

Representação Do Gênero Feminino Como Forma De Empoderamento Da Mulher Estudo De Caso: *Marvel's Thor Goddess of Thunder*¹

Érica Pires BARROS²

Raquel RECUERO³

Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, RS

Resumo

As histórias em quadrinhos acompanharam a sociedade em guerras, crises econômicas e nucleares – servindo tanto como entretenimento quanto como ferramenta ideológica. Sua importância na construção da sociedade como ela é hoje é muito grande. O presente artigo analisa a participação deste meio de comunicação no feminismo, uma pauta muito presente atualmente. Com o estudo de caso dividido em duas partes, a análise da representação da mulher em *Thor: Goddess of Thunder* e a reação dos fãs com a história, a pesquisa pretende estudar a importância da representação feminina e do feminismo em produções culturais.

Palavras-chave: fandom; feminismo; gênero; história em quadrinho.

Introdução

Alan Moore⁴ afirmou: todas as histórias em quadrinho são políticas (apud MCALLISTER, SEWELL, GORDON, 2001). Desde o início dos quadrinhos, com a tirinha *Hogan's Alley*⁵, reconhecida tanto por seu pioneirismo quanto pelo que ela mostrava - crianças que viviam na rua, com roupas maltrapilhas e simbolizando a pobreza que elas sofriam - até o patriota *Capitão América*, criado em plena Segunda Guerra Mundial em resposta à Alemanha Nazista⁶. Quadrinhos como *Watchmen* (que foi criado e se passa durante a Guerra Fria), *Ms. Marvel* (uma heroína adolescente e de origem muçulmana),

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Multimídia, da Intercom Júnior – XI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação e Cultura, em Pelotas, RS, no XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Intercom, em Pelotas, RS, em 04 de setembro de 2015. E-mail: epiresb@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social – Hab. Jornalismo da UCPel, email: raquel@pontomidia.com.br

⁴ Autor britânico de histórias em quadrinhos, conhecido por ser roteirista de V de Vingança, Constantine e Watchmen – todos os quais foram adaptados para o cinema.

⁵ Mais conhecida por seu personagem principal Yellow Kid, que se passava nas ruas da periferia de Nova Iorque, contava a história de um grupo de crianças pobres.

⁶ “Os oponentes na guerra estavam muito bem organizados. Nós queríamos ter nossa voz também” Joe Simon, criador do Capitão América em entrevista para o livro *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America* (WRIGHT, 2001)

Bitch Planet (história que se passa em um futuro distópico onde mulheres que não "se comportam" são mandadas para prisão). Todos esses exemplos e muitos outros provam que histórias em quadrinhos, mesmo sendo consideradas apenas entretenimento, podem ser extremamente importantes para reforçar ou contradizer ideologias (MCALLISTER, SEWELL, GORDON, 2001).

Partindo desse pressuposto, da importância e influência que os quadrinhos (ou qualquer produção cultural) exercem na sociedade, a representação de lutas e minorias sociais é um tema essencial. Em um episódio recente, após a exibição de um beijo entre duas senhoras ser mostrado na TV Globo, dois casais de mulheres entre 50 e 70 anos entraram com pedido de formalização de união em cartórios do Rio de Janeiro⁷. Todos os tipos de mídia⁸, especialmente a televisão, como foi no exemplo apresentado, exercem um papel extremamente importante atualmente. A influência da televisão na sociedade é algo indiscutível (MATTOS, 1990), haja visto que ela é um meio de comunicação de massa.

Outras produções culturais também tem uma grande importância social. A presente pesquisa estuda justamente a influência de histórias em quadrinhos na sociedade - especialmente a importância da representação do gênero feminino e da luta feminista. A identidade do ser humano é construída por interações e por vivência própria, sendo que ele está sempre propenso à mudanças. Sendo assim, de acordo com Ghilardi-Lucena (2010, online), "a mídia desempenha papel fundamental na produção e na circulação dos sentidos que determinam o modo como os gêneros – feminino e masculino – são vistos pelos indivíduos".

É neste momento que o feminismo se torna um conceito importante - na luta pela representatividade, especialmente no caso deste trabalho. O estudo de caso será realizado em um produto cultural costumeiramente e socialmente considerado masculino - ainda que o público feminino constitua 46,67%, de acordo com pesquisa realizada pelo site ComicsBeat⁹. Além disso, a indústria de quadrinhos está em pleno crescimento, segundo dados de 2014 do site ComiChron¹⁰, que diz que as vendas tiveram um aumento de 7% em comparação com 2013 – que se deve em parte a entrada dos quadrinhos no meio digital.

⁷ Retirado do Twitter da Coordenadoria Especial da Diversidade Sexual da Prefeitura do Rio de Janeiro - <http://goo.gl/d7AjOc> (acessado em 17 de abril de 2015)

⁸ Ao falar em "mídias", refere-se ao meio de comunicação – televisivo, escrito, digital, etc..

⁹ A pesquisa foi realizada em Fevereiro de 2014 e computou o número de pessoas que se auto identificam fãs de quadrinhos no Facebook. Disponível em <http://goo.gl/2ziyi7>

¹⁰ Disponível em <http://goo.gl/yEUc8T>

A importância da presente pesquisa se encontra especialmente na resposta para “qual a importância da representação do gênero feminino (e da temática feminista) em produções culturais?”. Outra questão interessante a ser discutida ao decorrer do trabalho é o por que das mudanças, procurando confirmar se a hipótese de que a “explosão” do feminismo, especialmente em redes sociais, é o responsável por essas modificações.

Metodologia do Estudo

O presente trabalho é uma pesquisa exploratória, ou seja, um estudo realizado para a familiarização com o tema, para que ela seja concebida com maior precisão para o pesquisador e leitor. A base da pesquisa é bibliográfica e hipotética-indutiva, o conhecimento "parte do particular para o geral" (GIL, 1995), especialmente na observação do assunto a ser realizada para o trabalho e o estudo de caso.

Para a realização deste, o método a ser utilizado é etnografia digital. Este é baseado no conceito básico da etnografia: a inserção do pesquisador na comunidade a ser estudada por tempo determinado, levando em consideração as relações formadas entre aqueles que fazem parte do grupo (HINE, 2000), a única diferença é que isto é realizado virtualmente. A netnografia, como também é chamada, é um modo de pesquisa mais acessível para o pesquisador, uma vez que a informação está na rede e é de fácil acesso. Além disso, a própria internet como objeto faz da pesquisa algo diferenciado, não só pela facilidade de acesso à informação mas também pelo “posicionamento da internet como próprio objeto de estudo em sua intrínseca relação com diversas culturas” (AMARAL, NATAL, VIANA, 2008).

O estudo de caso será dividido em duas partes - análise da representação do gênero feminino e da reação dos fãs com as mudanças já citadas. A história em quadrinho escolhida foi *Thor: Goddess of Thunder*, pela polêmica de seu lançamento¹¹ e por que chamou atenção já que, em seu princípio, vendeu mais cópias do que os últimos exemplares da série Thor “homem”¹². A análise será feita utilizando o Teste de Bechdel¹³, observação das personagens principais/secundárias e até pela decomposição dos

¹¹ Após o fim da *storyline* de “Original Sin”, Thor não é mais digno para “levantar” Mjolnir. Uma mulher misteriosa tem a habilidade de usar o martelo e por isso é conhecida por Thor. Muitos fãs não gostaram da mudança.

¹² Dados disponíveis em <http://goo.gl/9ugexh>

¹³ Teste que diz que a produção cultural (filme, livro, quadrinho): 1) deve ter pelo menos duas mulheres; 2) elas conversam uma com a outra; 3) sobre alguma coisa que não seja um homem. O teste foi introduzido por Alison Bechdel em tira em quadrinhos publicada em 1985.

maneirismos/comportamento da personagem. Além disso, também será analisado a reação dos fãs no site de fóruns Reddit¹⁴.

Histórias em Quadrinhos e Gênero Feminino

Para realizar o estudo de representação proposto nesta pesquisa é preciso compreender histórias em quadrinho, especialmente sua evolução em conjunto com o desenvolvimento e mudanças da sociedade. Também é necessário o conhecimento da história da criação deste tipo de entretenimento que acompanhou guerras mundiais, crises políticas e econômicas.

A adição de uma sequência de imagens com a narração de uma história formam as histórias em quadrinhos. É um meio de comunicação que agrega o “código linguístico e pictórico” para a transmissão de uma mensagem (VERGUEIRO, 1998 apud SILVA, 2007, online). Mesmo que o uso de imagens para contar histórias seja uma prática realizada desde a pré-história (SENNÁ, 1999), até a criação da linguagem escrita. Contudo, a evolução da linguagem não significou o fim da comunicação por ilustração, uma vez que “a representação imagética permitia uma qualidade de comunicação que não exigia um nível avançado de conhecimento” (SENNÁ, 1999, p. 20).

Os quadrinhos tiveram seu princípio com tirinhas em jornais, que tiveram sua publicação iniciada no fim do século XIX. Títulos como Hogan's Alley e Katzenjammer Kids povoavam os jornais americanos, mostrando a vida doméstica e interações sociais das personagens. Graças ao modo satírico e cômico que eram escritas as histórias, elas ficaram conhecidas como tiras cômicas - do inglês *comic strips*, nome continuou sendo usado mesmo em histórias em quadrinhos ou comic books (mesmo se seu conteúdo não seja "cômico"). Além das tirinhas, as revistas pulp¹⁵ também foram grandes influenciadoras, se não as principais, das histórias em quadrinho (WRIGHT, 2001).

Foi apenas em 1929 que uma empresa experimentou com a produção de uma revista de quadrinhos semanal, que era distribuída em bancas de jornal. A Dell Publishing publicou por cerca de um ano a revista *The Funnies*, que foi cancelada por não vender bem. Porém, a empresa inspirou outros empreendedores a explorar o mercado. Uma vez que o foco da

¹⁴ Site tipo fórum, onde os usuários postam conteúdo e comentam, dividido em assuntos. Disponível em www.reddit.com

¹⁵ Revistas feitas com papel barato – a partir da polpa da celulose – que publicavam um conteúdo de entretenimento voltado para a ação, fantasia e ficção científica. Elas traziam “emoções baratas” e faziam pouca exigência intelectual de sua audiência (WRIGHT, 2001)

presente pesquisa é na Marvel Comics, o enfoque ficará nas duas editoras americanas que moldaram o mercado de quadrinhos: Marvel e DC.

Enquanto a DC foi criada em 1935, inicialmente com o nome de National Comics, a Marvel nasceu em 1939. A DC foi precursora na área, já que foi ela que mudou a fórmula dos quadrinhos, "humor deu espaço à luta contra o crime" (WRIGHT, 2001, p. 5), com a publicação do primeiro super-herói famoso: em 1938, Super Homem fez seu debut na primeira edição de Action Comics - o herói a quem é creditada a "criação da indústria" (WRIGHT, 2001, p. 14). A Marvel entrou no mercado já com dois super-heróis, Tocha Humana e Namor; no mesmo ano, a DC apresentou o Batman.

É possível acompanhar a relação de quadrinhos com a sociedade – tanto histórico quanto ideologicamente. Enquanto os anos de Depressão pediram pelo "homem comum" (WRIGHT, 2001), os de guerra imploravam por super-heróis patrióticos. As revistas em quadrinhos se tornaram um lugar de propaganda durante a Segunda Guerra, especialmente graças à criação e publicação do Capitão América, pela Marvel. Em 1940, um ano antes do Ataque a Pearl Harbor que culminou na entrada dos Estados Unidos na Guerra, os quadrinhos entraram na guerra – Capitão América se tornou o título mais vendido pela Marvel. Nos anos 80, durante a Guerra Fria, a DC investiu em Watchmen, uma história que se passa em um mundo à beira de uma guerra nuclear.

Foi em 1941 que a DC estreou a primeira super-heroína a ficar reconhecida mundialmente: Mulher Maravilha, quando começou a relação conturbada entre mulheres e quadrinhos. Apesar de ser louvada por feministas e de ser uma "imagem de gênero progressiva para jovens mulheres" (WRIGHT, 2001, p. 21), Mulher Maravilha não é uma imagem tão saudável quanto se imagina: mesmo sendo uma super-heroína, sua identidade humana (Diana Prince) era uma secretária; e sua imagem era sexualizada (WRIGHT, 2001). Com a caracterização de gênero como uma definição cultural, enquanto o sexo é biológico (JESUS, 2012), o feminino sempre foi inferior: a filósofa feminista francesa Simone de Beauvoir escreve em *O Segundo Sexo* (1949) como o homem é "o Absoluto" e a mulher "o Outro" (p. 10), também notando como o termo "fêmea" é pejorativo enquanto o "macho" é motivo de orgulho.

É possível observar esta "inferioridade" no desenvolvimento da história em quadrinhos, onde durante muito tempo as personagens femininas tinham papéis menores do que os homens – elas eram namoradas, eles os super-heróis. O gênero feminino em histórias em quadrinhos ainda está em menor volume em relação ao masculino, sendo possível

observar que tanto a DC quanto a Marvel não chegam a 30% de mulheres na totalidade de seus personagens, segundo dados disponíveis no site FiveThirtyEight¹⁶.

O Papel do Feminismo e Representação da Mulher

Ainda que seja confundido com um movimento que prega que as mulheres são superiores aos homens, o feminismo é a ideologia que reconhece que homens e mulheres, com experiências de vidas diferentes, sejam tratados como equivalentes perante a sociedade (KOLLER; NARVAZ, 2006). Ainda, o feminismo parte tem como princípios a promoção do direito das mulheres e empoderamento feminino, além mostrar reação pela desigualdade sofrida pela mulher e defender o fim dessa injustiça (OFFEN, 1988).

A primeira e segunda onda tinham caráter político, pedindo direito a voto e mais participação da mulher na política, e educacional, (KOLLER; NARVAZ, 2006 apud CUNHA e VERAS, 2010). A partir da terceira onda, que teve seu início em 1990, que entrou em pauta como o feminismo tinha um "discurso excludente" (RIBEIRO, 2015). Principalmente, a terceira onda foca na ideia de interseccionalidade do feminismo (SNYDER, 2008). É também uma onda marcada pelo advento da internet como uma ferramenta popular, o que Klein (apud HINSEY, 2013, p. 28) considera um "privilegio que as gerações anteriores de meninas e mulheres não tiveram" – sendo ela uma das responsáveis pela proliferação do feminismo. Além disso, a importância da representação da mulher é uma pauta discutida entre feministas - uma vez que "nossa cultura saturada pela mídia pede por atenção na crítica social" (SNYDER, 2008, p. 178). Por isso a escolha de dissecar uma produção cultural que tem um bom exemplo de representação e que esteve muito presente na mídia – como pode-se perceber a seguir.

Thor: Goddess of Thunder dá continuidade a um dos acontecimentos mais marcantes da atualidade no universo da *Marvel Comics*. Na sétima edição de *Original Sins* (2014), Nick Fury sussurra algo para Thor que faz com que ele não seja mais digno de usar Mjolnir - o martelo de guerra utilizado pelo Deus do Trovão. Nas primeiras páginas da primeira edição da história, já é possível observar Thor, na Lua, tentando dominar o martelo novamente, sem sucesso - assim como Odin, que também não conseguiu empunhar a arma que mandou fazer e que utilizava no passado. O único motivo que fez Thor levantar-se foi ouvir que a Terra estava em perigo após a invasão de Gigantes de Gelo e de Malekith. Armado com seu antigo machado de guerra, Jarnbjorn, Thor vai à Terra e acaba perdendo

¹⁶ Disponível em <http://goo.gl/QL47Vb>

uma luta contra o Rei dos Elfos Negros. A nova personagem que vem a ser digna de empunhar Mjolnir, que será conhecida como Thor, aparece apenas no final da edição. Sua identidade é mantida em segredo até a última edição lançada até o momento. A história tem como enredo principal a investigação da identidade da nova Thor, principalmente por Odin e Odinson - nome que o "antigo" Thor optou. Além disso, o enredo secundário conta com a trama entre Malekith e Dario Agger, o Minotauro.

O principal ponto analisado foi a representação das personagens femininas e suas relações com outros personagens. Por se tratar de uma história em quadrinhos considerada feminista pela mídia¹⁷, houve uma contagem e uma classificação quanto a importância das personagens. Também, como é uma pesquisa em andamento, a análise está mais superficial que o desejável mas já é possível observar e obter resultados do estudo.

Thor: Goddess of Thunder é uma história em quadrinhos que contém uma temática feminista muito forte. A escolha de fazer com que uma mulher substitua Thor, em uma posição na construção social de Asgard - que tem uma sociedade patriarcal e machista, onde "mulher" é dito como ofensa - foi arriscado. Tirar o poder de um personagem tão aclamado e, especialmente, dá-lo para uma mulher foi um movimento ousado. Apesar disso, a história em quadrinhos peca em diversos momentos.



Figura 1: Exemplo de *mulher* sendo usado como palavra pejorativa. "Com um exercito de mulheres. Elas parecem determinadas a ficar no meu caminho", tradução da autora.

O fato de que a roupa utilizada pela nova Thor não é sexualizada ou imprática é uma das questões que é possível observar inicialmente. É uma "fantasia" que esconde a identidade da personagem e que não a sexualiza, diferente de outras situações. Outras personagens sofrem com este problema, como Titania (5ª edição, página 7), uma vilã que usa uma fantasia que, logicamente, seria um pouco difícil de utilizar.

¹⁷ Exemplos disponíveis em <http://goo.gl/fx3Y8L> <http://goo.gl/Ek7r9s> <http://goo.gl/CGCJZU> <http://goo.gl/w4RCWc> <http://goo.gl/RMgZVR>

A representação de outras, poucas, personagens femininas que tem uma participação importante na história é boa. Freyja, esposa de Odin e mãe de Thor, é uma personagem feminista - assim como a Thor. Também, outra personagem que se mostra notável é Jane Foster - enfraquecida e diagnosticada com Câncer de Mama, é revelado na 8a edição que ela é Thor.

A discussão criada por fãs de quadrinhos, que será analisada a seguir, foi inserida na história. Na 5a edição, a nova Thor evita que Crusher Creel e Titania assaltem um banco - enquanto lutava contra o primeiro, ele discute com a super-heroína sobre o "absurdo" de ela usar o nome Thor e como as feministas estão "estragando tudo". É também durante essa luta que ocorre uma das cenas que teve maior repercussão, onde Thor dá um soco em Creel por "falar 'feminista' como se fosse um palavrão" (figura 4).

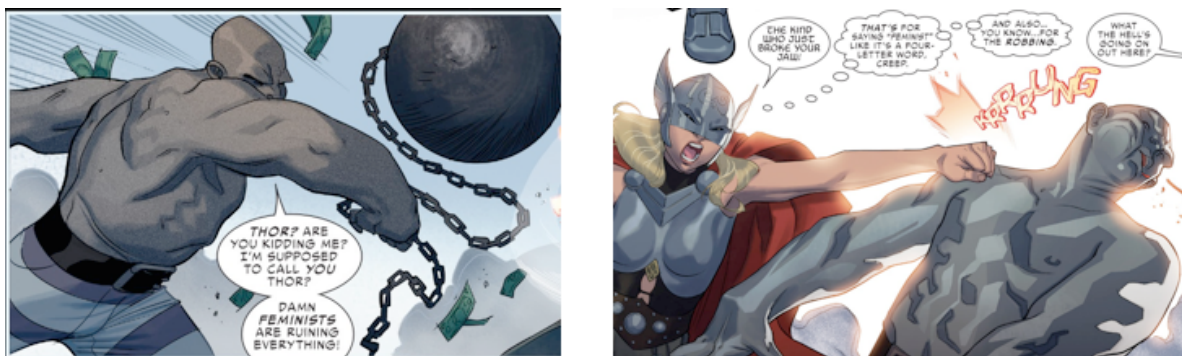


Figura 3-4. Tradução: "Thor? você está brincando? Eu devo te chamar de Thor? Malditas feministas estão estragando tudo!"

As duas únicas cenas que passam no Teste de Bechdel acontecem na 5a e 7a edição da história. Na primeira, uma conversa entre Thor e Freyja se estende por 4 das 22 páginas do quadrinho, quando a segunda alerta a primeira sobre o peso que é usar o título que Mjolnir dá. Já a segunda cena se passa durante a luta contra o Destruidor - que está sendo controlado por Cul Borson, irmão de Odin - junto com uma equipe de super-heroínas reunidas por Freyja. A falta de personagens femininos com importância para a história é um ponto negativo para a série.

Outro ponto negativo é que a equipe produtora da HQ é toda masculina, em todas as edições. Isso trás a tona o problema da disparidade entre gêneros na produção dos quadrinhos, provando que quadrinhos ainda são feitos por homens e para homens. Segundo

estatísticas do site BleedingCool, em abril, a DC contava com 21,4% de profissionais mulheres - já a Marvel, 13,9%¹⁸.

Tanto os problemas quanto o lado positivo de *Thor: Goddess of Thunder* é replicado, reproduzido e discutido em redes sociais. A seguir, a repercussão da mudança e do próprio quadrinho será explorada em uma análise de discussões de fãs no site reddit.

Comunidades Virtuais de Fãs: reddit

Além de analisar a representação do gênero feminino no universo da *Marvel Comics*, o estudo de caso também irá inquirir acerca da reação dos fãs com a mudança da personagem Thor. Por isso, é preciso compreender o que significa ser fã e o que é *fandom*. É possível definir o fã como aquele que tem devoção à algo ou alguém, originando-se da palavra fanático. Com o passar do tempo, o termo começou a atrair uma conotação negativa, tornando-se sinônimo de entusiasmo errôneo e excessivo. O adjetivo passou a ser utilizado para descrever devotos religiosos e posteriormente qualquer um que apresentasse devoção, como fãs esportivos ou de mídia (JENKINS, 1992, p 12).

Jenkins mantém um diálogo interessante sobre fãs ao longo de três de seus livros, onde ele interpreta a participação dos fãs na cultura midiática. Além disso, ele também discute como os fãs se tornaram peças centrais na cultura de que fazem parte, principalmente graças ao conceito de “audiência ativa”, o público não recebe a mensagem pacificamente – ele a reproduz e até a influencia. A participação do fã hoje é essencial para a indústria midiática, especialmente com o surgimento das redes sociais¹⁹ e da influência que elas trouxeram.

Fandom é a adjeção das palavras fan (fã) e kingdom (reino), ainda utilizando os estudos de Jenkins, ele define como “estrutura social e práticas culturais criadas pelos consumidores mais engajados de produtos culturais. Os fãs – ou a *fandom*, estrutura social e cultural criada pelos consumidores de certa produção midiática – se tornaram muito mais que consumidores: o fã, ou até o simples espectador, se torna crítico e publicitário, especialmente hoje em dia sendo demonstrado pelo poder da internet.

¹⁸ O site BleedingCool divulga mensalmente números acerca de profissionais do sexo feminino na indústria de quadrinhos, disponível em <http://goo.gl/YDdOHN>

¹⁹ Os sites de redes sociais são aqueles que permitem a comunicação e conexão entre atores no espaço virtual ou, segundo Recuero, "toda a ferramenta que for utilizada de modo a permitir que se expressem as redes sociais suportadas por ela" (2009, p. 102).

Jenkins (2009) diz que *fandom* era uma comunidade virtual mesmo antes de a internet e computadores existirem, dado que ela já apresentava características que definem hoje as comunidades online: inteligência coletiva²⁰; discussões sobre o assunto de interesse; entre outros. Os fãs adotaram a tecnologia online desde o seu início, criando listas de e-mail, fóruns e sites, amplificando sua capacidade e tamanho, graças ao alcance que a internet trouxe.

O reddit é um site de rede social criado em 2005, que tem como característica principal seu estilo de fórum: usuários fazem uma postagem e outros comentam. Ele é dividido em categorias e dentro delas existem os “subreddits”, criados pelos usuários (ou “redditors”). As submissões e comentários podem ser votados, aumentando a credibilidade (“karma”) do usuário. Quanto mais votos positivos, menor a possibilidade dele ser um spammer²¹ ou fraudulento.

A escolha deste SRS para a análise da reação dos fãs deu-se por que é possível observar uma dedicação diferenciada daqueles que fazem parte de discussões no reddit, mesmo que seja possível a criação de *novelty accounts*²² – que dão a possibilidade de manter “múltiplas personalidades” (BERGSTROM, 2011) e facilitam o troll, ter “intenções negativas, desejar mal ou desconforto a alguém” (BERGSTROM, 2011, p 1).

Os subreddits²³ escolhidos para a análise são: /r/Marvel, /r/ComicBooks, /r/TumblrInAction e /r/WerthamInAction²⁴ – os dois primeiros por que são espaços específicos para a discussão de produtos da Marvel e de histórias em quadrinhos; os dois últimos por serem ambientes que discutem com escárnio acerca do que eles chamam de Social Justice Warriors²⁵, sendo que o terceiro trata de assuntos variados e o quarto foca em histórias em quadrinhos. Todos foram encontrados utilizando a ferramenta de pesquisa do reddit ao buscar “thor 2014”.

²⁰ Conceito criado por Pierre Levy, publicado no livro “L’intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace”, sendo uma “inteligência distribuída por toda parte constantemente valorizada, coordenada em tempo real, levando a uma mobilização efetiva das competências. [...] É o reconhecimento e enriquecimento mútuo das pessoas”.

²¹ Usuário que posta spam, propagandas ou conteúdos indesejados.

²² No reddit não é necessária a confirmação de uma conta por email, por isso a criação de contas descartáveis é feita com facilidade

²³ Disponíveis em www.reddit.com/r/Marvel, www.reddit.com/r/ComicBooks, www.reddit.com/r/TumblrInAction, www.reddit.com/r/WerthamInAction.

²⁴ Nome que traz referência a Frederic Wertham, psiquiatra alemão que defendia a ideia que quadrinhos eram nocivos para jovens, o que começou a discussão de censura em quadrinhos na década de 1950 (WRIGHT, 2001). Os usuários deste subreddit relacionam o crescimento da diversidade de gênero, raça e sexualidade em quadrinhos com o aumento da discussão de “politicamente correto” – o que eles consideram algo ruim e tóxico.

²⁵ Tradução literal: guerreiros da justiça social – termo pejorativo para usuários que discutem temas polêmicos e pregam pelo politicamente correto online.

As opiniões sobre a mudança com a personagem são divididas. A maior parte das opiniões negativas estão mais concentradas nos dois últimos, por que eles sejam espaços que concentram usuários com maior probabilidade de não gostar de mudanças como a estudada. É possível observar os usuários usando palavras como *abominação* para caracterizar a história, além de zombar de várias cenas.

[–] frankenmine 7 points 21 days ago

Ms. Marvel was certainly pushed with a social justice premise, but it seems to have been entrusted to a capable team, so it's good if you're interested in reading about a 16-year-old, modest, observant, subcontinental Muslim girl (which most typical comic readers aren't, but hey, maybe a few are.)

FemThor/Whor is an abomination. So is Sensation Comics Featuring Wonder Woman. They're both man-hating third-wave-feminist hate literature at this point.

What Marvel did with Miles Morales is rubbing a lot of people the wrong way. He's biracial, Latino, and implied bisexual. He's like a supertoken character. It was bad enough having him as an alternate-universe Spider-Man, but now he's going to be one of the main, if not the main, Spider-Man with the planned unification of alternate universes

Figura 5: O autor do comentário fala de personagens de histórias em quadrinhos que são minorias e fazem parte de histórias que são consideradas dentro da categoria *Social Justice Warriors*. Ele diz que a nova Thor é uma abominação, além de fazer um trocadilho com *Thor* e *Whore*, prostituta em inglês. Disponível em <http://redd.it/3bu7g2>

Já em /r/Marvel e /r/ComicBooks, é possível observar uma reação mais positiva²⁶, mesmo que ainda haja quem critique a história também. Além disso, nota-se discussões mais racionais, diferente dos outros subreddits citados. Entre diversas postagens, uma falando sobre como Thor: Goddess of Thunder incentivou o usuário a ler histórias em quadrinhos e pedindo dicas de outras séries que não tivessem as personagens do gênero feminino sexualizadas chamou atenção, mostrando a importância de quadrinhos assim.



Hearing about the new Thor and Ms Marvel made me start reading comic books, and they have really been great so far! Are there other non-sexualized female comic book series worth looking into? (self:Marvel)
submitted 2 months ago by onewugtwowugs

I have had an eye at comic books for most of my teenage and adult years, but I have always been kind of off-putted by the over-sexualization of all female characters which from an outside-perspective seemed to occur even more frequently than in other media, so I never really got around to look into them. When the new Thor and Ms Marvel came about, I took my first steps into the realm and was pleasantly surprised at how great they were and how well they handled the female characters, avoiding most of the clichés.

Are there other similar comic book series that might be worth looking into?

“Ouvir sobre a nova Thor e Ms. Marvel me fez começar a ler quadrinhos, e eles são incríveis até agora!

Existem outras séries de quadrinhos com mulheres que não sejam sexualizadas que valham a pena?”

Disponível em <http://redd.it/35zr6d>

²⁶ Exemplos disponíveis em <http://redd.it/2hswc9> e <http://redd.it/2hsrxf>

Considerações Finais

A HQ *Thor: Goddess of Thunder* é, superficialmente, um bom exemplo de representação da mulher. Infelizmente, ao analisar profundamente o produto cultural, nota-se que existem diversos problemas, entre eles a falta de personagens femininos e o fato que toda a equipe de criação e produção da história é masculina – o que pode ser considerado a raiz de todo o problema de representação.

A reação dos fãs espelha esses impasses. Houve muita animação quando foi anunciado que a nova Thor seria uma mulher – assim como houve muita reclamação – e hoje existe crítica entorno da história. Apesar de grande parte ser de *trolls* e aqueles que criticam o politicamente correto, alguns leitores também veem problemas nela.

Ao notar as discussões entre fãs, é compreensível o motivo pelo qual alguns fãs criticaram a mudança – outros não. Muitos acham que fazer com que uma mulher seja Thor tenha sido apenas uma manobra de marketing, pela razão que feminismo está em pauta. Outros gostaram da mudança, especialmente por não sexualizar a personagem – como foi possível observar na análise realizada anteriormente.

Apesar dos problemas apresentados, a repercussão de *Thor: Goddess of Thunder* deu visibilidade ao problema de representação da mulher. Sendo Thor um dos personagens mais famosos da Marvel (com dois filmes e um terceiro a caminho), uma mudança tão radical chamou atenção, e continua chamando. A HQ está sendo publicada ainda e sua história tem muito a evoluir ainda, portanto a análise deve ser feita constantemente e por isso não pode ser considerada completa.

Referências

AMARAL, Adriana; NATAL, Geórgia; VIANA, Lucina. Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital. **Cadernos da Escola de Comunicação**, Volume 6, 2008.

BEAUVOIR, Simone. **O Segundo Sexo**: fatos e mitos. Difusão Européia do Livro, 1960a.
_____. **O Segundo Sexo**: a experiência vivida. Difusão Européia do Livro, 1960b.

BERGSTROM, Kelly. “Don’t feed the troll”: Shutting down debate about community expectations on Reddit.com. **First Monday**, v. 16, n. 8, Ago 2011.

BOYD, Danah; ELLISON, Nicole. Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. **Journal Of Computer-mediated Communication**, v. 13, n. 1, p.210-230, 2007.

- ESCOSTEGUY, Ana Carolina D. (Org.). **Comunicação e gênero: a aventura da pesquisa**. EDIPUCRS, 2008.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. Editora Atlas, 2008.
- GHILARDI-LUCENA, Maria Inês. Representação de Gênero Social na Mídia. **Web Revista Discursividade**, Volume 6, Jul 2010.
- HINE, Christine. **Virtual Ethnography**. SAGE, 2000.
- HINSEY, Vera. Girls Get Digital: A Critical View of Cyberfeminism. **On Our Terms: The Undergraduate Journal of the Athena Center for Leadership Studies**, v. 1, n. 1, p.25-32. 2013.
- JENKINS, Henry. **Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture**. Routledge, 1992.
- _____. **Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture**. Routledge, 2006.
- _____. **Cultura da Convergência**. 2ª ed. Aleph, 2009.
- JESUS, Jaqueline Gomes de. **Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos**. 2012.
- LEVY, Pierre. **A Inteligência coletiva**. Edições Loyola, 2007.
- MATTOS, Sérgio. **Um Perfil da TV Brasileira: 40 anos de história - 1950/1990**. Bahia: A Tarde, 1990.
- MCALLISTER, Matthew P.; SEWELL, Edward H; GORDON, Ian. **Comics and Ideology: Popular Culture and Everyday Life**. Peter Lang International Academic Publishers, 2001. 303 páginas.
- OFFEN, Karen. Defining Feminism: A Comparative Historical Approach. **Signs**, v. 14, n. 1, p.119-157. 1988.
- PISCITELLI, Adriana. “**Ambivalência Sobre Os Conceitos De Sexo E Gênero Na Produção De Algumas Teóricas Feministas**”. AGUIAR, Neuma. *Gênero e ciências Humanas: desafio às ciências desde a perspectiva da mulher*. Record, 1997
- RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Editora Sulina, 2009.
- RHEINGOLD, Howard. **A comunidade virtual**. Gradiva, 1996.
- SENNA, Nádia da Cruz. **Deusas de Papel -A trajetória feminina na HQ do ocidente**. SP, 1999.
- SILVA, Antonia. **Histórias em Quadrinhos: percepção e leitura por alunos do ensino fundamental**. *Biblionline*, v. 3, n. 2, 2007
- SHAPIRO, Judith. A FEMINIST PERSPECTIVE IN THE ACADEMY: The Difference It Makes. **Soundings: An Interdisciplinary Journal**, v. 64, n. 4, p.446-465. 1961.
- SNYDER, R. Claire. What Is Third Wave Feminism? A New Directions Essay. **Signs**, v. 34, n. 1, p.175-196. 2008.
- VERAS, Gabriella Galdino; CUNHA, Maria Luisa Nunes da. A Lei Maria da Penha sob uma perspectiva do direito feminista. **Padê**, v. 1, n. 1, p.1-16. 2010.

WRIGHT, Bradford W.. **Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America.** JHU Press, 2001.