se já mantiveram relações sexuais, se deduz consentimento. Para os tribunais esta relação entre as partes exclui a violação, seria apenas algo pessoal. Existem níveis de intimidade, desde relações casuais até morar juntos, e estes seguem sendo contraindicação de violação. E nestes mesmos tribunais buscam-se atrocidades enormes, nos casos de violação matrimonial, para tentar justificar a culpa feminina.

Mackinnon é categórica ao afirmar que os homens tem mais probabilidade de violar que serem violados. As mulheres tem mais probabilidade de serem violadas por homens que conhecem¹. Lamentavelmente, alguns acreditam fielmente que a violação é algo praticado por outra pessoa, por outro homem. “Eles não violam mulheres que conhecem. É o que acreditam” (1989, p. 316). E normalmente as mulheres se sentem mais traumatizadas ao serem violadas por um homem conhecido, em quem confiam. Quase todas as mulheres assassinadas são pelas mãos de seus maridos, namorados e normalmente em seus quartos.

Sendo comum a erotização do domínio e da submissão. Um grande problema para Mackinnon é que as mulheres são socializadas em um viés passivo. Como consequência, mesmo que elas não queriam, podem não ter ou ver alternativa para o “consentimento”, acabam por preferir ceder que se arriscar a humilhação e injúria de uma luta perdida que ameaça sua sobrevivência. E com luta queremos dizer ir a juízo e a sociedade expor os fatos verdadeiros, pelo seu ponto de vista, pelos olhos da vítima. Sabemos que o sistema legal não vê a situação do mesmo jeito que nós vemos, o sistema legal não é empático. “As mulheres

¹ Segundo o Ipea, 70% dos estupros são cometidos por parentes, namorados ou amigos/conhecidos da vítima. Disponível em <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-36401054>. Acesso em 17 nov 2018.

que apresentam acusação por violação dizem que são violadas duas vezes: a segunda, no tribunal” (1989, p. 317).

O delito da violação é avaliado de acordo com a perspectiva masculina, uma vez que é a partir dessa visão que se define a sentença². Isto significa que a percepção do homem, do desejo da mulher determina se deve ser considerado se ela foi violada ou não. E deste mesmo ponto de vista, estaria uma mulher andando de roupa curta pedindo para ser violada. Mackinnon (1989, p.322) reitera que existem dois tipos de violadores, aqueles que sabem exatamente o que o ato vai significar para a vítima e por isso mesmo o empregam; e aqueles que não fazem ideia do que aquele ato significa para a vítima, sim isto existe também. Porque para este segundo, é só sexo. Logo, para a lei também é só sexo. A lei supõe que se o violador não se deu conta que a mulher não queria não a violou. Só foi sexo.

“Quando se perde um caso de violação porque a mulher não pode demonstrar que não consentiu, se considera que não houve dano algum. É como se a vítima de roubo, ao ver que não é capaz de demonstrar que não foi um ato de filantropia, lhe dissessem que seguia tendo seu dinheiro.” (MACKINNON, 1995, p. 323).

Como conclusão para esta análise de Mackinnon (1989, p.324), neste contexto a autenticidade do consentimento é medido do ponto de visto individual do agressor, basicamente adotando como lei o ponto de vista de quem provoca o problema. A lei que trata de violação recompensa positivamente os homens com a absolvição por não compreender o ponto de vista das mulheres, da vítima, nos encontros sexuais.

Tendo sido defendido por Mackinnon que o direito político imagina que da relação que precede a concepção houve consentimento, foi voluntário, tudo dependeria da mulher. E é por isso que durante muito tempo o aborto só era possível nos casos de violação ou incesto. Mesmo havendo exceções, havia uma forte presunção de que a mulher quase sempre

² Céli Jardim, *Uma história do feminismo no Brasil (2003)*, “O primeiro refere-se à questão da violência contra a mulher, expresso numa detalhada proposta pela integridade física e psíquica das mulheres, redefinindo o conceito de estupro e sua classificação penal, apenando o explorador sexual e solicitando a criação das delegacias especializadas no atendimento da mulher em todos os municípios do território nacional”(p.75)

controlava o sexo. As feministas, ao contrário, analisaram que o mais frequente não são relações sexuais igualitárias.

Mackinnon reconhece que muitas mulheres deixam de usar contraceptivos por receio do ele significa. Usar contraceptivo induz a ideia de que a mulher está pronta para o coito³. Seria socialmente aceito a mulher estar sempre pronta? Significaria também que ela quer ter sexo. Uma boa usuária de contraceptivos pode ser presumidamente disposta ao sexo e entre outras consequências, pode ser violada com relativa impunidade. Como falamos acima, ela não teria nada a perder, certo? . É evidente que isso não se aplica a todas as mulheres, porque existem distintas classes femininas com níveis de opressão diversos. “Quem duvida deveria pensar nos casos de violação como o de uma mulher que levava um diafragma e isso foi considerado um indicativo de que o que ocorreu foi coito e não uma violação.” (MACKINNON, 1989, p. 331).

A política do aborto nunca se preocupou muito em como as mulheres ficam grávidas como consequência de coitos em condições desiguais entre os sexos, ou seja, como questão de sexo forçado. Depois que já foi fecundado o óvulo e o feto se desenvolve as mulheres já sabem. Mackinnon (1989, p.332) reconhece que sabemos que a responsabilidade dos bebês fica para as mães⁴, não é difícil enxergar isto com a quantidade enorme de famílias onde a figura da mãe e da avó prevalecem. De acordo com uma coluna de Adriana Sampaio para o site A Empreendedora:

Diariamente, muitas crianças recém-nascidas, ou ainda em gestação, são abandonadas pelo genitor do sexo masculino, que não as reconhecem; ou que ao deixarem as esposas, noivas ou namoradas abandonam também a função paterna; ou ainda, quando a gravidez acontece em relacionamentos casuais, muitas vezes o homem nem assume que pode ser o pai desta criança em gestação⁵. (SAMPAIO, 2016, p. 1)

³ No dia 15 de novembro na Irlanda, o Júri de um caso de estupro declarou que o acusado era inocente porque a vítima, uma moça de 17 anos, estava usando calcinha fio dental no dia o crime. Disponível em: <http://www.alagoas24horas.com.br/1191980/juri-declara-acusado-de-estuprar-adolescente-de-17-anos-inocente-por-causa-de-calcinha-fio-dental-usada-por-vitima/>. Acesso em 21 nov 2018.

⁴ Brasil tem 5.5 milhões de crianças sem pai no registro. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/brasil/brasil-tem-5-5-milhoes-de-criancas-sem-pai-no-registro/>. Acesso em 21 nov 2018.

Além destes casos, Mackinnon (1989, p.335) cita a aversão de alguns homens em pensar que seus genes não serão delongados no mundo e, mesmo que não cuidem, proibem a mulher de abortar. Considerando que o ponto de vista masculino é responsável pelas definições legais, por que o aborto foi legalizado? Por que foi dado as mulheres esta parte de controle? Mackinnon responde que o direito ao aborto facilita aos homens poderem controlar as consequências de um coito. E para ela, a possibilidade do aborto não só elimina a única consequência real para os homens como também elimina a única razão considerada legítima para as mulheres se negarem ao sexo, fora a clássica dor de cabeça.

No conceito da liberação sexual que abreviou a luta pela escolha, a igualdade sexual tem sido uma luta para que as mulheres tenham relações sexuais com os homens nas mesmas condições que os homens: sem consequências. (MACKINNON, 1989, p. 336).

Mackinnon (1989, p. 340) contesta muito em seu livro sobre a dificuldade de se ser reconhecido no direito privado que houve coação. Há para ela, uma suposição de que intimidade significa consentimento. É como se a violência masculina fosse invisível, uma vez que julgada uma agressão, o que se vê é o consentimento. O direito a intimidade se assemelha a uma espada na mão dos homens e como um escudo para as mulheres. Isto porque o significado político e ideológico da intimidade, como doutrina legal, possui consequências concretas da divisão público/privado para a vida das mulheres.

Quando se segrega as mulheres no privado, as separa umas das outras ao mesmo tempo, o direito a intimidade isola as mulheres umas das outras e do público. Este direito a intimidade é um direito dos homens para que sejam deixados em paz para oprimir as mulheres uma a uma. (MACKINNON, 1989, p. 346).

E com isso, para Mackinnon: “o público se opõe ao privado, a ética se opõe a moralidade e o fato se opõe as terminações de valores” (1989, p.346). Mackinnon considerou e muito a importância de seus estudos sobre pornografia. Que em seus termos a sociedade industrial contemporânea se utiliza da indústria pornográfica como uma fortíssima fonte de lucro, visando o público alvo masculino. A indústria pornográfica explora a desigualdade sexual e econômica das mulheres.

A lei da obscenidade se propõe a controlar que tipo de sexo pode mostrar-se publicamente e de que forma pode ser feito. A lei considerada que a obscenidade é um desvio antissocial, que causa danos contra a ordem social. O que Mackinnon destaca é quem define o que é considerado obsceno ou não, o que é apropriado ou não. Para ela, apesar da pornografia ser legalizada e comercializada amplamente: “não passa de sexo forçado sobre mulheres de carne a osso para ser vendido por dinheiro e obrigar a outras mulheres de carne e osso”. Ao contrário do que condena a lei da obscenidade, Mackinnon indaga que não é a obscenidade que causa dano e sim a pornografia.

A pornografia contribui para atitudes e condutas violentas e discriminatórias que definem o tratamento e a situação de metade da população... parte do dano que a pornografia causa a mulher está documentado em estudos. (MACKINNON, 1989, p. 352).

Mackinnon (1989, p.353) cita diversos estudos e artigos que analisaram a questão da influencia comportamental associada à pornografia. Em sua conclusão, baseadas nas análises, ela garante que assistir muita pornografia aumenta a intenção do homem normal em agredir uma mulher⁶, além de fazer homens normais terem atitudes similares a violadores convictos e outras modificações nas atitudes masculinas que levam a desumanização e objetificação da mulher. Quanto mais pornografia se vê, mais pornografia e mais brutal se deseja. A brutalidade se torna cada vez mais necessária para a excitação sexual, perde-se sensibilidade.

Na perspectiva feminista, pornografia é uma prática política baseada em poder e impotência, concreta e que é legalizada. A obscenidade por outro lado é uma ideia moral, abstrata e que leva a condenação legal. O padrão da obscenidade é avaliado pelo ponto de vista masculino, como abona Mackinnon. Pelo mesmo olhar, a pornografia e a violação são

⁶. Ana J. Brides, *Agression and Sexual Behavior in Best-Selling Pornography Videos: a content analysis update* analisa 50 filmes pornôs famosos e das 304 cenas estudadas mais da metade possui algum tipo de agressão verbal contra a atriz pornô e dos mesmos filmes, 88% das cenas a atriz mulher é submetida a palmadas, tapas e engasgos. Quem assiste frequentemente esse tipo de conteúdo, majoritariamente homens, acaba por naturalizar tal comportamento agressivo e degradante. De 22 milhões de brasileiros que assistem pornografia, segundo um estudo divulgado pelo canal Sexy Hot, 76% dos consumidores são homens. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1077801210382866?journalCode=vawa/> / <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/22-milhoes-de-brasileiros-assuem-consumir-pornografia-e-76-sao-homens-diz-pesquisa.ghtml> Acesso em 21 nov 2018.

consideradas formas de institucionalizar a supremacia masculina, que mistura a erotização do domínio com a submissão. Para as feministas isto se parece muito mais com o ódio e com tortura. O erotismo se converte em violação. Susan Griffin é citada por Mackinnon (1989, p.356), aquela conceituava o erotismo como algo natural e saudável, embora fosse corrompido pela mente pornográfica.

Abrindo um parêntesis muito oportuno, Kate Millet em seu livro *A política sexual*, ao analisar Freud, cita que o mesmo defendia que a feminilidade é masoquista. Para ele maltratar uma mulher era não só excelente para ela como correspondia ao seu desejo.

Contudo, Freud está convencido de que o masoquista gosta de sofrimento, e parece também igualmente certo de que o coito deve ser doloroso para a mulher; aparentemente é sua única prova de que esta aprecia a cópula heterossexual. (MILLET, 1970, p. 200)

A pornografia constrói significados, define mulheres e homens. Conclui Mackinnon que, a defesa condescendente da pornografia como uma liberação sexual humana, defende não só o uso da força e terrorismo sexual, como incentiva a subordinação das mulheres. A pornografia torna a mulher uma coisa que se adquire e usa. A sexualidade feminina é transformada em um produto acessível ao público masculino, a sexualidade masculina acha na pornografia um objeto sexual alcançável que alimenta seu erotismo.

Mackinnon (1989, p.361) declara que a lei da obscenidade não tem nada em comum com a crítica feminista que é feita à pornografia. O que é considerado obscenidade para os homens não é para as mulheres. No fundo a obscenidade não seria um delito, e sim um pecado.

Um pecado idealiza algo que é mau. Ao restringir o conteúdo considerado obsceno seria apenas um modo de garantir a “pureza do consumidor”.

Antigamente, na velha lei da obscenidade, a pornografia era rejeitada publicamente e apenas consumida furtivamente, no privado. Mackinnon afirma que com a nova lei e a devida vitória das influências freudianas, como visto acima, a pornografia se celebrou publicamente. As mulheres eram sexo, e seguem sendo.

O público se opõe ao privado, a ética se opõe a moralidade e o fátual se opõe as terminações valoradas... o feminino é privado, moral, valorado, subjetivo; o masculino é público, ético, fátual, objetivo. Ao interpretar a preocupação pela pornografia em termos socialmente femininos, sobre o domínio masculino, é impedir uma intervenção legítima do Estado. (MACKINNON, 1989, p. 362).

Na lei da obscenidade, o Estado se aperfeiçoou como espelho da sociedade. Tanto na lei da obscenidade quanto na pornografia as mulheres são sexo. Ambas não veem nada de errado com o que é feito das mulheres nos conteúdos. “A pornografia se censura socialmente, mas se permite socialmente. A obscenidade é o dispositivo legal através do qual se rejeita legalmente, mas também se permite legalmente.” (MACKINNON, 1989, p. 353) Há um forte discurso masculino, que é protegido e considerado valioso, que identifica como básica a subordinação feminina e, como Mackinnon criticou ao longo de seu livro, erotiza o domínio e a submissão da mulher.

Assim a realidade da pornografia pode ser resumida em: a chamada liberdade de expressão para os homens, silencia a liberdade de expressão das mulheres. Os defensores da pornografia dirão que é necessário permitir todas as formas de expressão. Todavia o que é ignorado e que Mackinnon (1989, p.373) proclama com muita convicção, é que a pornografia escraviza livremente a mente e o corpo das mulheres, normalizando o terror e impondo silêncio do ponto de vista destas mesmas. Na vida real, a pornografia se impõe as mulheres, contra sua vontade, em seu próprio lar. Inferindo, como consequência, o que se protege é o direito dos homens de impor a pornografia às mulheres no privado.

Nossa intenção ao expor os estudos de Mackinnon se dá pela extrema similaridade de opressão física que é enfrentada pelas personagens femininas nas mais diversas mídias geek. Como reflexo, as mulheres geek são constantemente vítimas de assédio, fato este que não é

divulgado como devia. As personagens femininas e as mulheres geek são constantemente sexualizadas e menosprezadas. Mais adiante além de elucidar a definição de mundo geek , exporemos entrevistas feita com 31 mulheres geek que será altamente ilustrativo e exemplificativo sobre tais afirmações.

1.3 No Brasil

Tínhamos, portanto na Europa e nos Estado Unidos um cenário de enorme movimentação política e de muitas mudanças sociais, os oprimidos ardendo nas lutas pelos seus direitos e uma radical renovação cultural. No Brasil, na década de 70 o clima já era outro: repressão, morte e atraso. A luz do livro de Céli Regina Jardim, “Uma História Feminista no Brasil” (2003), analisa muito bem esse cenário.

Os processos de luta feminina foram bem mais tardios por aqui, mas extremamente significativos. E é exatamente sobre a Terceira Onda Feminista que eclodiu em solo brasileiro que trataremos nesta parte.

Jardim (2003, p.44) cita que nos anos 40 e 50 já havia movimentos de mulheres, um aspecto fundamental. Embora tais mulheres não lutassem por mudar seu papel na sociedade e inclusive não gostavam do movimento feminista, suas objeções foram essenciais nas primeiras lutas para sepultar a opressão feminina. Elas clamavam por mudanças no mundo público, queriam ter melhores condições como mães, donas de casa e esposas.

Em 1949 foi criado o Conselho nacional das mulheres por Romy Medeiros, uma pessoa de extremo prestígio com diversos segmentos como Igreja, militares e políticos. Em 1962 depois de muita luta foi alcançado o Estatuto da mulher casada. Esta medida foi necessária

porque até então as mulheres casadas tinham sua cidadania controlada pelo marido, assim como nos EUA 100 anos antes, como discutimos anteriormente neste capítulo.

Sobre os partidos políticos à época: De um lado existiam os conservadores do partido UDN (União Democrática do Brasil), formado por grandes empresários e latifundiários. Do outro lado, a esquerda, representada pelo PTB (Partido Trabalhista brasileiro), composto por larga escala de operários urbanos, intelectuais e estudantes (2003, p.43).

O golpe militar de 1964 inaugurou os longos anos de um regime marcado por cassação de direitos políticos, censura, prisões arbitrárias, tortura, desaparecimentos, exílio. A partir de 1968, com a decretação do tristemente famoso Ato Institucional nº 5 (AI-5), as condições de qualquer atuação política tornaram-se extremamente duras e perigosas no país. (JARDIM, 2003, p. 42)

Com a instauração do regime militar, muitas brasileiras e brasileiros buscaram exílio em outros países. Foi esse contato com novos horizontes somado ao fervor dos movimentos feministas dos países estrangeiros que influenciou as primeiras brasileiras a se reunir informalmente, para debater sobre assuntos feministas e culturais. Tendo sido formado por Danda Prado em 1972 o Grupo-Latino Americano de Mulheres.

Infelizmente nem esse tipo de organização feminina no exterior teve trégua. Os membros exilados do sexo masculino não gostaram dessas reuniões, primeiramente porque diziam que elas eram apolíticas e de nada ajudariam com a ditadura no Brasil, segundo porque mais uma vez, homens estavam incomodados em perder posição de liderança. Houve ameaça por parte da Frente de Brasileiros no Exílio de retirar apoio financeiro a famílias cujas mulheres participassem destes encontros. Como proclama Jardim “Talvez o grande problema encontrado pelos homens fosse que ele estava politizando a vida dentro de casa” (2003, p.53).

Os primeiros grupos feministas de mulheres a se reunir foram majoritariamente em São Paulo e no Rio de Janeiro. Não se sabe ao certo quantos foram, uma vez que os encontros eram bem privados, apenas para convidadas e para grupos pequenos. Branca Moreira Alves

criou o grupo do Rio de Janeiro em 1972, tendo a mesma mantido contato com Danda Prado, que se encontravam em Paris, por cartas. Jardim cita que a impossibilidade de exercer política no Brasil fez com que estas mulheres procurassem algo que não fosse apenas individual, elas tinham sede por atividades coletivas e engrandecedoras. Em São Paulo grupos de mulheres também se formaram, majoritariamente formados por mulheres de meia idade, com formação e estudiosas.

Enquanto no resto do mundo ocidental as mulheres procuravam de discutir sua posição na sociedade, seu corpo e seu prazer, um punhado de mulheres brasileiras fazia a mesma coisa, mas pedindo desculpas. (JARDIM, 2003, p. 51)

Marcante foi em 1975 em Paris a instauração de um novo tipo de feminismo “por uma tendência feminista revolucionária” devido a uma divisão ideológica entre as mulheres que participavam do movimento. Deu-se origem ao Círculo de Mulheres, um espaço em que mulheres se expressavam como mulheres, com altíssima importância pela proporção que deu ao movimento, porque elas queriam ir a público, conseguir mais adeptas, organizar formalmente seu movimento.

O êxito do círculo ainda não foi o bastante para destrinchar a dicotomia que acompanhava o feminismo brasileiro a época e que permeou nos anos seguintes. Havia, de acordo com Jardim (2003, p.60), em um primeiro momento, três tendências do feminismo: a marxista, a liberal e a radical. A primeira queria acabar com a ditadura e tendia a diminuir as mulheres a luta de classe; no caso da segunda estavam em busca de conquistas individuais para mulher e espaço político; as terceiras queriam enfatizar a libertação do corpo, do sexo, do prazer e anticoncepção, da dominação masculina sobre o corpo da mulher.

A realidade do feminismo para um país de terceiro mundo como o Brasil é bem diferente de países de primeiro mundo cuja desigualdade social geral é pequena. Para mulheres pobres, que são a maioria brasileira, questões defendidas pelas radicais, não são bem recebidas. É como se fossem etapas a se cumprir: primeiro melhora-se a renda, da independência financeira as mulheres, creches para seus filhos; depois fala-se nos corpos e na

dominação masculina que atinge todos os segmentos femininos mas que não são “prioridade” para as pobres. Inclusive, foi na opressão do corpo que as mulheres ricas entenderam que também eram oprimidas e passaram a integrar a luta, como declara Jardim (2003, p.61).

No mesmo ano de 1975 no Brasil, ocorreu um marco extremamente importante para o feminismo no país, que foi um evento chamado “O papel e o comportamento da mulher na realidade brasileira” com propósito de comemorar o Ano Internacional da Mulher, patrocinado pelo Centro de Informações da ONU, realizado no Rio de Janeiro. Foi criado o Centro de Desenvolvimento da Mulher Brasileira. E isso deu a luta feminina um novo status, como proclama Jardim (2003, p.56), e formalizou um centro que se preocupasse em tratar da questão feminina. Foi tudo graças a um dos pequenos grupos feministas já citados acima, que buscou patrocínio, que o evento foi possível.

Enquanto isso em São Paulo, os grupos de mulheres já citados anteriormente, compostos por intelectuais se lançaram em propostas públicas, abrindo espaço para suas ideias na reunião anual da Sociedade Brasileira para Progresso e da Ciência, que acontecia em Belo Horizonte. A presença dos grupos de mulheres na Reunião de SBPC até 1985 foi um indicador importante de outro tipo específico de feminismo que surgiu o feminismo acadêmico.

De qualquer forma, no fim da década havia um fato inegável: o movimento feminista existia no Brasil. Frágil, perseguido, fragmentado, mas muito presente, o suficiente para incomodar todos os poderes estabelecidos, tanto dos militares como dos companheiros homens da esquerda. Na década seguinte, o feminismo brasileiro viria a experimentar a redemocratização. (JARDIM, 2003, p. 66)

A partir da década de 80 o campo de atuação do feminismo poderia ser examinado de três jeitos: a institucionalização do movimento, através da Delegacia da Mulher e dos Conselhos da Condição da Mulher; a presença de mulheres em cargos eletivos; as formas alternativas de participação feminina na política. Apesar de ser considerada década perdida no viés econômico, no político definitivamente não foi o caso.

A institucionalização acabou acontecendo, como declara Jardim (2003, p. 70), e fragmentos diversos do movimento não aprovaram. Uma vez envolvidas com o governo, acaba havendo um tipo de subordinação a aquele e as outras vertentes feministas não desejavam isso. Por isso que a criação do Conselho Estado da Condição Feminina em São Paulo não foi celebrado como vitória. Foi só em 1985 com a criação do Conselho Nacional da Condição da Mulher, um órgão que possuía orçamento próprio, tendo sua presidente status de ministro que houve maior articulação das demandas feministas, que houve celebração. Essa conquista que durou de 1985 a 1989 teve como origem os movimentos de mulheres em prol das diretas-já, sendo criado pelo Vice-Presidente José Sarney depois da morte de Tancredo Neves que havia prometido criar o conselho.

O Brasil iniciava um novo cenário político em 1988, era preciso criar a nova Constituição Federal da República Brasileira. Era o momento ideal para que as mulheres formalizassem seus clamores. O Conselho Nacional das Mulheres Brasileiras promoveu a Carta das Mulheres, um documento dividido em duas partes: na primeira defendia a justiça social, implementação do SUS, ensino público gratuito, reforma agrária e reforma tributária; na segunda parte tratava de assuntos específicos das mulheres como questão da violência contra mulher, redefinição do conceito de estupro, além de tratar do polêmico tema do aborto de um jeito sutil ao citar “Será garantido à mulher o direito de conhecer e decidir sobre o seu próprio corpo”. Houve sutileza no que foi pedido porque como explicamos acima, as feministas queriam que a luta fosse identificada pelo maior número de mulheres possível, e havia muito conservadorismo, nas palavras de Jardim “era um recuo tático”.

“A presença de militantes do movimento feminista durante os trabalhos constituintes e a capacidade que tiveram de fazer pressão, vencer resistências e fazer que fossem incorporadas suas demandas no texto da Carta Constitucional, apontam um fenômeno que não pode ser desprezado. Trata-se de formas alternativas de participação política que não passam pela representação.” (JARDIM, 2003, pag. 76)

É infeliz, porém real, que a tema referente a violência contra a mulher sempre foi tratado no Brasil como um tabu, limitado a esfera privada⁷. Os anos 80 brasileiros foram

⁷ O mapa da violência passou a abordar a questão de gênero especificamente, uma vez que os índices de violência contra mulher encontravam-se altíssimo. Em 2006 no Brasil foi sancionada a lei 11.340, conhecida

muito marcados por lutas que ansiavam garantir a segurança da mulher tanto na esfera pública quanto na privada. “Entre briga de marido e mulher não se mete a colher” deveria ser coisa do passado. Foi criado o SOS Mulher cujo objetivo era conceber um espaço de atendimento para mulheres vítimas de violência, além de um espaço de reflexão, mudança e apoio as mesmas. Como citamos acima o Brasil possui realidades femininas diferentes e as feministas entenderam isso, a militância feminina tomou uma nova forma. Jardim (2003, p.82) afirma que desta conscientização surgiu o que ela chama de feminismo de prestação de serviços que em 1990 dominou o movimento como feminismo profissionalizado, através das organizações não governamentais (ONGs).

Além da gravíssima questão da violência contra as mulheres que assola o país até hoje, 2018, um tema muito debatido e trabalhado na década de 80 foi a questão da saúde da mulher. Tanto em relação à maternidade e prevenção contra câncer, como outras questões controversas como planejamento familiar, sexualidade e aborto. Principalmente no que diz respeito ao planejamento familiar, porque era um problema enfrentado arduamente pelas mulheres de camadas populares. Feministas tiveram um papel deveras importante na elaboração de projetos de planejamento familiar, como confirma Jardim (2003, p. 83), elas conseguiam atender mulheres humildes sem cair em políticas discriminatórias. Sobre a questão do aborto, a luta permanece, em pleno 2018⁸.

1.4 Resultados de Luta

como Lei Maria da Penha, que cria mecanismo de coibir a violência doméstica e familiar. Em 2015 foi sancionada a lei 11.104, a Lei do Feminicídio, que passou a classificar o ato como crime hediondo. De acordo com o mapa da violência: “Pelos registros do SIM, entre 1980 e 2013, num ritmo crescente ao longo do tempo, tanto em número quanto em taxas, morreu um total de 106.093 mulheres, vítimas de homicídio. Efetivamente, o número de vítimas passou de 1.353 mulheres em 1980, para 4.762 em 2013, um aumento de 252%. A taxa, que em 1980 era de 2,3 vítimas por 100 mil, passa para 4,8 em 2013, um aumento de 111,1%.” Disponível em: http://www.mapadaviolencia.org.br/pdf2015/MapaViolencia_2015_mulheres.pdf
Acesso em 21 nov 2018

⁸ O partido político PSol entrou com a Arguição de Preceito Fundamental 442 (ADPF 442) visando descriminalizar o aborto uma vez que ele já amplamente realizado clandestinamente no Brasil. “A criminalização do aborto provoca violações ao direito à saúde (CF, art. 6º), à integridade física e psicológica das mulheres e à proibição de submissão a tortura ou a tratamento desumano ou degradante (CF, art. 5º, III)”. Mas ainda não houve decisão sobre o caso. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/dl/psol-stf-descriminalize-aborto-meses.pdf>

Após muitos anos de árdua luta, a inserção das mulheres nos espaços públicos evoluiu significativamente, porém essa inserção ainda é marcada por opressões de gênero, pautadas pela sexualização do corpo feminino e não somente, constantemente há dúvidas quanto à capacidade das mulheres, nos mais diversos âmbitos. Certas carreiras, atividades ainda são classificadas como “não femininas”. Mascaradas estão as tentativas de dominação masculina que vagarosamente vem decaindo, todavia com resistência.

2. MUNDO GEEK

As formas de subjugação das mulheres no decorrer da história se deram de diversas formas, como através do controle do corpo, por normas legais, recomendações médicas, decisões em tribunais, cobranças sociais e influencia religiosa. Conforme será visto no presente capítulo, o mundo Geek não é diferente. Para que seja demonstrada a forma como a mulher é objetificada no universo Geek será necessário descrever sucintamente do que se trata este mundo para clarificar o leitor.

2.1 Definições e compreensão

O Mundo Geek pode ser de total desconhecimento para muitas pessoas e por isso é imprescindível que seja explicado melhor ao leitor o que englobamos ao utilizar tal expressão. Em seu artigo “Freaks and Geeks: A cultural History of the term Geek”, Emma Louise Backe analisa alguns exemplos da possível origem do termo. Que como poderemos observar, sofreu diversas mudanças ao longo dos séculos.

Como afirma Backe, no século XVI, a palavra “geck” era empregada na Alemanha para se referir a uma pessoa boba, tola. No século XIX, na Escócia, o termo sofreu mudança para o “geek”, escrita atual, mas que se referia a pessoas que realizavam performances carnavalescas

específicas, que consistiam em comer animais vivos. No século XX o termo era relacionado comumente a pessoas e atitudes consideradas aberrações.

Ser um geek, portanto, era ser colocado a parte da sociedade normal. Geeks ou aberrações eram uma comunidade separada por diferenças físicas assim como tabus e códigos de moralidade da época. (BACKE, 2014)

E foi na metade do século XX que passaram a haver mudanças na percepção dos marginalizados. Como confirma Douglas da Silva Cavalcante em seu livro “A História do Mundo Nerd” (2018, p.60), a Segunda Guerra Mundial foi um marco importantíssimo do avanço dos computadores havendo muito investimento na área. Os países precisavam de armas mais inteligentes e formas de decodificar mensagens inimigas. Cavalcante (2018, p.62) cita quatro gerações de computadores.

2.1.1 Os computadores

A primeira geração de computadores eram computadores enormes, que ocupavam até um andar inteiro de um prédio, esquentavam demais e tinham muitos custos de manutenção, o ENIAC de 1946 foi um dos mais importantes nesta época. Na segunda geração, o Stretch já podia caber em uma única sala e processava milhões de vezes mais rápido. Em 1967, foi lançado o IBM 360/91, um exemplo da terceira geração, que fez grande sucesso, pois já era bem menor e mais acessível, porém que necessitava de muitas aprimorações. Em 1975 o Altair 8800 revolucionou de vez a ideia dos computadores, trazendo o formato retangular que cabia em uma mesa, que até hoje é utilizado, era a quarta geração.

A quarta geração é conhecida pelo advento dos microprocessadores e computadores pessoais, com a redução drástica do tamanho e preço das máquinas. As CPUs atingiram o incrível patamar de bilhões de operações por segundo, permitindo que muitas tarefas fossem implementadas. (CAVALCANTE, 2018, p. 64)

Concluímos com a leitura da origem do computador e, com a confissão de Backe (2014) em seu artigo, que foi na segunda metade do século XX que o termo geek teve uma grande expansão, muito talvez, devido à comercialização dos computadores pessoais. Ela afirma que já em 1983 o termo geek era utilizado por adolescentes para se referir a outros que não “se encaixavam” socialmente e que eram obcecados por tecnologia e computadores. O termo sugeriria que não só a pessoa geek era viciada em tecnologia, mas ela pagava o preço de abrir mão de uma vida social normal para se dedicar laboriosamente a vida tecnológica em busca de conhecimentos na área.

A identidade de ser um geek possui uma forte ligação com a condição de estigma, exclusão e não conformidade. Por muitos anos os geeks foram ridicularizados pelo seu jeito considerado peculiar de ser e viver. Estereótipos como a pessoa que usa óculos, com um péssimo senso de estilo, e raros atributos sociais foi difundido. Fato este que não perduraria.

Antes de entrarmos neste mérito, é demasiado importante o que Backe (2014) testemunha em seu artigo: que o Reino Geek é composto por diversos tipos de afiliações ou segmentos como declara a mesma. Existem geeks de mídia, geeks de quadrinhos, geeks de mangás e geeks de animes, categorias tais as quais que nos ateremos a falar neste capítulo.

2.2 Mangás

O mangá é originário de teatros de sombra japoneses, chamados Oricon Shohatsu, que eram realizados na época feudal, e que contavam lendas tradicionais do país. Como confirma Cavalcante, no início do século XX as histórias passaram a ser impressas, desencadeando acessibilidade à leitura de livros. No período pós-guerra quadrinhos americanos eram exportados para o Japão, o que influenciou artistas japoneses, os mangakás. Conjuntamente houve incentivo financeiro por parte dos EUA para a produção dos mangás.

O artista Ossamu Tezuka foi o mais famoso deste período. Foi ele quem desenvolveu os traços dos personagens como conhecemos hoje, com olhos grandes e redondos. (CAVALCANTE, 2018 p. 82)

Este tipo de obra literária possui suas peculiaridades. Um mangá deve ser lido de trás para frente e da direita para a esquerda. Os artistas possuem total liberdade para distribuição dos desenhos e dos textos. O exagero é amplamente utilizado como uma forma de expressão, principalmente para representar emoções e ações. Os mangás influenciaram e muito a arte em quadrinhos no século XX, e foi a partir disso que foram desenvolvidos os Animes, as animações das histórias dos mangás.



Figura 1: Mangá aberto

2.3 Animes

De acordo com os estudos de Cavalcante (2018, p.89), as primeiras animações americanas chegaram ao Japão em 1910, e tendo havido um forte crescimento de exibições estrangeiras, os produtores japoneses foram estimulados a desenvolver conteúdo nacional. Oten Shimoka conseguiu realizar o primeiro filme de animação japonesa, que estreou em janeiro de 1917. Em maio do mesmo ano, Seitaro Kitayama terminou o filme “A batalha do macaco e caranguejo” que era baseado em um conto popular japonês. E um mês depois, Sumikazu Kouchi, em junho, lançou também uma animação cuja protagonista era um

samurai. Conclui-se então que em 1917 inicia-se a história da animação japonesa, graças a esses três pioneiros.

Habitualmente o trabalho de animação era muito afanoso. Shimokawa, por exemplo, abandonou a função porque seus olhos experimentavam um grande cansaço devido a constante exposição a reflexos luminosos. Ademais, para o cinema de animação era necessário utilizar o celuloide, um material caro que precisava ser exportado, pois não era fabricado no Japão. Como substituição era utilizada uma espécie de cartolina, sob a qual eram desenhados os personagens, recortados e fotografados.

Cavalcante (2018, p.94) cita Kenzo Masaoka como sendo o chamado “pai da animação japonesa”, isso porque foi o primeiro a utilizar a celuloide, tendo nascido em família endinheirada. Masaoka estudou desenho e produziu diversas obras como “As mulheres e a força movimentam o mundo” de 1932. Em 1958, “A Lenda da Serpente Branca” foi o primeiro anime produzido para ser televisionado, era uma superprodução de 78 minutos na qual 109 pessoas trabalharam, sendo a primeira longa metragem em cor do cinema de animação japonês.

Neste mesmo ano (1958), nasceu a maior produtora de cinema japonês a Toei. O presidente dessa produtora, Hiroshi Okawa, investiu os meios necessários para que o gênero japonês fosse exportado, fazendo diversas viagens ao exterior para estudar táticas. Seu lema favorito era “temos que converter-nos na Disney do Oriente”, como expõe Cavalcante (2018, p.102).

Todavia foi um dos funcionários de Okawa, chamado Takahata, que decolou. A sua produção “A Princesa Encantada” de 1968, se destacou, uma vez que nessa história havia uma personagem que era a princesa Hilda, irmã de um cruel rei e que sob suas ordens destruía aldeias com seu grande poder. Cavalcante sustenta que: “Este tipo de tormento psicológico pela luta entre o bem e o mal de um personagem, além disso feminino, não se tinha visto nunca no cinema de animação, por isso foi muito comentado” (2018, p. 104). Esta obra

apesar de boas críticas, foi um fracasso comercial. Como consequência Tahaka se demitiu para poder produzir livremente e fundou sua própria produtora, Toei Doga. Em 1993 a Toei Doga foi a primeira a otimizar o processo da criação dos desenhos através da digitalização.

Os animes foram trazidos em grande escala para o ocidente nos anos 80 e 90. Muitos países abriram caminho para cultura otaku e sucessos como Dragon Ball, Sailor Moon, Yu Yu Hakusho, Samurai X passaram a ser exibidos. No Brasil, como declara Cavalcante (2018, p.109), os animes foram exibidos nos anos 60, e contava com títulos como Homem de Aço, e Garoto de Espaço.



Figura 2: Dragon Ball



Figura 3: Saillor Moon

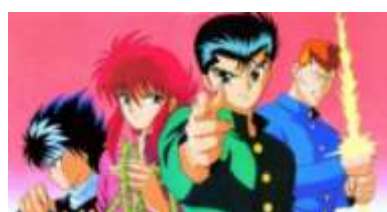


Figura 4: YuYu Hakusho



Figura 5: Samurai X

Conforme a revista Animax Magazine, parece que estas produções chegaram por aqui por acaso, pois foram oferecidas a baixo custo, tiveram dublagem razoável e colocadas como simples complemento da programação infantil de várias emissoras. Mas para surpresa de todos, tiveram grande audiências e foram sendo exibidas e reexibidas várias vezes, até que o então Ministro da Justiça da Ditadura Militar, Alfredo Buxais censurou todas as séries que tinham super heróis voadores, através do decreto-lei 1077 de 26 de janeiro de 1970. (CAVALCANTE, 2018, p. 111)

Em 31 de julho de 1988 houve no Sesc-Pompéia o primeiro grande evento de anime, feito para comemorar a criação da ORCADE⁹ –Organização Cultural de animação e desenho. A TV Manchete foi a primeira emissora de televisão aberta a exibir os desenhos no Brasil na década de 80.

Em 1994 houve o maior boom dos animes no Brasil, como aponta Cavalcante, com a exibição do sucesso Cavaleiros dos Zodíacos. A saga foi responsável não só pela enorme audiência da TV Manchete como impulsionou o enaltecimento de produtos do gênero para crianças, adolescentes e adultos. Não demorou para que pais e psicólogos se preocupassem com a violência manifesta nos episódios e acionassem o Ministério da Justiça para boicotar a exibição.

⁹ De acordo com o site Animax especializado em animações japonesas “Até o encerramento das atividades da ORCADE em 2004 (16 anos sem pausas), foram realizadas mais de 600 encontros dos membros com exibições de animes. Neste primeiro evento para fãs, aconteceram dezenas de exibições de anime e séries live-actions japonesas (destaque para National Kid – mais de 400 pessoas por exibição!).” Disponível em: <http://www.animaxmagazine.com/2013/03/os-primeiros-eventos-para-fas-de.html> Acesso em 26 nov 2018



Figura 6: Cavaleiros dos Zodíaco

Foi criada uma portaria que exigia que as emissoras cortassem cenas muito violentas e sensuais dos animes, além de terem que colocar a classificação indicativa. Por conta disso, animes e filmes assim só poderiam passar na íntegra, após 8 ou 9 da noite. (CAVALCANTE, 2018, p. 114)

Apesar do sucessos Dragon Ball e Pokémon na virada do século, por volta do ano 2001 houve significativa perda de audiência na televisão uma vez que os episódios eram passados cheios de censuras e sem a cronologia completa e correta. Ao mesmo tempo em que já havia possibilidade de acompanhar as séries adequadamente na internet. Desde então há um circuito informal de produção e circulação dos animes, feitos de fã para fã.

2.4 Quadrinhos

A primeira história em quadrinhos que se reconhece é do ano de 1895, se chamou “The Yellow Kid” e foi feita pelo artista americano Richard Outcault. Um extremo sucesso que foi disputada por muitos jornais de renome da época, em Nova York.

“Desde 1895 as tiras de quadrinhos de humor em jornais eram comuns. Mas sempre com personagens normais, tendo seres humanos ou animais como protagonistas. Hugo Hércules foi o primeiro a possuir um super poder” (CAVALCANTE, 2018, p. 8)

Tal herói da citação acima por Cavalcante não obteve sucesso e sua permanência foi bem passageira nas tiras: de setembro de 1902 a janeiro de 1903. O primeiro super herói a de fato aparecer em uma revista em quadrinhos, da editora Quality, foi o “The Clock” em 1936. Todavia graças à criação do Super Homem em 1938, pela DC¹⁰ um sucesso estrondoso, que despertou a chamada Era de Ouro dos super heróis. Em 1939 o eterno concorrente da DC, A Marvel ¹¹ desenvolveu seus dois primeiro heróis: Tocha Humana e Namor, o príncipe submarino. À época a Marvel se chamava Timely Comics.



Figura 7: Tocha Humana



Figura 8: Namor

¹⁰ A DC Comics (Detective Comics) é uma editora norte-americana situada na Burbank, Califórnia, especializada em histórias em quadrinhos e mídias relacionadas, sendo considerada uma das maiores companhias, ligadas a este ramo no mundo. Foi fundada em 1934 por Malcolm Wheeler-Nicholson Disponível em: <https://www.dccomics.com/> Acesso em: 26 nov 2018

¹¹ Marvel Comics é o nome comum e marca principal da Marvel Worldwide Inc, é uma editora de quadrinhos americanos e mídia relacionada a este ramo, foi fundada em 1947 por Martin Goodman Disponível em: <https://www.marvel.com/home/v1> Acesso em: 26 nov 2018

Como expõe Cavalcante (2018, p.9), na DC foram divulgadas histórias de cada herói individualmente e também foram publicadas muitas histórias da Liga da Justiça¹², uma equipe composta pelos mesmos heróis da DC antigos, e novos membros.

Atualmente os filmes de super heróis tem feito extremo sucesso nos cinemas de todo mundo. Todos os anos títulos e títulos são lançados. O primeiro filme de super herói gravado data de 1916, um filme esquecido, de um herói igualmente esquecido: Judex.



Figura 9: Judex

Judex não tinha poderes, mas veja se não parece familiar para você: ele era um justiceiro que defendia os inocentes e mantinha sua identidade em segredo ao usar um manto escuro e um chapéu de aba larga. O herói utilizava aparelhos altamente tecnológicos (em 1916) para brigar com caras maus e seu esconderijo secreto ficava em cavernas debaixo de um castelo. Era praticamente o Batman, 23 anos antes do Batman existir. (CAVALCANTE, 2018, p. 12)

¹² A Liga da Justiça é o principal grupo de super heróis do universo DC. Os heróis se uniram em um momento de necessidade ao ataque de um inimigo em comum muito forte e ao final das batalhas resolveram permanecer como um grupo. A liga da justiça é responsável por salvar a Terra diversas vezes nos comics da DC. Disponível em: <https://www.rika.com.br/personagens-liga-da-justica> Acesso em: 26 nov 2018

Um fato interessante é que nesta mesma história há uma inesperada heroína no final, que resgata Judex quando ele é amarrado a um barco e os dois se juntam (o primeiro time de super-heróis em filme).

Importante que salientemos a ausência de heroínas com poderes que se destacam e com fama nas sagas de quadrinhos. A Mulher Maravilha, membro da Liga da Justiça, é uma raríssima exceção de super heroína mulher devidamente valorizada. Em 2017 foi lançado o filme live action desta heroína incrível, sucesso de bilheterias e inspiração para milhões de meninas e mulheres do mundo todo.

Visando confirmar como é real a importância do Filme da Mulher Maravilha, consideramos imprescindível adiantar a resposta de uma de nossas entrevistadas que explicita exatamente isto. **Renata Lin** foi perguntada qual era sua percepção sobre as personagens femininas e se esta percepção influenciava em algo na sua vida, como resposta dela obtivemos: “Percebo que agora está havendo um crescimento, antigamente não tinha muita heroína. Meu filme predileto agora é a mulher maravilha, sou apaixonada e já estou super ansiosa para ver a Capitã Marvel¹³. Na minha vida eu não tenho certeza, mas a força da heroína, da mulher é necessário ser mostrado. Muito bom o filme da mulher maravilha por isso, ser representada, que a gente pode tudo, que a gente tem força, é guerreira. É muito bom ser representada.”

2.5 Games

Os primeiros dois jogos eletrônicos nasceram de experimentos de engenharia. Em 1958, o físico William Higinbotham adaptou um software de osciloscópio que demonstrava a trajetória de uma bola e que visitantes poderiam interagir, ele chamou de “Tennis for Two”. Não era sua intenção ser um jogo e ele nem chegou a patentear. Algo parecido ocorreu com

¹³ Capitã Marvel será lançado em 2019, é baseado na personagem de mesmo nome da Marvel Comics. “Aventura sobre Carol Danvers, uma agente da CIA que tem contato com uma raça alienígena e ganha poderes sobre-humanos. Entre os seus poderes estão uma força fora do comum e a habilidade de voar.” Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-141110/> Acesso em: 26 nov 2018

Russel em 1961. Membro de um clube de informatas, ele teve acesso a um refinado computador da época, o PDP-1 e se propôs a elaborar um jogo interativo, que se chamou Spacewar.

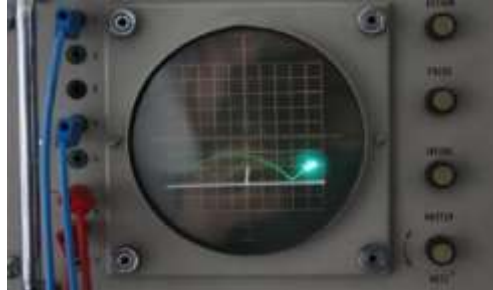


Figura 10: Tennis for two



Figura 11: Space War

Após seis meses, duzentas horas de trabalho e muitas pressão de seus ansiosos colegas, ele concluiu a primeira versão do jogo através de botões do computador, os jogadores controlavam a velocidade e a direção das espaçonaves e atiravam os torpedos no adversário. Russel chamou o jogo de Spacewar. (CAVALCANTE, 2018, p. 20)

Douglas confirma que em 1971 foi desenvolvido o que veio a ser o primeiro aparelho de jogos para televisores o “Odyssey”, um jogo bem simples que consistia em luzes que se moviam. Para modificar a experiência eram colados na tela das TVs cenários diferentes como hóquei, corrida de veículos, tênis, etc.



Figura 12: Odyssey

Contudo, foi no começo dos anos 80 que os vídeo games atingiram seu auge, o valor arrecadado das vendas chegava a dobrar da arrecadação de todos os cassinos de Nevada juntos. Cavalcante (2018, p.23) afirma que houve inclusive estipulação de regras para que crianças pudessem jogar sem que atrapalhasse seus estudos nos estados norte americanos. Nestes mesmos anos dourados que surgiu a gigante Nintendo, no Japão.

Infelizmente a recessão logo bateu na porta e já em 1982 a indústria começou a entrar em declínio nos EUA. De acordo com Cavalcante (2018, p.25), os jogadores americanos estavam cansados das mesmices dos jogos, sem novidade e com péssimos gráficos. Criada nos anos 70, a Atari, uma empresa de grande prestígio nos EUA, já havia perdido nos anos 80 parte do seu espaço para uma concorrente que lançou dois jogos de muito sucesso. Tendo falhado vigorosamente em 1983, ao lançar dois jogos de péssima qualidade que deram enormes prejuízos e os faliram.

Do outro lado do Mundo, no Japão a febre dos vídeo games não cessou, a Nintendo criava consoles que cada vez agradavam ao público. Reconhecendo seu sucesso, tentaram se lançar na América, mas a priori tiveram bastante resistência do comércio e do público, como confessa Douglas, ninguém daquele país estava mais interessado em jogos eletrônicos.

Nenhuma grande loja demonstrou interesse pelo novo console, então a Nintendo resolveu mudar o posicionamento estratégico do produto e vende-lo não apenas

como um ‘sistema para jogos eletrônicos’ mas sim como um ‘brinquedo’. Para isso, a empresa incluiu no console um controlador extra em forma de pistola e um pequeno robô de brinquedo. (CAVALCANTE, 2018, p. 32)

A Nintendo chegou a conclusão que o espectador queria ser um personagem, fazer parte de uma história ao jogar. Com essa ideia o criador do Donkey Kong ¹⁴ desenvolveu o personagem mais carismático da história dos vídeo games, o Mario Bros, que fez extremo sucesso em 1985. A Nintendo criou “mascotes para fortalecer sua imagem, constantemente personagens já conhecidos pelo público mas que não faziam parte do jogo apareciam como figurantes”. Finalmente a empresa japonesa conseguiu atingir fortemente o público norte americano e conquistou o mercado.

“No final de 1985, Shigeru Miyamoto, criador do Donkey Kong, desenvolveu um jogo inteiramente baseado no mestre do gorila teimoso. Mudando seu ofício de carpinteiros para encanados e ganhando um irmão chamado Luigi, Mario protagonizou ‘Super Mario Bros, um jogo de ação rápida que se passava em um rico e bem humorado universo ao melhor estilo dos desenhos animados’ (CAVALCANTE, 2018, p.33)”.



Figura 13: Mário Bros

¹⁴ *Donkey Kong* foi o primeiro exemplo de jogo estilo plataforma. Para vencer o jogo era necessário que o jogador chegasse até Pauline (que fora sequestrada por *Donkey Kong*) onde ganha pontos, os pontos também podem ser adquiridos de outras formas, como destruindo obstáculos ou até mesmo os pulando, a cada 10,000 pontos o jogador ganhava mais uma vida. Disponível em: <http://www.historiadetudo.com/donkey-kong> Acesso em: 26 nov 2018

Seu espaço no mercado foi parcialmente tomado quando em 1990, outra gigante japonesa, a Sega, desenvolveu um console com belos gráficos e com um personagem muito marcante dos jovens dos anos 90, o Sonic. O porco espinho que reclamava se o jogador demorasse muito a jogar. Foi sucesso imediato. Um jogo parecido com o “Super Mario Bros”, porém ainda mais simples.

Enquanto o jogo da Nintendo utilizava dois botões, Sonic deveria usar apenas um. Mario colecionava moedas de ouro, então Sonic colecionaria argolas de ouro. Naka diferencia seu personagem de Mario fazendo o porco-espinho ser extremamente rápido e dando-lhe atitude. Os jogos de Mario eram de ritmo lento e infantilizados, os do Sonic deveriam ser velozes e ele reclamaria do jogador caso ele demorasse muito para movimenta-lo, a exemplo da atitude almejada para o personagem. (CAVALCANTE, 2018, p.38)



Figura 14: Sonic

A posteriori temos a substituição dos cartuchos de jogos, no Brasil também chamados de fitas, por CDs e o incrível desenvolvimento dos gráficos, cores, personagens e das histórias. No fim dos anos 90 começou a era dos Playstation¹⁵ que até hoje é campeão de vendas nas suas mais recentes atualizações. O desenvolvimento do Nintendo Wii¹⁶ e também

¹⁵ Lançado no dia 3 de dezembro de 1994 no Japão, o videogame da Sony mudou o mercado, então dominado por Sega e Nintendo. A Sony apostou no CD, mídia muito mais barata e fácil de produzir do que os cartuchos dos concorrentes. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/12/playstation-1-completa-20-anos-veja-maiores-curiosidades-do-console.html> Acesso em: 26 nov 2018

¹⁶ Nintendo Wii, o quinto console da Nintendo, foi lançado em 2006 e faz parte da sétima geração de videogames. Dentre suas características marcantes, o Wii inovou ao trazer um controle sem fios - Wii Remote - capaz de detectar movimentos através de um acelerômetro, e ao permitir que o usuário recebesse atualizações da internet durante o modo stand-by, com o WiiConnect24. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/nintendo-wii.html> Acesso em: 26 nov 2018

suas diversas atualizações e portabilidades. E claro, um forte concorrente criado nos anos 2000 que foi o Xbox.¹⁷

2.3 A transformação do conceito geek

Os jovens geeks de antigamente sumiram. A explosão digital democratizou a tecnologia, como consequência o mundo geek abriu as portas para todos. Há, no entanto, certos membros da comunidade geek que tentam se distanciar desta popularização, como se fossem os detentores dos portões do mundo geek, como revela Backe (2014).

“Vídeo games hoje são associados a nossa cultura de um jeito irreversível, acho que daqui para frente a gente só vai mais fundo. Vídeo games tem mais e mais a ver com tudo que a gente faz. Até que vira parte de nossas vidas de um jeito que nem percebemos” (LANDIS, 2014)

Não só nos vídeo games, mas como citamos acima, a Marvel e a DC foram responsáveis por divulgar nas salas de cinema e em programas de televisão os heróis, mesmo os que não liam as revistinhas em quadrinhos tomaram gosto pelo mundo heroico como confessa Backe (2014). Lojas internacionalmente famosas como a TopShop reservam seções e araras para expor modas com estampas “geeked”.

No seu artigo “Rise of the new geeks: how the outsiders won” (2013) para o “The Guardian”, Andrew Harrison fala sobre o fenômeno Geek que se alastrou no momento em que a tecnologia barateou e como o que era exclusivo de poucas pessoas se tornou algo usual de todos. Inclusive destaca que algo mais significativo estava tomando forma nos anos 90: o advento da Geek Girl.

¹⁷ O Xbox é um console de vídeo game produzido pela Microsoft. Foi lançado em 15 de novembro de 2001. O serviço integrado Xbox Live foi lançado em novembro de 2002 e permitiu que os jogadores jogassem jogos online com uma conexão de banda larga. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/05/conheca-historia-do-xbox-o-revolucionario-console-da-microsoft.html> Acesso em: 26 nov 2018

3. A FIGURA DA MULHER NO MUNDO GEEK

No primeiro capítulo vimos como se deu a oposição da mulher na sociedade, pudemos nos conscientizar sobre suas lutas contra opressão, que estiverem presentes paralelamente a diversos outros movimentos sociais importantes. Fatos que raramente nos são ensinados devidamente nas salas de aulas de colégios, devendo, portanto haver um maior aprofundamento no assunto. Por exemplo, já previamente citado, temos a Revolução Americana que contava com grupos de mulheres ativistas pleiteando por seus direitos em um cenário de extrema transição social e que por maioria é desconhecido. Ademais no primeiro capítulo ratificamos a situação de dominação física suportada pelas mulheres, não só no âmbito da pornografia, mas também no âmbito dos lares, ruas, na vida. Constantemente seus corpos são tratados como casca vazia e seus valores julgados.

No segundo capítulo dissecamos o Mundo Geek, explicando não só a origem do termo, mas seu desenvolvimento até o que é considerado atualmente. Paralelamente foi importante tratar da origem dos computadores, que estes foram imprescindíveis para a formação deste segmento. Dividimos o segmento geek em quatro, já devidamente classificados e explicados.

A partir de agora vamos tratar mais especificamente do nosso objetivo principal que consiste nas mulheres geek, em como elas são tratadas neste mundo machista, como as personagens são retratadas nos conteúdos geek e como toda essa relação mundo fictício e real está extremamente entrelaçada e reflete uma na outra. Um dos aspectos que consideramos determinantes na hora de demonstrar a relação entre as mulheres reais e as personagens, e suas representações, consiste em entender do que se trata o Mito da Fragilidade, exposto em um livro brilhante e comovente de autoria da Collete Dowling .

Com o intuito de entender qual era a impressão de outras mulheres geek, além dessa própria autora, sobre a figura da mulher exposta em tais conteúdos, foi desenvolvida uma metodologia de entrevista coletando-se informações sobre a percepção das participantes.

3.1 Metodologia das entrevistas

Entrevistamos 31 moças de idade entre 18 e 35 anos. As entrevistas se deram entre os dias 22 de julho de 2018 a 29 de julho de 2018 da seguinte forma:

1) 15 moças responderam o formulário online que foi disposto no programa Google Forms. Estas 15 moças surgiram pela comunicação entre amigas e conhecidas. Entre elas temos profissionais de Games e moças otaku¹⁸ que somente consomem conteúdo geek.

2) As outras 16 moças foram entrevistadas diretamente por nós no evento chamado Rio Anime Club, que foi realizado dia 29 de julho de 2018 no Clube Hebraica, em Laranjeiras. Todas as moças entrevistadas neste evento praticam cosplay¹⁹ e estavam a caráter. Foram gravadas suas entrevistas no celular e depois transcritas, uma por uma, para o Google Forms²⁰, que organizou as estatísticas destas novas entrevistas com as que já existiam no programa.

¹⁸ Otaku é uma expressão de origem japonesa utilizada para designar pessoas que são consideradas fãs extremistas de determinado assunto. Na cultura ocidental (como a cultura brasileira), a palavra otaku ganhou um significado bastante diferente do original e é utilizada como uma gíria que define as pessoas que são exclusivamente fãs de animes e mangás. Disponível em: <https://www.significados.com.br/otaku/> Acesso em: 26 nov 2018

¹⁹ Cosplay é um termo em inglês, formado pela junção das palavras *costume* (fantasia) e *roleplay* (brincadeira ou interpretação). É considerado um hobby onde os participantes se fantasiam de personagens fictícios da cultura pop japonesa. Um cosplay pode estar relacionado com personagens de games, animes e mangás, porém podem também englobar qualquer outro tipo de caracterização que pertença a cultura pop ocidental. Disponível em: <https://www.significados.com.br/cosplay/> Acesso em: 26 nov 2018

²⁰ O Google Forms é um serviço gratuito para criar formulários online. Nele, o usuário pode produzir pesquisas de múltipla escolha, fazer questões discursivas, solicitar avaliações em escala numérica, entre outras opções. Disponível em:

Todas as mulheres entrevistadas foram convidadas a escolher um nome fictício para garantir a privacidade de suas respostas. As entrevistas feitas pessoalmente tiveram um tempo médio de 1 (um) minuto. Não foi dada liberdade para as candidatas evadirem suas respostas das perguntas feitas.

Consideramos imprescindível para o estudo realizado que elas fossem ouvidas antes que o conteúdo em si fosse escrito ou o tema concretizado. Uma vez que se não houvesse concordância majoritária delas quanto à condição feminina da mulher no mundo geek, não faria sentido a autora problematizar algo que apenas ela acredita. Foi necessário reconhecer a relevância do tema para o segmento e houve.

Foi feita uma estruturação de perguntas base, primeiramente para qualificar melhor quem estávamos entrevistando, depois duas perguntas específicas sobre o tema tratado no estudo desta monografia. Sobre as primeiras: perguntamos qual a idade, nível de escolaridade, qual nome fictício que elas gostariam de se identificar (podendo ser de um personagem) e com qual frequência elas acessavam conteúdo geek. Os resultados em gráficos desta parte das entrevistas estão representados no Anexo I. Sobre as perguntas específicas perguntamos: como elas percebiam a figura das personagens femininas no Mundo Geek e se esta percepção já havia influenciado ou determinado algo na vida delas.

3.2 A situação da mulher no mundo geek

As fontes de entretenimento como Hollywood, reconheceram que não se pode construir sucessos com apoio de apenas metade da população. No artigo, Harrison destaca algo dito por Susana Polo, editora chefe da revista *The Marie Sue*²¹ que na verdade as mulheres foram

<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2018/07/google-forms-o-que-e-e-como-usar-o-app-de-formularios-online.ghtml> Acesso em: 26 nov 2018

²¹ *The Mary Sue* é uma revista que trata sobre a cultura pop. A revista se considera inclusiva e feminista. Como descrito na própria página dela: “The Mary Sue sits at the nexus of pop culture and the uncharted universe. We

pioneiras em diversos eventos geek, como a primeira convenção de Star Trek²², por exemplo. De qualquer forma, nunca é simples para mulheres entrarem em um mundo que os homens clamam ser seu. Constantemente elas são referidas como “fake geeks” (geeks falsas) e isso é citado tanto no artigo de Harrison (2013) quanto no artigo de Backe (2014)

Não é que as mulheres só estejam agora envolvidas. Elas só estão mais visíveis agora. Toda hora que você pensar que as mulheres só estão nessa recentemente você descobre que a primeira convenção de Star Trek foram organizadas por mulheres, ou que mulheres foram a chave da criação de Doctor Who²³. Harry Potter²⁴, Star Wars²⁵ e Star Trek entusiastas possuem igualdade de gênero se não dominação feminina” (POLO, 2013)

Cabe a nós, citar um trecho de Collete Dowling em seu livro “O Mito da Fragilidade”, uma pequena antecipação do próximo assunto tratado neste capítulo. Contextualizando, ela fala sobre o Título IX que foi a primeira legislação abrangente sobre os direitos das meninas/mulheres de participarem e terem investimento em atividades de educação física tanto quanto os meninos (elas sempre sofreram limitações financeiras e de estímulos). Houve

love and live geek culture, comic book movies, genre television, space exploration, emerging technologies, the coolest video games, and the weirdest finds on the internet” Disponível em: <https://www.themarysue.com/about/> Acesso em: 26 nov 2018

²² Em 8 de setembro de 1966 era exibido o primeiro episódio de Jornada nas Estrelas (*Star Trek*), série de ficção científica criada por Gene Roddenberry que marcou época e tornou-se uma das mais cultuadas franquias da cultura pop de todos os tempos. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/star-trek> Acesso em: 26 nov 2018

²³ Ele é um alienígena viajante do tempo do planeta Gallifrey, terra natal dos Senhores do Tempo. Quando está serialmente machucado, pode se regenerar, alterando também sua aparência física e características psicológicas, podendo perder algumas memórias no processo. Ele viaja na TARDIS (*Time And Relative Dimension In Space*), uma máquina viva que viaja instantaneamente para qualquer lugar no tempo ou espaço e ainda em dimensões podendo se materializar em qualquer local inclusive em ambientes totalmente fechados. Disponível em: <https://universowho.com/doctor/> Acesso em: 26 nov 2018

²⁴ Harry Potter é uma série de sete romances de fantasia escrita pela autora britânica J. K. Rowling. A série narra as aventuras de um jovem chamado Harry James Potter, que descobre aos 11 anos de idade que é um bruxo ao ser convidado para estudar na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Disponível em: <https://www.pottermore.com/explore-the-story/harry-potter> Acesso em 26 nov 2018

²⁵ Em maio de 1977 chegava aos cinemas dos EUA *Star Wars*, criado por George Lucas. Uma visão criativa de um universo conciso e povoado por estranhos e fascinantes seres. O sucesso foi estrondoso. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/star-wars> Acesso em: 26 nov 2018

muita reclamação desta medida do governo, por parte dos homens, mais adiante discutiremos isso.

Não estamos falando aqui em equidade, e sim, mais uma vez, na identidade própria do sexo. O esporte é masculino. Músculo é masculino. Poder é masculino. E a medida que a mística do poder masculino é lentamente esvaziada, como um balão furado, os homens acham que algo lhe está sendo tomado. Pensam que algo está, inegavelmente, correndo risco, que alguma coisa profundamente antinatural está acontecendo, e que estão a mercê de algum enorme e poderoso mecanismo contaminado pela injustiça- contra eles. (DOWLING, 2001, p.190)

Esse mesmo sentimento de “invasão” ao “território masculino” ocorre no Mundo Geek. Baseado no documentário “Video-Games – The Movie” os dados são que 47% dos jogadores são mulheres. Como é razoável considerar que é um mundo masculino? Constantemente as mulheres são testadas sobre seus conhecimentos, o termo utilizado é o das “credenciais nerds”, como é exposto no artigo “Existe Machismo no Mundo Geek” do G1.

Riven em sua resposta exemplifica esta situação “Eu acho que nos jogos a figura feminina não tem uma aceitação muito grande. Por exemplo, em alguns jogos eu tenho uma posição alta, um elo alto e os outros jogadores não aceitam muito bem. Em geral, não aceitam perder para as meninas e acabam xingando mesmo”.

Os assédios sofridos nos eventos, nos jogos, pelas mulheres reais e pelas mulheres personagens são constantes. As personagens femininas são majoritariamente demonstradas como mulheres frágeis, com exposição corporal enorme, com papéis muitas vezes simplórios.



Figura 15: Exposição desnecessária

A participante **Luka Megurine** queixou-se da diferença de tratamento que as mulheres sofrem em certas situações por serem consideradas o sexo frágil ao jogar, “As mulheres são muito discriminadas em relação a ser Geek, ainda mais quando a gente joga. O homem já acha " ah é mulher, vou pegar leve" ou "ah ela não sabe jogar porque é mulher". Eles acham que somos mais o sexo frágil, só tá ali pra ser sexy, etc.”. Igualmente a participante **Tsuyu Asui** indagou sobre a figura da menininha frágil e como isso já houve qualquer influencia em sua vida “Influencia um pouco. Influenciou mais na infância, porque antigamente a garota era vista mais como "menininha" e fraca; mas agora está melhorando.”

Há muito por trás dessa representação fragilizada e debilitada das mulheres na vida real e na vida fictícia, e só sobre isso que vamos tratar agora: O Mito da Fragilidade.

3.3 O mito da fragilidade

Dowling traça em seu livro “O mito da fragilidade” um quadro surpreendente da dimensão física da mulher e como durante séculos e séculos a sociedade elaborou maneiras detalhadas de fazer a mulher se afastar de sua força física encorajando a vitimização e passividade. E é exatamente isso que a entrevistada **Tchella** trata “Ou elas são colocadas como seres indefesos, inocentes que precisam de algum homem para defender essas personagens ou então às personagens são grandes lutadoras, fortes, porém super sexualizadas”. **Akame**, também afirma que a imagem da mulher que é exposta nos animes costuma carecer de empoderamento, como se apenas a exposição de seus corpos bastasse: “Bem fracas a maioria são representadas para mostrar a sensualidade do corpo delas para atrair os homens. São poucas que mostram empoderamento, o poder feminino.

3.3.1 Antes do mito

Antes de mergulharmos de cabeça nesse mérito é preciso analisar o que havia antes do mito, como as atribuições eram devidas às mulheres. Dowling (2001, p.27) cita os estudos da renomada Olga Soffer uma das maiores autoridades mundiais sobre caçadores e coletores da Era Glacial. Olga declara que na época Paleolítica as mulheres eram fortes e fisicamente ativas, armadas de arcos e flechas caçavam animais e contribuíam com 70% da alimentação da família. Na Grécia e em Roma, mulheres caçavam, nadavam, remavam. Na Idade Média, mulheres frequentemente praticavam atletismo, elas inclusive lutavam entre si montadas e usando lanças. Algumas eram refinadas arqueiras, mas por mais hábeis que fossem eram proibidas de competir nos níveis de elite. Nos séculos XVIII e XIX mulheres participavam de tropas femininas de elite do reino Daomé, na África Ocidental e eram treinadas desde cedo a usar armas, a ser fortes e aguentar sofrimento. De acordo com os historiadores “elas tinham músculos tão sólidos como os dos guerreiros negros e demonstravam uma força muscular superior.” Foram extintas no começo do século XX.

Com o olhar voltado para o passado é possível verificar que as mulheres já haviam conquistado seu espaço e supremacia nas habilidades que envolviam resistência. Como façanha, podemos citar provas de andar e correr mais de 650 km em 6 dias consecutivos, onde derrotavam participantes masculinos. Dowling (2001, p.31) confessa que no geral, ao longo da história, a força era encorajada na mulher na época que era economicamente necessário:

durante guerras, durante revoluções industriais... como dissertamos em maiores detalhes no capítulo anterior.

3.3.2 O início do mito e suas artimanhas

No século XIX a moça foi arduamente levada a acreditar que fragilidade era sua condição normal. Ela foi isolada em salas que não batiam sol, impedida de praticar movimentos, acusada de sua menstruação ser um impedimento, ameaçada de receber os piores castigos se não obedecer, isso porque não podiam correr o risco dela perder a capacidade de ter filhos. Foi neste século que outros decidiram que em prol da fertilidade, da procriação, da prole, as mulheres deveriam abdicar de seus interesses físicos porque “cada migalha de energia que podia gerar era necessária para manter seus processos de procriadoras” (DOWLING, 2001, p. 24) e o confinamento da mulher era considerado necessidade social. É aquilo que tratamos bem anteriormente: havia um forte culto a “feminilidade autêntica”.

Este livro trata da dominação social do corpo da mulher. É sobre o desenvolvimento físico restringido de mocinhas e mulheres feitas. É sobre a tentativa de mantê-las pensando no que os médicos, educadores e mesmo líderes religiosos queriam que elas sentissem: que eram fisicamente limitadas. Incapazes de passear desacompanhadas em um bosque, incapazes de existir, em suma, sem a força muscular e a suposta ajuda física da outra metade da espécie. (DOWLING, 2001, p. 26)

Retratamo-nos precedentemente sobre figuras limitadoras femininas, mas não havíamos citado a influencia da medicina que na verdade foi, como afirma Dowling (2001, p.35), protagonista no mito. Uma vez que proteger mocinhas do excesso de atividade física e mental tornou-se motivo de forte campanha entre os médicos do século XIX. Em um texto do médico Thomas Emmet, ele aconselhou que “mocinhas descansassem um ano antes e dois depois da puberdade”, além disso, o período menstrual deveria ser enfrentado em decúbito dorsal (barriga para cima). Ademais, médicos afirmavam que os tecidos e órgãos imaturos das mocinhas eram considerados peculiarmente instáveis e vulneráveis a lesões. Inacreditável, porém, real, eram os avisos, em Vassar, aos pais, para que não matriculassem suas filhas em

escolas com mais de dois andares, uma vez que no período menstrual, eram proibidas de praticar qualquer atividade física. Poderiam se destruir subindo até o terceiro andar.

Em fins do século XIX feministas e médicos começaram a tomar posições opostas sobre toda a restrição imposta. No auge em 1890 o ciclismo estava em alta e já estava sendo praticado por diversas mulheres, tendo sido defendido por médicos por deixar os músculos abdominais mais fortes, o que ajudaria na hora do parto. E mais uma vez, não durou muito para que médicos “preocupados” com o exagero no esporte impusessem problemas à prática como “mulher era fraca demais para suportar o peso nos pulsos e manter o peso nos pedais”. Chegou ao ponto, como ratifica Dowling (2001, p.48), que ciclismo durante a menstruação foi acusado de causar um dano incalculável, logo que não deveria ser mais praticado.

Em relação à menstruação, diversos e criativos foram os mitos sobre esse fenômeno. Foi só no final do século XX que a comunidade médica resolveu de fato acabar com todos os mitos e estudar seus reais efeitos, admitindo que não havia riscos para a mulher praticar exercícios não estando grávida ou estando grávida. Inclusive os novos dados deixaram claro que mulheres que fazem exercícios correm menos riscos de complicações.

Habilidade física deriva de prática. Dowling (2001, p.75) é minuciosa ao analisar as consequências de criação diferente para meninas e meninos. Ela declara que em um estudo onde analisaram o tratamento de pais a seus filhos de 20 a 24 meses de idade, concluiu que o tratamento entre meninos e meninas eram muito diferentes e significativos. Era comum reação positiva em meninas se brincavam de boneca ou viam televisão passivamente, e negativa, se corriam, saltavam ou subiam em algo. Força, agilidade, derivam de algo. Um exemplo citado pela autora é: se uma criança nunca brincou de jogar bola antes, é evidente que ela será mais desajeitada e menos eficiente que outra cujos pais brincaram de arremessar bola desde 3 anos de idade. Se uma menina não é estimulada a praticar exercícios ela não será boa neles, vai haver deficiência pela falta total de prática, e não pela falta de capacidade.

O estímulo a passividade tem consequências muito concretas. Ainda mais se há distração nas mídias digitais que sacramento esse tipo de comportamento. **Chi** em sua

entrevista confessa os reais reflexos da passividade aprendida em sua vida e como passou a ter consciência de seu próprio poder ao entrar na faculdade e conhecer o feminismo. Seu sincero depoimento é luminoso, ele comprova mais uma vez como há resistência por parte dos homens à uma mulher disputar de igual para igual em um ambiente que eles consideram deles. “Por um bom tempo da minha vida (pré-adolescência até atingir uns 21 anos) eu achava que pra ser aceita entre os homens e ser uma boa parceira era ser serena o tempo todo e manter minha inocência. Parceiro traiu? Não tem problema, homens são assim. Te tratou mal quando chegou do trabalho? Deve ter tido um dia estressante. Eu entendi que serenidade era a mulher ideal e que a minha vontade era secundária. Aprendi a dar mais ouvidos aos homens e deixar a opinião de mulheres de lado. Além de tudo me sentia obrigada a satisfazer os desejos sexuais deles para não perdê-los. E no mundo gamer, nós mulheres sempre fomos vistas como inferiores. Tentei provar que esta visão estava errada. Joguei um campeonato inteiro num time masculino como se fosse o meu namorado da época. Quando fomos para as finais, que eram jogos presenciais a surpresa ficou estampada na cara de todos. Obviamente o meu desempenho não foi o mesmo, porém ainda sim melhor que de todos o do meu time. O fato deles não acreditarem em mim mexeu MT com o meu psicológico antes dos jogos. Isso tudo mudou quando entrei pra UFRJ e me foi apresentado o feminismo. Sem dúvidas ainda tenho um caminho a percorrer, mas agradeço ao feminismo e as mulheres que me ajudaram.”

Quando uma criança é doutrinada com “isso é coisa de menino” e “isso é coisa de menina” é padrão que a menininha cresça duvidando de suas habilidades físicas, sempre se considerando “frágil”. As crianças internalizam os papéis sociais que lhe são ensinadas e os praticam.

A ameaça do sexo, como a chamo, funciona de maneira análoga. Sugira a uma menina que ela está se comportando como um menino e ela controlará seus movimentos, como uma tartaruga que puxa a cabeça para dentro da carapaça. Uma vez que movimentos vigorosos e uso cada vez maior de espaço são codificados como masculinos, meninas os evitam. Adotam seus próprios gestos e movimentos específicos- uma espécie de repertório de fragilidade: movimentos delicados, contidos (cruzar as pernas, dobrar os braços) – e inconscientemente ocupam tão pouco espaço quanto possível. (DOWLING, 2001, p.77)

3.3.3 As estimulem a praticar

As meninas precisam ser encorajadas a obter o estímulo necessário para seu desenvolvimento físico. Dowling confessa que desenvolvimento motor é extremamente importante para estímulo de desenvolvimento cognitivo. Quem tem consciência do seu próprio corpo, das suas limitações e alcances, tende a maior autoestima, atitudes positivas na vida e desenvolve identidade própria. Comportamentos autodestrutivos são menos comuns.

Os depoimentos de algumas das entrevistadas comprovam que com o estímulo as mulheres sentem força para lutar. Não apenas tratando de força física. Quando construídas na autoestima, sentem força para se impor a situação de opressão que lhes tenta ser imposta. O feminismo é sua espada. Quando elas acreditam nelas mesmas, possuem autoconsciência de si, elas arranjam forças das suas entranhas. **Levi Heichou** ao falar sobre animes que tentam limitar as mulheres aos seus corpos e aparências diz “Esses tipos de anime chegam a incomodar um pouco ao assistir, o que faz fortalecer mais a minha ideia de que deve-se combater o machismo sempre”. **Eternal** indaga categoricamente que sobre essa situação é “importante para nos estimular a sermos fortes” e que há “um motivo para continuar forte”. **Hanji Zoe** por sua vez afirma “Influencia, minha personalidade faz com que eu queira sempre mostrar meu lado feminino independente”.

Sobre o devido início da desmistificação da fragilidade, foi só em 1970 que houve fusão das pesquisas de controle cerebral e neural nos Estados Unidos. No fim o estudo levou a espantosa conclusão de que a maior habilidade física do homem se dá pelos anos de práticas esportivas e incentivos a desenvolvimento físico efeitos de criação. As habilidades do homem são frutos de aprendizagem e prática, não existe fisiologia superior.

As mulheres ficaram sufocadas com o culto de “correr como uma menina” porque havia um fortíssimo desestímulo social travando seu desenvolvimento físico. Colette cita um estudo feito em 1996 onde foi procurado o possível efeito de treinamento que explicasse diferença entre os sexos, ao lançar uma bola de beisebol. Quando foi feita comparação de lançar a bola com a mão não dominante, descobriram que não havia a menor diferença da rapidez com que

meninas e meninos lançavam a bola! Citamos no capítulo 1 a antiga teoria de Freud da inveja do pênis e a verdade é que ela continua por aí: estreitamente ligada ao mito da fragilidade. Atividades naturais como chutar, correr, pular, estão sendo impedidas de serem praticadas pelas meninas, elas são enviadas para o cantinho das bonecas antes mesmo de largarem as fraldas. O corpo da mulher foi controlado e seu desenvolvimento físico restringido.

Na adolescência grande parte das meninas passa a usar a aparência, deixando de lado o uso do corpo, fisicamente falando. Elas são incentivadas a se utilizar da aparência para adquirir poder. Meninas aprendem a ser passivas, fantasiarem príncipes para terem bebês, querem ser pequenas e começam dieta e se preocupar excessivamente com a aparência sendo crianças. Meninos aprendem a ser durões, a malhar para desenvolver musculatura e a praticar sexo com violência. E são esses mesmos meninos e meninas que tem acesso a conteúdos que ratificam essas pressões sociais, que são prejudiciais para ambos os sexos. **Akane**, em seu depoimento, demonstra que o segmento feminino está ascendendo, mas que o cenário mulher pequena homem grande, permanece “Muito exposto. A imagem da mulher tanto em jogo quanto anime é muito sexualizada. Isso inclusive é tema de debate em muitas palestras, porque estamos querendo reverter essa situação, mas ainda é muito difícil. Eu sou jogadora de Perfect World²⁶, de Lol²⁷ e a gente vê muito personagens femininas com os seios enormes, a bunda muito exposta e nós mulheres nos sentimos tristes. Os homens sempre tem armaduras completas e grandes, e as mulheres com armaduras pequenas e que não protegem nada. Tinha que ter igualdade na armadura.”

²⁶ Perfect World, é um jogo eletrônico do gênero MMORPG desenvolvido e publicado pela Beijing Perfect World para diversas plataformas de computador. É um jogo free-to-play que foi projetado com o intuito de inserir elementos da cultura chinesa, a fim de que os jogadores aprendessem se divertindo dessa maneira. Disponível em: <https://perfectworld.uol.com.br/o-jogo> Acesso em: 26 nov 2018

²⁷ League of Legends é um jogo competitivo que mistura velocidade e intensidade. Duas equipes de poderosos campeões, com designers e estilos diferentes, lutam em diversos campos de batalha e modos do jogo. O campeonato Mundial de League of Legends é um campeonato internacional anual de esporte eletrônico voltado para o game League of Legends, organizado pela empresa americana Riot Games. As equipes competem pelo título de campeão, pela Taça do Invocador e pelo prêmio de aproximadamente US\$1.000.000. Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/what-is-lol/> Acesso em: 26 nov 2018



Figura 16: Personagens do jogo LOL

Dado o que a fraqueza aprendida está fazendo com o desenvolvimento do cérebro e dos ossos das mocinhas, a inatividade das adolescentes é apenas um pouco menor do que uma crise nacional de saúde. E o preconceito do sexo é a causa da crise. (DOWLING, 2001, p. 109)

É preocupante como meninas e mulheres são constantemente resumidas a sua aparência. A sociedade é dura com as cobranças feitas às mulheres. Como se nenhum padrão de beleza estivesse de fato adequado. Elas pode estar gorda demais, magra demais, forte demais etc. Em diversos cargos e carreiras as mulheres são cobradas por uma postura: fazer as unhas, usar maquiagem, cinta para segurar as curvas, cabelo arrumado, use salto. O Mundo Geek não é nem um pouco diferente. As personagens femininas são desenhadas com formas anormais e extremamente sexualizadas e isso pode ser confirmado pelo depoimento de mulheres geek de diferentes segmentos. **Lastshot** diz que “As personagens femininas em jogos online principalmente são quase sempre muito sexualizadas ou com corpos muito irreais ou armaduras mínimas”. **Miki** afirma que as personagens são “hiperssexualizadas ou com estereótipos de personalidade “atraente””. **Luka Megurine** indaga que “Muito Sexualizada. Eles colocam muita sensualidade exagerada em personagens de animes, de jogos, para atrair o público ‘homem’”. **Sara** sobre o assunto respondeu que “A maioria das vezes é bem erotizada e sexualizada. A mulher é sempre de uma forma escultural, com um corpo que ninguém tem, completamente utópico. E as vezes as pessoas gostam tanto dessa realidade virtual que deixam de se relacionar com pessoas reais porque elas não tem aquele corpo.”

Arya , por sua vez, respondeu sobre o tema justificando ainda que essa motivação faz com que ela se identifique mais com personagens masculinos “Depende muito, mas geralmente elas são muito sexualizadas: muito peito, muita bunda. Elas tem pouca roupa, normalmente. Não são personagens valorizadas nas histórias, não sendo tão fortes quanto outros personagens.” **Saiury** falou sobre como a exposição corporal lhe desagrada “Muito expostas. E nós queríamos algo mais pra gente, feito para gente. No *Mortal Kombat* ²⁸ mesmo, as mulheres são muito expostas, muito sensualizadas, eu particularmente não gosto muito.” **Hanji Zoe** foi mais uma que confirmou “Mostram uma personalidade muito sexual, são poucos os que mostram uma mulher como mulher.”. **Bruce Banner** sobre o assunto também afirma como o machismo prejudica a imagem da mulher ao tentar resumi-la a sensualidade “Que o mundo ainda é extremamente machista e leva tudo ao lado do homem ver a figura feminina como mais sensual”.

A criação das personagens femininas utópicas e perfeitas causa um sentimento de não representação por quem deveria se sentir parte daquele mundo. **Ash** em suas respostas confirma esta falta de representação “Bem erotizada. Em todos os jogos. Eu jogo LOL por exemplo, então todas as personagens tem peitão, cinturinha fina, não tem nenhuma personagem mais bruta, mais gordinha.”. Um cenário que também é dito por **Rebeca** e felizmente a mesma já começa a ver avanços no problema “Acho que a esmagadora maioria é bastante sexualizada. No caso há até proporções corporais que não existem, posições que elas são desenhadas que na vida real não tem como visto que a anatomia humana não permite. Isso com o intuito de deixa-las do agrado do público masculina, por mais que os homens não reconhecem e não aceitem, é isso que acontece. Algumas fontes felizmente tentam sair disso. Estou fazendo cosplay hoje de Boku no Hero Academy²⁹ e no mangá as meninas são representadas sem a anatomia desproporcional, com algumas meninas mais "cheinhas". Então

²⁸ Foi lançado em Outubro de 1992 o *Mortal Kombat*, um jogo de luta com temas de fantasia e ciência. O jogo original gerou muitas sequelas, vários jogos de ação-aventura, filmes e séries de televisão. A série é conhecida pelos altos níveis de violência sangrenta, incluindo mais notavelmente, as Fatalidades(movimentos finalizadores, que requerem uma sequência de botões e movimentos para serem executadas). Disponível em: <http://www.mortalkombat.ws/historia-mortal-kombat> Acesso em:26 nov 2018

²⁹ *Boku No Hero* conta a história que segue Izuku Midoriya, um menino que nasceu sem superpoderes em mundo que é normal tê-los, mas mesmo assim sonha em se tornar um super-herói. Após ajudar o maior herói do mundo a capturar um vilão, este compartilha os seus poderes com Izuku depois de reconhecer o seu valor e o ajuda a se matricular em uma escola para heróis em formação. Disponível em: <https://mangasjbc.com.br/titulos/my-hero-academia/> Acesso em:26 nov 2018

existem editoras que estão mudando isso mas a esmagadora maioria ainda é feita para ser sexualizada, infelizmente.” **Rebeca** também confessa que “Tem alguns personagens que eu evito fazer porque eu me imagino naquela roupa e eu sei que não ficaria daquela maneira. Na verdade, dificilmente alguém ficaria daquela maneira, e eu muito menos ainda. A maneira como é representada no desenho roupa decotada ao tentar reproduzir, o busto não vai ficar tão alto, a cintura não tão marcada, o quadril não tão definido e por aí vai. Ao tentar reproduzir você acaba tendo que fazer várias alterações na roupa para que ela fique real. Logo já evitei de fazer personagens por causa dessas anatomia desproporcional e essa sexualização extrema.”

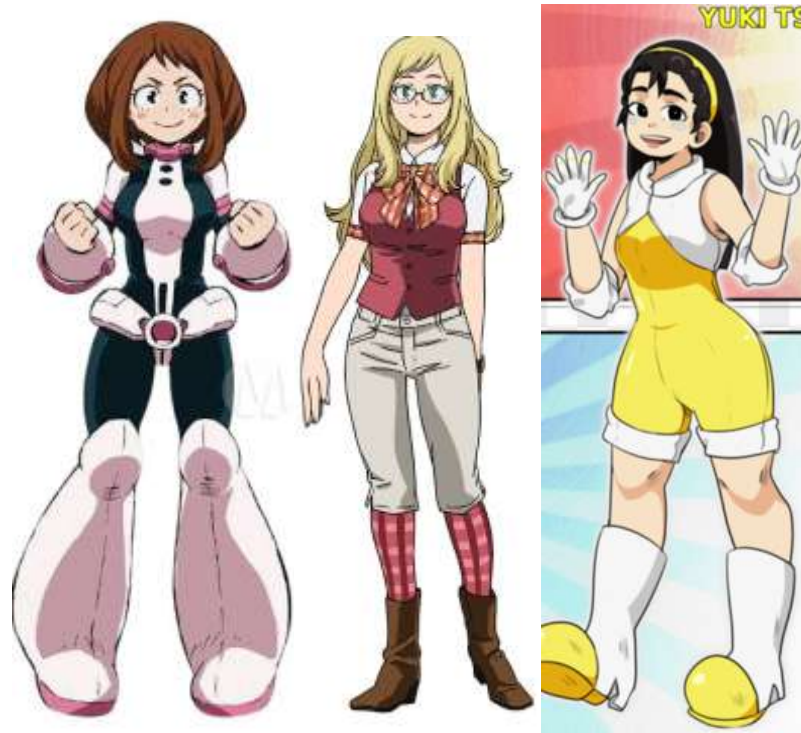


Figura 17: Personagens femininas Boku no Hero Academy

Essa valorização da musculatura masculina e do uso da força como justificativas para a suposta superioridade masculina entraram, na verdade, em colapso quando se iniciou a Revolução Industrial. Como afirma Mackinnon (1989, p.47) na época da Revolução Industrial as mulheres também foram submetidas a exercer força física e mesmo demonstrando capacidade eram delegadas para trabalhos tidos inferiores. Millet (1970, p.145) declara que quando a força física feminina passou a ser empregada em diversos momentos da história,

como guerras e revoluções, nunca houve qualquer valorização dessa força. Logo a questão nunca foi se um sexo é forte ou não, e sim rebaixar as mulheres.

Contraditório são os homens limitarem a si mesmos como burros de carga, como se seu valor e sua hegemonia se desse pela força. Cabe lembrar que as condições enfrentadas pelas proletárias eram duríssimas e exigiam muito esforço físico. Não só desgaste físico, elas tinham que lidar constantemente com assédios, principalmente por parte de homens hierarquicamente mais poderosos, cena lamentável que se ilustra muito bem no filme “As Sufragistas”³⁰ onde o dono da industrial estuprava todas as suas funcionárias que por não ter outra opção de emprego numa época de muita miséria, não reagiam.

3.3.4 Assédio

Assédio é um tema de extrema relevância para este estudo, uma vez que cotidianamente pessoas do sexo feminino sofrem ataques em qualquer lugar. No mundo geek é comum haver assédio não só com as consumidoras humanas, mas também, com as personagens fictícias, nem essas escapam. Uma reflexão: usando como exemplo o anime *Deadly Sins*³¹ onde a personagem Elizabeth é constantemente apalpada por um homem, estando ela claramente constrangida com a situação, mas sem ter uma reação forte contra isso. Inclusive, **Levi Heichou**, uma de nossas entrevistadas problematizou este mesmo anime “Acredito que apesar de ter melhorado um pouco, ainda é machista, como por exemplo, os animes: *Darling in the FraXX*, *Seven Deadly Sins*, *GANTZ* e entre outros”.

³⁰ *As Sufragistas* é um filme de 2015 cuja criadora é Sarah Gavron. Trata do início da luta do movimento feminista e os métodos incomuns de batalha. A história das mulheres que enfrentaram seus limites na luta por igualdade e pelo direito de voto. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-222967/> Acesso em 26 nov 2018

³¹ Os Sete Pecados Capitais são um grupo de cavaleiros que vivem na região de Britânia. Ainda se separaram, ao serem acusados de tentar derrubar o Reino. A terceira princesa, Elizabeth, começou uma jornada para encontrar os Sete Pecados Capitais, para conseguir sua ajuda e retomar novamente seu Reino que sofrera um golpe. Elizabeth é uma educada e bela garota. Possui cabelos prateados e um corpo voluptuoso que se torna alvo da mão boba de Meliodas, capitão dos Sete Pecados Capitais. Disponível em: <https://mangasjbc.com.br/titulos/the-seven-deadly-sins/> Acesso em: 26 nov 2018



Figura 18: Elizabeth sendo assediada

Qual influência isso pode causar em quem assiste? Influencia de verdade? Já foi escrito previamente sobre as influencias reais que a pornografia causa aos homens e em suas atitudes violentas, Mackinnon analisou bem essa condição. Há imagens e exposições do corpo feminino nos conteúdo geek que são completamente desnecessárias, também observadas por nossa entrevistada **Denise** “Em games e animes (que são os ambientes que mais frequento), percebo um exagero na exploração da figura feminina, com sequencias enormes, por exemplo, de peitos se movendo em câmera lenta ou de calcinha aparecendo. Considero extremamente desnecessário, até mesmo, porque muitas vezes não faz nem sentido ter uma cena dessas. Em games, nota-se muito a diferença da vestimenta dos personagens masculinos e dos personagens femininos, as mulheres estão sempre de salto, roupas justas ou quase sem roupa.”



Figura 19: Exemplo de movimento de peito em câmera lenta e destacado

Não saber do seu potencial físico e tê-lo limitado, ser incentivada a ser passiva, tem muito mais consequências do que apenas o desenvolvimento ósseo precário ou uma vida de submissão. Dowling (2001, p.160) dedicou capítulos de seu livro sobre como no ambiente escolar as meninas são constantemente vítimas de assédio, por parte de funcionários, e por outros alunos. Muitas vezes as meninas não sabem como agir, não conseguem ter qualquer reação e apenas se conformam. O assédio sexual tem por motivação perturbar a vítima, e consegue.

Para fazer parte de sua própria avaliação da violência sexual nas escolas americanas, a AAUW (American Association of University Women) realizou outro estudo, cujos resultados inquietantes inspiraram o título do relatório, 'Corredores Hostis'. Setenta por cento das alunas de escolas públicas são vítimas de assédio, descobriu a AAUW. Cinquenta por cento recebem toques de natureza sexual que não querem. Uma em quatro meninas disse que foi encurralada em um canto e molestada. (DOWLING, 2001, p.160)

Consideramos de extrema importância a entrevista da participante **Tarugart** sobre o tema uma vez que a mesma nos confessou ter sofrido assédio na convenção em que foi entrevistada “Influenciou bastante porque antigamente eu não via muito anime, faz uns 4,5 anos. Hoje em dia eu me visto mais como personagem, mais boneca; e todas as vezes que eu saio de casa eu sou assediada, principalmente convenção, essa mesma eu já fui assediada várias vezes e isso me deixa bem desconfortável”. É real, o assédio está entranhado no Mundo Geek. Se a temática do assédio é banalizada em diversas programações consumidas por jovens, vai haver consequências. Crianças e jovens ao ter contato constante com o assédio banalizado, reproduzirão. A mesma entrevistada **Tarugart** citou uma situação vivida por elas nas mídias sociais que ilustra bem isso “Acho estranho como sensualizam tanto as mulheres. Até tem homem sensualizado, mas tem muito mais mulher, e o pior é que muitas vezes são crianças e adolescentes e não adultas. Por exemplo, uma vez eu fui em um post de um anime que eu gosto e tinham garotas de 15 anos vestidas com biquines muito pequenos, ai eu comentei "gente parem de sensualizar garotas de 15 por favor, elas são crianças ainda" e veio uma pessoa me questionar que ‘aquilo era cultura deles(japoneses)’, sendo que há evidente diferença entre ‘cultura’ e ser um pervertido.”

Tal comportamento e hostilidade degradam a mulher, transformam-na em objeto sexual e isso têm acontecido em toda história documentada. Dowling (2001, p.158) afirma que muitas vezes as meninas não querem mais frequentar as aulas por medo. O assédio, a coação, afetam as notas das alunas, seu psicológico e muitas chegam a pensar ou cometer suicídio. Ninguém as ensina a se defender, a ter reação, se elas fossem estimuladas a reagir muitos agressores não agiriam mais. Em contrapartida homens precisam ser ensinados sobre como se portar adequadamente. Até porque como Dowling (2001, p.168) e Mackinnon (1989, p.309) afirmam, é inacreditável, mas as consequências de uma criação nos moldes patriarcais cega muitos homens, que acabam nem sabendo que aquele ato praticado contra a mulher é para ela algo invasivo e danoso. É comum que mulheres restrinjam suas atividades por medo, e isto acaba sendo considerado algo racional de ser feito por uma mulher, um estilo de vida. Tolerar humilhação com cabeça baixa não é feminino, foi articulado para acreditarem que é.

Denise outra de nossas maravilhosas participantes deu um ótimo exemplo sobre como homens acabam por ter atitudes e comportamentos que são invasivos para as mulheres por não se darem conta que é ruim para elas “Na minha vida não acho que determina muita coisa, apesar de causar bastante desconforto, mas acho que gera uma mensagem subliminar para todos que jogam ou assistem animes. Parece que é normal ver embaixo das saias das meninas ou as roupas serem para agradar o sexo masculino. Acredito ser uma formação cultural mesmo e que precisa ser mudada.”. Dando mais embasamento a **Denise**, **Ines** declara que “Na hora de fazer cosplay é complicado, porque muita gente não respeita personagens que são sensuais.”

3.3.5 A reviravolta

O que Dowling (2001, p.300) aponta com excelência é como o culto da incapacidade teria mantido as mulheres frágeis e limitadas, se não fosse um punhado de feministas visionárias que enxergaram que algo estava errado, que as mulheres não são frágeis, elas estavam sendo moldadas assim. Na década final do século XX houve uma demonstração clara da competência e habilidades femininas, foi como um salto evolutivo que abalou o sistema.

Coisas julgadas inimagináveis a serem executadas por uma mulher estavam sendo, em grande escala. Elas demonstraram que não se cansam tão rápido quanto homens; poderiam correr, nadar e pedalar distâncias maiores que eles; que seus músculos respondiam igualmente bem a treinamento. A coragem física feminina foi descoberta não só em atletas, mas em meninas comuns de todas as idades. “Com mulheres de todo o mundo desenvolvendo inteligência física, usar a força para justificar diferença de poder entre os sexos está a caminho de tornar-se pura história.” (2001, p. 249)

É evidente até mesmo para meninas novas, como declara Dowling (2001, p.301), que quando uma moça sabe se defender ela muda a relação de sua vida com a cultura do estupro, tão enraizada. Saber se defender lhes dá poder, pode coloca-las no comando de suas vidas e com isso, reduzir o medo que sentem do mundo. O medo de viver livres. Está ocorrendo um movimento revolucionário, na visão da autora. Um grupo pequeno mas crescente de mulheres que tem adquirido habilidade de defesa pessoal, tem surgido na última década. São mulheres que cansaram de ser passivas sobre ataques, que escolheram dominar a fraqueza aprendida e colher os benefícios de se sentir fisicamente capaz neste mundo.

A sociedade tem mudado, os movimentos feministas tem tomado força e as mulheres se unido em prol de uma situação de igualdade. Diversas moças geeks entrevistadas reconhecem os problemas enfrentados pelo segmento, mas enxergam melhoras, o processo está em andamento. Suas escolhas pessoais passam a integrar a luta feminina. **Candynip** declara “Há muitas poucas mulheres representadas, é um mundo muito machista.” E que esta sua percepção “Afeta totalmente. Eu tento colocar isso em tudo que eu faço, dar visibilidade as mulheres, em todas as personagens que eu represento nos cosplay.” **LastShot** decidiu por mudar hábitos “Acredito que isso por muito tempo quando eu era mais nova me incomodava de certa forma que eu não sabia explicar, hoje em dia entendo e prefiro não jogar jogos que sexualizam tanto suas personagens”.

Garnet é profissional designer de games e jogadora, sobre a figura das personagens femininas ela diz que “Geralmente extremamente sexualizada e diminuída, mas felizmente isso está mudando. O fato que percebo isso me faz querer criar conteúdo que apresente

mulheres de forma mais realista e interessante.” **Kim Possible**, além de reconhecer que estão havendo mudanças, tem tido escolhas pessoais que favorecem a posição feminina “ Geralmente eu costumo favorecer na hora de consumir jogos/mangás/hqs que saiam da mesmice do protagonista masculino e busco coisas que favorecem a inclusão e representação feminina nesses universos. **Haki** também está positiva “Não muito presentes/bem construídas no geral, mas isso tem melhorado muito nos últimos anos e acredito que continuará melhorando”. **Isabela** confessa que “Embora eu tenha preconceito em como as mulheres são sensualizadas, representa muita coisa, principalmente nos desenhos que eu vejo.No dragon ball por exemplo ,tem mulheres lutadoras reais; diferente de alguns jogos em que as personagens são lutadoras, são guerreiras mas são completamente sensualizadas. Acredito que o universo feminino é bem forte, apesar desses deslizes.”

Houve questionamento de outras participantes sobre essa questão da falta de elaboração do enredo das personagens femininas. Um exemplo que nos chamou mais atenção pois era exatamente um questionamento pessoal da autora da monografia diz respeito a personagem Sakura, do anime Naruto³². **Riven** em sua entrevista “As personagens femininas são hiper sexualizadas e elas sempre são colocadas inferiores aos homens. Posso dar como exemplo o anime Naruto, que tem a personagem Sakura que ela poderia ter sido muito bem explorada e ela sempre era colocada a sombra do Naruto e do Sasuke; além disso tendo sua história baseada em "correr atrás" de um cara, sendo que ela tem muito potencial para ser mais forte.” Shi igualmente respondeu “Difícilmente são protagonistas. Normalmente tem uma personalidade infantilizada e de servidão. Quando não são assim as suas roupas são sexualizadas.”

³² Conta a história de Naruto Uzumaki, um jovem ninja que constantemente procura por reconhecimento e sonha em se tornar Hokage, o ninja líder de sua vila. A história é dividida em duas partes, a primeira parte se passa nos anos da pré-adolescência de Naruto, e a segunda parte se passa em sua adolescência. Ele fazia parte de um time de 3 ninjas composto por ele, Sakura e Sasuke. Disponível em: <http://tudosobre-narutoshippuuden.blogspot.com/p/sobre-uchiha-sasuke.html> Acesso em:26 nov 2018



Figura 20: Sakura, Naruto e Sasuke do anime Naruto

Ash Lynx além de ratificar o que foi dito pelas outras participantes no parágrafo acima “Ainda acho q na maioria dos animes, podendo haver exceções, essas personagens ainda são pouco desenvolvidas no enredo, ou quando tem algum desenvolvimento são um pouco ‘fúteis’, sendo até uma influência do machismo ainda presente.”; tristemente confessa que “Reflete diretamente na minha inspiração no dia a dia. Normalmente me inspiro muito mais em personagens masculinos do que femininos, é o que me faz questionar às vezes porque não consigo me inspirar em nenhum q seja feminino. É triste pensar nisso.”

Destacamos aqui a resposta de **Imanov** sobre sua percepção da representação das personagens femininas, que expõe de forma resumida diversos pontos que tratamos neste estudo. Ela mostrar conhecimento na área o peso de suas palavras devem ser valorizados. “Primeiramente não há como abranger toda a cultura geek em um só seguimento; se o assunto está mais voltado aos comics americanos, focando aqui em falar de Marvel e DC, os grandes expoentes da indústria, eu diria que há uma tendência monstruosa a ter as mulheres como coadjuvantes majoritariamente, além da hipersexualização de certas personagens. Obviamente temos heroínas incríveis, como a Mulher Maravilha, uma amazona independente... Mas quantitativamente é algo pífio. A maior parte dos quadrinhos mainstream ³³americanos é feita

³³ Mainstream é um conceito que expressa uma tendência ou moda principal e dominante. A tradução literal de mainstream é "corrente principal" ou "fluxo principal". Em inglês, main significa principal enquanto stream significa um fluxo ou corrente. Disponível em: <https://www.significados.com.br/mainstream/> Acesso:26 nov 2018

de homens para homens- O mercado atual está muito mais diversificado, mas ainda há um degrau muito grande entre uma Viúva Negra³⁴ e um Capitão América³⁵, não é mesmo?

Quando pensamos em manga precisamos levar sempre em conta que no Japão existe uma grande divisão em demografias quando tratamos de quadrinhos. Não raramente os protagonistas de mangas feitos por mulheres, no geral para atingir um público predominantemente feminino, também serão do sexo feminino. Existem exceções à essa lógica, obviamente, mas no geral as mulheres são heroínas nos mangas shoujo³⁶ e, na contramão disso, ULTRA sexualizadas em obras ecchi³⁷/harem³⁸/hentai³⁹/shounen⁴⁰ em geral, onde se foca num público masculino, majoritariamente. É difícil pensar em alguma obra shounen em que a mulher esteja representada (como protagonista) exclusivamente por seu potencial intelectual, ou por força física, algum poder paranormal... Na esmagadora maioria

³⁴ Viúva Negra é uma personagem é uma personagem das histórias em quadrinhos do Universo Marvel, publicado pela Marvel Comics. A personagem foi introduzida pela primeira vez como uma espiã russa, antagonista do super-herói Homem de Ferro. Mais tarde, ela fugiu para os Estados Unidos, tornando-se uma agente da S.H.I.E.L.D. e membro da equipe de super-heróis Vingadores. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/viuva-negra-marvel/> Acesso em:26 nov 2018

³⁵ Capitão América foi concebido como um super-herói patriótico que lutou contra as potências do Eixo na Segunda Guerra Mundial e foi personagem mais popular da Timely Comics durante o período da guerra. Um herói que contemplou extremo sucesso nos dias atuais ao ter produzido um re make de sua historia.

³⁶ *Shoujo* significa "menina" em Japonês, logo, animes *shoujo* são feitos para meninas e possuem enredos bem elaborados na figura de personagens femininas. Disponível em: <https://www.japonesdeanime.com.br/2016/02/anime-manga-shounen-shoujo-seinen-josei.html> Acesso em:26 nov 2018

³⁷ Neste caso, o foco da categoria está em um conteúdo com teor sexual, principalmente aliado ao humor, porém sem mostrar cenas de sexo explícitas. Resumindo: o anime terá cenas provocantes e um pouco de nudez, mas com moderação. Disponível em: <https://br.ign.com/lista/18121/feature/ecchi-shonen-e-mais-conheca-a-definicao-dos-estilos-de-anima> Acesso em:26 nov 2018

³⁸ Na cultura japonesa, o harém é um gênero de anime e mangá característico por apresentar um protagonista masculino ou feminino que é sempre rodeado por personagens do sexo oposto. Disponível em: <https://www.significados.com.br/harem/> Acesso em:26 nov 2018

³⁹ O termo hentai é uma ocidentalização do japonês e pode ser traduzido como pervertido ou anormalidade. Este tipo de material erótico-pornográfico é muito popular entre os japoneses. Disponível em: <https://conceitos.com/hentai/> Acesso em:26 nov 2018

⁴⁰ Representa os animes para crianças ou adolescentes do sexo masculino. Geralmente apresentam conteúdos com muita ação, aventura, lutas e diálogos simples. Esta é a classificação que abriga os animes mais populares de todos os tempos, muitos exibidos em canais de TV aberta aqui do Brasil. Exemplos: Naruto, Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball Z. Disponível em: <https://br.ign.com/lista/18121/feature/ecchi-shonen-e-mais-conheca-a-definicao-dos-estilos-de-anima> Acesso em:26 nov 2018

uma protagonista terá foco pelo apelo sexual, por simbolizar uma 'gostosa' naquele quadrinho... Não é todo dia que você encontra uma Alita (Gunnm), uma Clare (Claymore), Lina Inverse (Slayers) ou uma Re-I (Ergo Proxy). Eu mesma precisei de grande esforço pra lembrar desse quarteto!”.



Figura 21: Guerreiras citadas pela participante Imanov como empoderadas. Na ordem Alita, Clare, Lina Inverse ,Re-I

Outras personagens femininas também foram citadas pelas entrevistadas como representantes raras da força feminina. **Rin** fala da personagem Rin que lhe inspirou na escolha do nome fictício “No mundo dos animes eu percebo que muitos deles as personagens femininas são muito fortes, como a Rin (do meu nome fictício, personagem de Fate⁴¹) apesar das pessoas verem as personagens femininas de animes apenas como sexualizadas. De fato elas são extremamente e até desnecessariamente sexualizadas, mas eu vejo elas muito fortes e com um papel de protagonismo muito mais forte que em outros conteúdos geeks. Elas são quase sempre inteligentes e inspiradoras. Mas não dá para negar a sexualização problemática.” Da mesma forma Rin confessa que “Eu percebo que as vezes inconscientemente meus animes preferidos são aqueles que o protagonismo é de uma personagem feminina forte. Entretanto, por uma cultura geral de classificar os animes como fonte de uma cultura machista japonesa, acaba que não falo para muitas pessoas que sou fã de animes. Eu me considero feminista e tento evitar abertamente sobre esse meu gosto, mas eu

⁴¹ Fate conta a história de Sete Magos que lutam pelo Santo Graal. Para tanto, eles possuem diversas habilidades, sendo uma delas bem peculiar: a invocação. Chamados de servos, eles são os trunfos daqueles que usam magia. Disponível em: <https://dicasdeanimes.com.br/2018/04/26/fate-stay/> Acesso em: 26 nov 2018

gosto muito e continuo consumindo muito conteúdo de animes, mangas e etc.”. **Ines** também reconhece a existência destas personagens fortes que muitas vezes ainda são colocadas em uma posição de exposição corporal “Muita personagem sensualizada. Há também umas guerreiras mais fortes, que mostram a determinação da personagem feminina, acho isso legal. Mas como eu disse, tem esse lado muito sensual.”

Assim como Rin, **Tsuyu Asui** já percebe mudanças positivas “Eu acredito que agora com os novos Animes e filmes, está havendo bastante valorização da imagem da mulher. Antes elas eram desvalorizadas, mais fracas. Não tinha uma personagem muito forte ou com grande importância. E agora acredito que cada vez mais há uma visão boa e mais forte das mulheres.”

4. CONCLUSÃO

Estamos vivenciando uma maravilhosa fase de ascensão do empoderamento feminino. Cada vez mais o mundo está se adaptando as exigências desde segmento que cansou da opressão e de ter seus corpos vendidos. Há espaço para contestar, podem chamar de “mimimi”, mas a revolução veio mais forte do que nunca.

Causa orgulho pensar que se não fossem as pioneiras, séculos atrás, que citamos no primeiro capítulos alguns de seus feitos, dando passos imprescindíveis a caminho da igualdade, nós não estaríamos aqui com tantas armas em nosso poder. Se um bando de mulheres não houvesse se rebelado, ido contra o sistema, ele teria se mantido inerte assim como a sociedade queria. Lugar de mulher é onde elas quiserem, e foram árduas batalhas para provar ao mundo que as limitações ao feminino eram injustas e inexplicáveis. No Brasil, apesar do processo ter sido tardio em comparação a outros países como Estados Unidos e europeus, citados no primeiro capítulo, o feminismo tomou forma e cresceu.

Moças são donas de seus próprios corpos. Seus corpos são sagrados, não são passíveis de violação, não são propriedade da sociedade. O julgamento tanto no tribunal quanto social deve transmutar. A sociedade precisa acabar com a divisão de tarefas baseada em sexo, todos são capazes de tudo, é preciso prática, estímulo e chance para tentar. Cada ser humano tem sua própria aptidão, somos diferentes e a diversidade é linda. Quando desmistificamos o mito da fragilidade no terceiro capítulo deste estudo, pensamos em cada menina, moça, adulta que achou que era menos porque lhe ensinaram a ser assim. Somos mais! Somos muito mais!

Toda essa minha reflexão assombrou minha vida e me elucidou. Como uma mulher consumidora assídua de conteúdo Geek, principalmente animes devidamente explicados no segundo capítulo, muita coisa me incomodava. Eu via as personagens femininas menosprezadas, apalradas e sem a devida representação do que é ser uma mulher. Precisava problematizar essa situação, dar voz não só a mim, mas a outras mulheres geeks que também possuíam incômodos. O machismo geek não pode permanecer, não pode haver mais espaço pra ele, e felizmente estão havendo mudanças positivas. É preciso tempo para que o mundo

absorva a renovação e que um futuro igualitário deixe de ser mera quimera. Que o futuro ansiado seja real, palpável e justo.

O resultado deste estudo emociona, porque houve relevância no que foi problematizado. Outras mulheres consumidoras de conteúdo geek exemplificaram os incômodos em suas palavras. Incômodos, esperanças e projetos para o futuro. Não poderia estar mais orgulhosa de todas as leituras, estudos e reflexões colocadas nesta monografia. Somos luta e não desistimos!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A Mulher no mundo industrial. Disponível em: <<https://processo-industrial.blogspot.com/2009/11/mulher-no-mundo-industrial-working.html>>. Acesso em 17 nov 2018.

BACKE, Emma Louise. **Freaks & Geeks: A Cultural History of the Term “Geek”**. Disponível em: <<https://thegeekanthropologist.com/2014/10/17/freaks-geeks-a-cultural-history-of-the-term-geek/>>. Acesso em 17 nov 2018.

Cavalcante, Douglas da Silva Cavalcante. **O Mundo Nerd**. Edição (2 ed). Cidade: Diadema Editora Clube dos Autores, 2018. 118p.

Dowling, Colette. **O Mito da Fragilidade**. (1ª ed). Rio de Janeiro; Editora Rosa dos Tempos, 2001. 366 p.

HARRISON, Andrew. **Rise of the new geeks: how the outsiders won**. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/fashion/2013/sep/02/rise-geeks-outsiders-superhero-movies-dork>>. Acesso em 17 nov 2018.

JARDIM, Céli Regina. **Uma história do feminismo no Brasil**. Edição (1ª ed). São Paulo; Editora Fundação Perseu Abramo, 2003. 118 p.

Mackinnon, Catherine. **Hacia una Teoria Feminista del Estado**. Edição (2ª ed). Valencia; Editora Cátedra Universitat de Valencia Instituto de La Mujer, 1995 p. 449

MILLET, Kate. **Política Sexual**. Edição (2ª ed). Cidade: São Paulo; Editora Dom Quixote, 1970. 449 p.

Mulheres operárias: do século XVII aos dias atuais. Disponível em: <<http://jornalmulher.com.br/mulheres-operarias-do-seculo-xvii-aos-dias-atuais/>>. Acesso em 17 nov 2018.

MURARO, Cauê. Existe machismo no mundo nerd, geek e de cosplayers?. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/blog/quem-curte-o-blog-de-fa-clube/post/existe-machismo-no-mundo-nerd-geek-e-de-cosplayers.html>>. Acesso em 17 nov 2018.

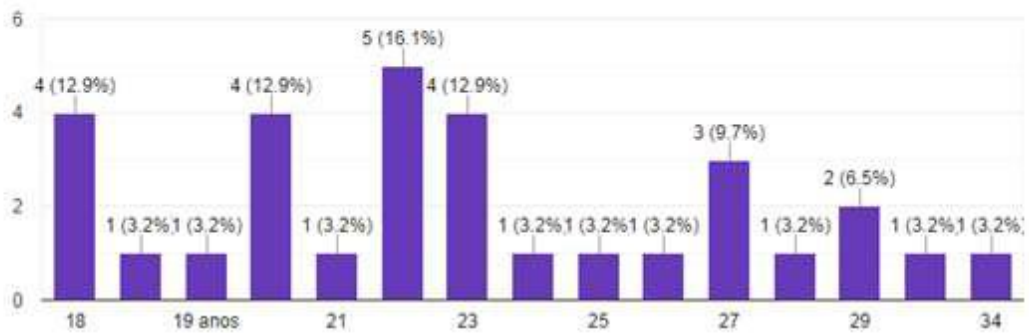
SAMPAIO, Adriana. **Aborto masculino: a condescendência da sociedade**. Disponível em: <<https://aempreendedora.com.br/aborto-masculino-a-condescendencia-da-sociedade/>>. Acesso em 17 nov 2018.

ANEXO I

Tendo sido feitas perguntas gerais para especificar melhor as participantes das entrevistas, seguem os resultados das 31 respostas em gráficos.

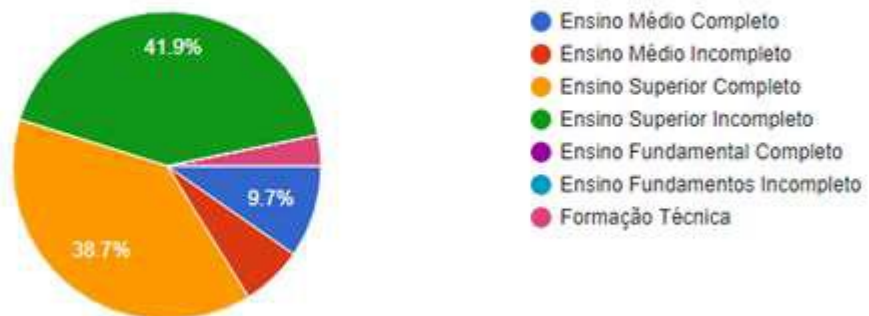
Idade

31 responses



Escolaridade

31 responses



Com que frequência você acessa conteúdo Geek?



31 responses

