

---

## Nem toda Mulher-Maravilha usa bracelete de ouro: um mapeamento dos blogs nerds feministas brasileiros<sup>1</sup>

Paula Rozenberg TRAVANCAS<sup>2</sup>  
Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

### RESUMO

“Nerd” costumava ser um xingamento, mas hoje denota uma tribo urbana (MAFFESOLI, 1987) apaixonada por cultura pop que reúne pessoas as mais diversas. No entanto, aquelas que não se encaixam no padrão masculino branco heterossexual são hostilizadas por nerds com esse perfil, os quais se vêem como os “verdadeiros” nerds. Um dos locais de resistência *online* à misoginia nerd são os blogs nerds feministas, onde as blogueiras discutem questões de representatividade nas mídias e lutam por seu espaço como consumidoras, produtoras e críticas de cultura pop. Este artigo utiliza pesquisa documental na internet com o objetivo de mapear os principais blogs nerds feministas brasileiros e levantar suas características mais salientes, entendendo suas críticas feministas da cultura pop como ativismo de fãs (JENKINS, 2015, 2016).

**PALAVRAS-CHAVE:** nerds; *geeks*; feminismo; cultura pop; blogs.

### Introdução

“Nerd” costumava ser um xingamento reservado para jovens introvertidos, afeitos aos estudos e a passatempos que envolviam o uso da imaginação. Essas características faziam com que fossem excluídos pelos colegas de escola, que os percebiam como socialmente inadequados. Mas o significado da palavra foi sendo ampliado e perdendo seu caráter pejorativo, de modo que atualmente é uma denominação que identifica uma tribo urbana (MAFFESOLI, 1987) composta por pessoas que se interessam por atividades intelectuais, têm facilidade com as novas tecnologias e, principalmente, são apaixonados por cultura pop.

Hoje, um grande número de pessoas as mais diversas se considera nerd, mas a imagem que costuma ser associada ao epíteto ainda é a de um rapaz branco e heterossexual. Sempre existiram nerds de todos os gêneros, sexualidades e cores de pele, mas mulheres e minorias costumam sofrer rejeição entre os próprios nerds,

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Estéticas, Políticas do Corpo e Gêneros, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutoranda do Curso de Comunicação da UERJ, e-mail: [ptravancas@gmail.com](mailto:ptravancas@gmail.com).

---

especialmente quando defendem que os produtos e espaços nerds deixem de atender exclusivamente aquele perfil tido como “tradicional”. É o caso das feministas, movimento social especialmente demonizado por aqueles nerds que sentem que “seu” espaço está sendo ameaçado por “invasores”. Essa animosidade contra mulheres muitas vezes é exacerbada quando falamos de meios nerds *online*, facilitada pela anonimidade e impunidade que imperam na internet. Assim, para poder discutir a cultura pop nos seus próprios termos, as feministas precisaram criar espaços exclusivos onde estejam seguras do tipo de assédio que costumam sofrer em espaços mistos, o que as levou a criar blogs nerds feministas.

Para contextualizar a situação atual das mulheres em meio à tribo nerd, este artigo descreve as mudanças positivas na percepção popular a respeito dos nerds e o fértil terreno para o machismo que surge da combinação do complexo de inferioridade dos nerds “clássicos” com as fantasias masculinas de potência comuns às mídias que consomem. Depois, tratamos da crescente representatividade de mulheres e minorias pelas quais têm passado essas mesmas mídias, tornando-as mais convidativas para esses públicos. Segue-se, então, um breve histórico dos portais sobre entretenimento brasileiros para nerds criados por homens como blogs no início dos anos 2000, os blogs nerds de mulheres que surgiram em resposta a eles, culminando então no aparecimento dos blogs nerds feministas no início da década de 2010. Por fim, utilizando pesquisa documental na internet, chega-se ao objetivo deste artigo, que é mapear os principais blogs nerds feministas brasileiros e levantar suas características mais salientes, entendendo suas críticas feministas da cultura pop como ativismo de fãs.

### **Nerds vs. mulheres?**

Devido à importância das tecnologias digitais e ao aumento da penetração das mídias e produtos considerados nerds e antes restritos a um nicho, ser nerd tornou-se mais fácil, menos estigmatizado e mais difundido. Assim, em uma sociedade cada vez mais interconectada, em que a habilidade de navegar entre os mundos da realidade e da fantasia é essencial para lidar com a onipresente hipersaturação midiática, as mídias consideradas nerds viraram *mainstream* e até “*cool*” (TOCCI, 2009). Como elucidada Martel, “a expressão ‘cultura *mainstream*’ pode ter uma conotação positiva e não

---

elitista, no sentido de ‘cultura para todos’, ou mais negativa, no sentido de ‘cultura de mercado’, comercial, ou de cultura formatada e uniformizada” (MARTEL, 2012, p. 21).

Os nerds vêm sendo mais bem representados nas mídias tradicionais, estrelando séries como *The Big Bang Theory* e *Silicon Valley*. O grupo passou também a ser construído como um segmento de mercado, que é onde fica visível o surgimento do termo “*geek*” para designar pessoas com interesses semelhantes aos dos nerds. O rótulo não carrega, no entanto, as conotações negativas do adjetivo original como, por exemplo, a falta de higiene pessoal que resultaria do comportamento antissocial e a relação obsessiva com a cultura pop, traços associados ao estereótipo do nerd (TOCCI, 2009). Por isso, é muito comum vê-lo no *branding* de convenções de fãs, como a Geek & Game Rio Festival; de nomes de site, como o Garotas Geeks; ou ainda de lojas, como a Geek.etc.br.

Assim, no Brasil, costuma-se usar “nerd” nas conversas do dia a dia, enquanto “*geek*” acaba sendo um termo mais mercadológico, associado à ideia do nerd como consumidor. A literatura acadêmica de língua portuguesa parece privilegiar o termo “nerd”, enquanto a de língua inglesa usa mais frequentemente o “*geek*”, ambas para tratarem do mesmo grupo de características. Salvo pequenas diferenças de conotação, e ainda que haja muita gente que enxergue os dois como grupos distintos, “*geek*” e “nerd” são usados praticamente como sinônimos no nosso país (SANTOS, 2014), que é como os dois termos são tratados neste artigo.

*Geek* e nerd deixaram, em grande parte, assim, de ser xingamentos e viraram fatores de identificação, o que hoje nos permite falar dos autoproclamados nerds e *geeks*, um grupo que vem se tornando cada vez mais expressivo, como tribo urbana, comunidade de participação fluida e eletiva que nasce de afinidades estéticas entre seus integrantes, no sentido de emoções partilhadas (MAFFESOLI, 1987).

São considerados “nerds” não só pessoas como também as atividades e os produtos da cultura pop que atraem os nerds, que costumam ter relação com mundos da fantasia, como histórias em quadrinhos, literatura de ficção científica, *videogames* e RPGs<sup>3</sup>. Assim, “*geek*” e “nerd” são termos que incluem uma gama de interesses muito variados. Dentre as franquias adoradas pelos nerds estão *Star Wars*, *O Senhor dos Anéis* e os super-heróis da Marvel e da DC.

---

<sup>3</sup> *Role-playing games*, jogos em que os participantes interpretam papéis e criam narrativas colaborativamente.

---

Mas não é qualquer pessoa que, por exemplo, veja *Star Wars*, que é considerada *geek*. Ser nerd vai além de gostar de certos elementos da cultura pop, de modo que “é o que os *geeks* fazem com as mídias que os ajuda a estabelecer um senso de identidade coletiva, valores comumente compartilhados e discursos de autenticidade” (TOCCI, 2009, p. 10, tradução nossa<sup>4</sup>). A grande quantidade de energia investida em determinada paixão, que pode incluir a produção ou consumo de *fanfics*, *fanarts* e *cosplays*, configura um modo de envolvimento de fã (TOCCI, 2009).

Assim, ainda que o nerd esteja ainda ligado à ideia de inadequação social e apreço pelas tecnologias, privilegiamos aqui a concepção do nerd/*geek* como fã, tendo em vista também que “o consumo de determinados textos da cultura pop funciona como principal elemento de pertencimento e distinção na cultura nerd” (SANTOS, 2014, p. 85). Se antes os nerds eram considerados ridículos por esse grande apego afetivo às narrativas midiáticas, hoje, o engajamento de fã está se tornando mais aceito e até desejado pela indústria do entretenimento, como maneira de criar maior envolvimento com uma franquia, gerar mais discussão e vender mais produtos.

Antigamente, o consumidor ideal assistia televisão, comprava produtos e não respondia. Hoje, o consumidor ideal fala bem do programa e ajuda a divulgar a marca. O ideal antigo pode ter sido a ‘batata de sofá’; o novo ideal é quase que certamente o fã (JENKINS, 2007, p. 361, tradução nossa<sup>5</sup>).

Esse processo de passagem ao *mainstream* traz a contradição interna de que, ao mesmo tempo em que é bom para os nerds ser menos estigmatizados e ter no mercado uma crescente variedade de produtos que os interessa, a tribo perde seu fator de diferenciação e, portanto, de identificação. Resulta que os membros da tribo sentem a necessidade de exercer maior policiamento das fronteiras do grupo para rejeitar aqueles que não são nerds o suficiente de acordo com parâmetros arbitrários. Como a identidade nerd costumava ser associada quase que exclusivamente a rapazes brancos e heterossexuais, muitas pessoas com esse perfil se entendem como integrantes mais “legítimos” da tribo do que aqueles que não se encaixam nesse padrão. Mulheres e

---

<sup>4</sup> Do original: “it’s what geeks do with media that has helped them to establish a sense of collective identity, commonly shared values, and discourses of authenticity”.

<sup>5</sup> Do original: “In the old days, the ideal consumer watched television, bought products, and didn’t talk back. Today, the ideal consumer talks up the program and spreads word about the brand. The old ideal might have been the couch potato; the new ideal is almost certainly a fan”.

---

minorias são quem normalmente acaba sob o rótulo de falsos nerds, “invasores” que estariam se apropriando de algo que sempre foi “dos garotos” (REAGLE, 2015).

O assédio que as mulheres sofrem nos ambientes *geeks* é muito pesado e vai muito além de apenas ser chamadas de falsas *geeks*. Elas estão sujeitas a xingamentos misóginos em *games online*, assédio sexual em convenções nerds e até mesmo ameaças de estupro e morte.

Alguns autores, como Santos (2014), encaram como uma contradição o fato de que os homens nerds, que sofreram *bullying* na pele, sejam coletivamente tão racistas, machistas e homofóbicos. Mas Salter e Blodgett (2017) entendem que, na realidade, seu sofrimento é parte do que os torna tão excludentes. Esses nerds acham que as dificuldades pelas quais passaram, tanto de serem alvo de chacota como a dificuldade em ter acesso às antes mais escassas mídias *geeks*, é o que lhes deu o direito de “entrada” nessa comunidade. Então, se os nerds se entendem simbolicamente como oprimidos, como eles poderiam ser acusados de ser privilegiados ou opressores?

A identidade *geek* tomou a premissa de marginalização como fundante. A situação presumida da identidade *geek* como marginalizada e ameaçada mesmo quando a cultura *geek* se tornou *mainstream* são forças contraditórias em jogo na atual batalha pela renegociação da identidade *geek* (SALTER; BLODGETT, 2017, p. vi, tradução nossa<sup>6</sup>).

Além de ter relação com essa “história de origem” dos nerds como aqueles que triunfaram sobre o *bullying* do passado e agora se encontram em posição de poder, o machismo e demais preconceitos que proliferam entre eles não podem ser desvinculados das narrativas apresentadas pelas próprias mídias que amam (SALTER; BLODGETT, 2017). Ainda que não possamos traçar uma relação de causa e efeito direta, em que o machismo de uma HQ tornaria seus leitores mais machistas, não há como negar padrões de gênero que vêm se repetindo há décadas.

A maior parte dos produtos consumidos pelos nerds costumava ser concebida tendo em vista o público masculino. As mulheres eram constantemente sexualmente objetificadas e existiam em função das histórias masculinas: ou eram donzelas a serem salvas, ou namoradas e filhas a serem tragicamente sacrificadas para alimentar a fúria de

---

<sup>6</sup> Do original: “Geek identity has taken assumptions of marginalization as foundational. The perceived status of geek identity as marginalized and threatened even as geek culture has become mainstreamed are contradictory forces at play in the current battle over the renegotiation of the geek identity”.

---

vingança do mocinho. Havia pouquíssimas heroínas protagonistas, e, quando havia, também eram sexualizadas e idealizadas tendo como parâmetro o gosto masculino heterossexual.

Um argumento comum entre os homens nerds que não aceitam mudanças é apontar que os heróis dos games e das HQs sempre foram inegavelmente idealizados, muito diferentes dos homens comuns, e que portanto haveria “igualdade” entre as representações femininas e masculinas. Essa idealização, no entanto, não passa por aquilo que seria desejável para pessoas que se sentem sexualmente atraídas por homens, e sim por uma fantasia masculina de potência. Os homens são os sujeitos com quem deveríamos nos identificar, já as mulheres, objetos a serem desejados e protegidos, já que são incapazes de se defenderem por conta própria. Assim, a falsa simetria traçada entre os corpos masculinos e femininos inalcançáveis cai por terra ao explicitarmos que,

embora se possa argumentar (e se tenha argumentado) que personagens masculinos apresentam padrões semelhantemente irreais [aos das mulheres], eles não são sexualizados para o olhar desejante, são, do contrário, apresentados como corpos a serem habitados (SALTER; BLODGETT, 2017, p. 87, tradução nossa<sup>7</sup>).

Nos últimos anos, na contramão desses padrões bem estabelecidos, os times criativos que desenvolvem produtos para essas mídias estão fazendo um esforço de incluir mulheres e minorias nessas histórias, com papéis que passem do mero estereótipo superficial, como antes costumava acontecer. A recente mudança na representação feminina nos *games* fica evidente na repaginação de Lara Croft, estrela da franquia *Tomb Raider* e *sex symbol* para várias gerações de meninos nerds. A heroína, famosa desde seu primeiro jogo em 1996 pelo corpo voluptuoso, com cintura finíssima e seios enormes, apareceu reimaginada no *reboot* da franquia em 2013 como uma moça ainda magra, branca e bonita segundo os padrões tradicionais, porém de proporções atingíveis e com movimentação corporal muito menos sexualizada.

Essa mudança refletiu também na mais recente adaptação cinematográfica da série *Tomb Raider*, que também passou por *reboot* para acompanhar a nova encarnação da heroína. A versão em filme da Lara “antiga” era interpretada por Angelina Jolie e sua sensualidade era um traço importante da personagem para a trama. Já o filme que

---

<sup>7</sup> Do original: “While male characters could (and have) been argued to present similarly unrealistic standards, they are not sexualized for a desiring gaze but instead offered as bodies for habitation”.

transpõe a narrativa do primeiro jogo após o reboot estrela Alicia Vikander, cujo corpo de proporções mais “modestas” que as de Jolie não é exageradamente enfatizado pelo figurino nem pela câmera.



Mudanças no design da personagem Lara Croft ao longo dos anos  
 Fonte: VETA, 2018.

A crescente representatividade que grupos oprimidos vêm aos poucos galgando nas atividades e mídias associadas aos nerds tem instigado ainda mais hostilidade por parte de seu antigo público-alvo principal, homens brancos heterossexuais, que têm encarado a mudança como perda de um espaço que consideram exclusivamente seu. Muitos homens nerds, assim, entendem que houve uma inversão e, hoje, em um mundo “politicamente correto”, seria o grupo dos homens brancos que estaria sendo oprimido e perseguido, correndo o risco de ser simbolicamente erradicado (KUNYOSYING; SOLES, 2012). Recusam-se a aceitar que as mídias nerds mudaram porque os tempos mudaram, preferino acreditar que “mulheres — e feministas em particular, um ‘outro’ facilmente definido a se identificar como representativo de uma suposta influência do *mainstream* — estariam tentando destruir a cultura *geek*, e esses grupos de ‘verdadeiros’



---

*geeks* estão prontos para defendê-la” (SALTER; BLODGETT, 2017, p. 12, tradução nossa<sup>8</sup>).

### **Nem toda Mulher-Maravilha usa bracelete de ouro<sup>9</sup>**

O machismo nos produtos e nos *fandoms*<sup>10</sup> nerds já vem sendo apontado há décadas, mas só recentemente as mulheres nerds conseguiram alcançar um nível de organização e exposição *online* que as tem permitido lutar por respeito e espaço como consumidoras e produtoras de mídias tidas como nerds.

Desde o início dos anos 2000, com a popularização inicial da internet, os nerds brasileiros começaram a criar seus próprios sites onde falavam sobre a cultura pop. Destacaram-se entre eles, O Jovem Nerd, o Omelete e o Judão, que, atendendo ao nicho nerd que busca informações e opiniões sobre os produtos que amam, se consolidaram como portais de notícias e críticas sobre o entretenimento de interesse desse público. Esses sites costumavam ser escritos apenas por homens, para homens, muitas vezes incorrendo em linguagem ou pontos de vista machistas.

Algumas mulheres, que queriam oferecer suas opiniões sobre a cultura pop, criaram seus próprios sites de conteúdo nerd, como o Girls of War (2008–2017); o Garotas Nerds (2009–presente); o Garotas Geeks (2010–presente) e o já desativado Pink Vader, (2010–2013), o qual, em 2011 informava:

O Pink Vader é um site sobre entretenimento predominantemente nerd que se diferencia de tantos outros por apresentar opiniões femininas para assuntos que normalmente são tratados por homens. Ou seja: **não estamos aqui para reclamar que os nerds são machistas ou clamar nosso espaço, afinal, os garotos nerds sempre nos receberam muito bem. Nosso objetivo é ajudar a acabar com a dominação masculina dentro daquele clubinho fechado conhecido como formadores de opinião** (PINK VADER, 2011, n. p., grifos no original).

---

<sup>8</sup> Do original: “[...] women—and feminists in particular, an easily defined other to identify as representing the supposed influence of the mainstream—are out to destroy geek culture, and these groups of “true” geeks are ready to defend it”.

<sup>9</sup> O título do artigo e da seção fazem referência a um post de Michelle Santos (2017), em que ela brinca com a frase “nem todos os heróis usam capa” ao falar das blogueiras nerds feministas: “Blogs estão sendo criados por garotas que apostam no bom conteúdo e os segmentam por gênero para que se tornem espécies de safe place. [...] Ainda não é possível integrar grupos mistos e ter o mesmo respeito e se isentar da avaliação sobre conhecimentos em quadrinhos e habilidades em jogos, mas as coisas estão mudando - e estamos aqui para mostrar **que mulheres maravilhas existem e não usam, necessariamente, braceletes de ouro**” (SANTOS, 2017, n. p., grifos no original).

<sup>10</sup> Termo pelo qual são conhecidos coletivamente os fãs de determinado produto midiático.



Com o fortalecimento do feminismo *online* nos últimos anos, surgiram também blogs de mulheres que pensam a cultura pop a partir de uma linha assumidamente feminista. Essas mulheres estabelecem práticas que visam aumentar a representatividade da mulher na cultura pop, tanto como consumidoras quanto como produtoras de conteúdo, buscando transformar os espaços nerds *online* e *offline* em ambientes em que as mulheres sejam respeitadas. Podemos citar: Momentum Saga (2010–presente); Pac Mãe (2013–presente); Collant sem Decote (2014–2017, quando mudou de nome para Nebulla); Preta, Nerd & Burning Hell (2014–presente); Nó de Oito (2014–presente); Minas Nerds (2015–presente); Delirium Nerd (2016–presente) e Valkírias (2016–presente).

Elas se utilizam do arcabouço do feminismo para questionar as representações de mulheres e minorias em produtos da cultura pop, unindo-se em blogs para escrever e ler sobre cultura pop sem precisar se expor ao machismo e outros preconceitos. Gabriela Franco, criadora do site coletivo Minas Nerds, conta em entrevista que

Em todo site que a gente participa que tem alguma abordagem machista, os caras vem falar ‘Ah, vocês reclamam do meu conteúdo que é machista, então faz o seu!’. Aí eu falei ‘então não seja por isso!’, e fizemos o nosso site (MINAS NERDS, 2016, n. p.).

Um dos grandes objetivos desses sites, então, é o de serem ambientes seguros para mulheres e outras minorias. Escreve Lady Sybylla, autora do Momentum Saga, que:

Este blog é um espaço de inclusão e acolhimento, em especial, para as mulheres, moças, qualquer nerd apaixonada que foi expulsa de outras páginas. É um espaço onde não se admite preconceitos, machismo, racismo, homofobia, transfobia, lesbofobia e qualquer tipo de preconceito. Homens que não compactuem com comportamentos também são bem vindos (SYBYLLA, 2016, n. p.).

Os blogs feministas, desse modo, costumam filtrar comentários e ter uma política de comentários bem detalhada, de modo a proibir os comportamentos de ódio mais clássicos direcionados a esse tipo de conteúdo. Esse cuidado é necessário porque ser uma mulher que escreve na internet sobre cultura pop é uma tarefa de maior risco do que se costuma imaginar. Laura Buu, responsável pelo já mencionado Pink Vader, acabou fechando o site porque, ao criticar o machismo no podcast do Jovem Nerd, virou

---

alvo dos fãs dos rapazes, o qual ela afirma não ter feito nada para coibir esse tipo de comportamento.

[A] cereja no sundae de cocô foi o dia em que o Jovem Nerd resolveu discutir feminismo comigo no Twitter. O resultado disso foi parar no Trending Topics Brasil, ganhei uma postagem do Bobagento (já apagada) cheia de ofensas a minha pessoa ao mesmo tempo que essa trupe gigante de seres famosos e não famosos acharam bacana ficar me xingando, me transformando em piada e me atacando. Tudo isso por ter tido a ousadia de dizer que o Nerdcast é bastante machista e não concordar que é ok assediado uma mulher só porque ela está de decote (BUU, 2015, n. p.).

À revelia do machismo nerd, mas nunca totalmente livres de sua ameaça, então, as feministas mantêm blogs individuais ou coletivos onde publicam conteúdo com foco na cultura pop, expondo sua opinião e oferecendo notícias a respeito daquilo que consomem e amam. O site Valkírias, por exemplo, descreve-se como “um site sobre cultura pop, feito por mulheres e para mulheres, que busca discutir música, cinema, tv, literatura e games sob uma perspectiva feminista, problematizando e levantando questões que muitas vezes são ignoradas em espaços mais abrangentes” (VALKIRIAS, 2016, n. p.).

Em tais espaços, discutem questões positivas e problemáticas em termos de representatividade de minorias nas mídias e na indústria do entretenimento, explicando conceitos e ideias do feminismo ao usá-los para explicar seu posicionamento quanto aos produtos midiáticos que comentam. Assim, os blogs nerds feministas discutem questões de machismo, racismo e homofobia de maneira engajada, já que deixar de questionar o status quo seria ajudar a perpetuar opressões subjacentes (GONZATTI; ESMITIZ; SCOPEL, 2016). O conteúdo que publicam permite-nos ver que “a cultura pop pode funcionar como materialidade discursiva para a desconstrução de normas e preconceitos enraizados na sociedade a partir da ação de coletivos midiáticos para a desconstrução de preconceitos” (GONZATTI; ESMITIZ; SCOPEL, 2016, p. 1830).

Para Jenkins (2016), os jovens de hoje em dia estão desacreditados dos mecanismos e das instituições políticas tradicionais, nos quais não sentem confiança nem identificação, portanto expressam seus desejos de mudança social por outros meios, como o ativismo de fãs. Compreendemos, assim, os blogs nerds feministas como um locus de ativismo de fãs, que diz respeito a

---

formas de engajamento cívico e participação política que emergem de dentro da própria cultura de fãs, frequentemente em resposta ao interesse compartilhado dos fãs, frequentemente conduzidos pela infraestrutura já existente de práticas e relacionamentos de fãs, frequentemente enquadrados por meio de metáforas tiradas da cultura popular e participativa (JENKINS, 2015, p. 208, tradução nossa<sup>11</sup>).

Os nerds, especialmente, buscam na cultura pop as referências e as linguagens que usam para compreender e querer mudar a sociedade (SANTOS, 2014). Como a chegada de muitas mulheres ao feminismo se dá por meio da cultura pop, a qual cria referências amplamente reconhecidas, faz sentido que as feministas mobilizem essas referências que temos em comum para tornar mais acessíveis e compreensíveis as ideias do movimento (ZEISLER, 2008).

A atual onda de aumento de representatividade feminina nas mídias e nos blogs nerds tem contado com mulheres como produtoras, oferecendo narrativas que expandem a gama daquilo que pode ser representado e contado. Elas evidenciam assim o perigo de uma história única (ADICHIE, 2010), que silencia saberes outros e rouba de grupos oprimidos a riqueza de seus relatos outros, com o poder que advém de narrar a si mesmos. Essas narrativas outras permitem às mulheres e minorias um nível de reconhecimento cultural (MARTÍN-BARBERO, 2002) nas mídias que não tinham antes, e expandem também a possibilidade dos olhares do público masculino. Anne Caroline Quiangala, do site Preta Nerd & Burning Hell, afirma que:

ser considerada “diferente” nos possibilita ter uma experiência e uma visão de mundo igualmente distinta. Uma visão que tende a nos sensibilizar para algumas questões, temas e objetos distinta daqueles valores “dentro do padrão”. É por essa razão que eu me afirmo, não feminista e nerd, mas uma Feminista Nerd. Não Geek porque sou mais próxima de tecnologias sociais, que de tecnologias eletrônicas e sim, feminista, porque acredito que minha experiência como mulher, sobretudo por ser Negra, demanda de mim uma visão crítica da realidade à minha volta (QUIANGALA, 2017, n. p.).

As narrativas em primeira pessoa têm ganhado muita força como ferramenta política *online* (JENKINS, 2016) e ecoado nas pessoas que as leem ou assistem, de modo que essas jovens muitas vezes usam sua própria história para lançar luz em questões sociais mais amplas. Assim, para elas, o consumo é, além de ponto em comum

---

<sup>11</sup> Do original: “Forms of civic engagement and political participation that emerge from within fan culture itself, often in response to the shared interests of fans, often conducted through the infrastructure of existing fan practices and relationships, and often framed through metaphors drawn from popular and participatory culture”.

---

a partir do qual encontram identificação tribal, também ponto de partida para o exercício da cidadania.

As blogueiras nerds feministas não estão, portanto, comprometidas com um jornalismo cultural “imparcial” e “isento” que apenas noticie as últimas novidades do mundo do entretenimento, admitindo-se firmemente baseadas em visões parciais e localizadas (HARAWAY, 1995), no terreno da emoção e do afeto, que fazem parte inevitável da experiência de consumo midiático. Ou, como afirmam as moças do Valkirias:

Aqui queremos analisar, comentar, discutir, esmiuçar não só o que as várias áreas do entretenimento oferecem em termos de técnica ou trama, mas também (e principalmente) aquilo que elas nos fazem *sentir*, como elas nos representam (ou *se* nos representam) e qual a importância de tudo isso. Queremos propor reflexões – para quem nos lê, mas também para nós mesmas — sobre aquilo que consumimos (VALKIRIAS, 2016, n. p., grifos no original).

As nerds feministas parecem compartilhar, portanto, do pressuposto de que “o consumo serve para pensar” (CANCLINI, 2005, p. 51), afirmando que nem as mídias que amam devem ficar isentas de crítica e reflexão a partir do viés da justiça social. À medida que mais mulheres se unem para discutir o feminismo a partir da cultura pop, mais blogs são criados e mais esses blogs crescem, como coloca Lady Sybylla, que mantém sozinha seu site desde 2010:

Quando o MS [Momentum Saga] começou, eu estava sozinha, hoje somos muitas, gerando um conteúdo de extrema importância e gosto de pensar que o Saga teve uma pequena participação nisso. A máxima feminista de que “juntas somos mais fortes” é a mais pura verdade (SYBYLLA, 2017, n. p.).

Os sites para o público nerd em geral já perceberam a força das mulheres nerds na cultura pop e vêm buscando oferecer conteúdo direcionado a elas, incluindo mais mulheres dentre seus colaboradores e se tornando ambientes mais amigáveis para o público feminino. O Judão, por exemplo, que tinha uma categoria “Gostosas” na versão de 2004 de seu site (JUDÃO, 2004), hoje afirma na página de *crowdfunding* Catarse que um de seus objetivos é “focar numa maior diversidade de ideias, contratando freelas ou, por que não?, funcionários fixos que não sejam homens, brancos e heterossexuais” (JUDÃO, 2018, n. p.).

---

## Considerações finais

As nerds feministas não fazem parte de um único *fandom*, mas têm uma visão crítica a partir de todas as mídias que discutem em seus sites, podendo ser caracterizadas como fãs ativistas. Como muitos jovens que sentem que terão mais eficácia para mudar o mundo por meio da informação e da educação do que votando, criando uma ONG ou mesmo fazendo um protesto físico, essas moças usam a internet como lugar para discutir e se informar, utilizando-se desse sentimento político que por vezes surge de dentro do próprio *fandom* (JENKINS, 2016).

A cultura pop funciona para elas como um ponto de entrada para discussões políticas, de modo que explicam o feminismo a partir de histórias com que elas já têm vínculo emocional (ZEISLER, 2008), o que as torna mais poderosas como vetores de transformação de sua visão de mundo. Esse tipo de iniciativa ajudar a por em questão o que conta como ação política, porque além de escreverem *online* em um mundo onde só isso já é motivo para ser assediadas e perseguidas, oferecem mudanças de perspectiva para as pessoas que as leem.

As mulheres nerds estão lutando por respeito e representatividade e ganhando cada vez mais visibilidade nos meios nerds, mas ainda têm muitas batalhas a vencer até que possam falar sobre HQs e *videogames* sem correr o risco de serem questionadas ou hostilizadas. É por isso que o ativismo que realizam por meio dos blogs continua tão relevante e atual e, como avisa Rebeca Puig, criadora do blog Collant sem Decote (que mudou de nome para Nebulla), elas não se deixarão intimidar.

Então, por mais que você queira que a gente junte as nossas trouxas e vá embora; por mais que você ameace e humilhe aquelas que fazem parte tão ativamente da criação nerd e a quem olhamos com tanta admiração, se acostuma, colega. A gente já tava aqui desde o começo – você que nunca tinha notado (PUIG, 2014, n. p.).

Consumir as mídias com as quais se tem afeto de maneira crítica e exigir uma melhor representatividade e maior inclusividade é um esforço constante que essas mulheres parecem propor, mas sem esquecer da diversão. Afinal, o ativismo pode ser divertido e a cultura pop, mesmo a mais “banal”, pode se tornar um campo de batalha em que questões identitárias são contestadas e reelaboradas.

---

## REFERÊNCIAS

- ADICHIE, Chimamanda. El peligro de una sola historia. **Arcadia**, n. 56, mai./jun., 2010.
- BUU, L. O que aconteceu com o Pink Vader? **Medium**, 2015. Disponível em: <<https://medium.com/@laurabuu/o-que-aconteceu-com-o-pink-vader-df44563040df>>. Acesso em: 08 jul. 2018.
- CANCLINI, N. G. **Consumidores e cidadãos**. 5ª Ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2005.
- GONZATTI, C.; ESMITIZ, F.; SCOPEL, V. Representatividade, cultura pop e jornalismo: uma análise dos coletivos midiáticos Collant sem Decote e Minas Nerds. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL EM MEDIATIZAÇÃO E PROCESSOS SOCIAIS, 1., 2016, São Leopoldo. **Anais...** São Leopoldo: UNISINOS, 2016.
- HARAWAY, D. Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. **Cadernos Pagu**, Campinas, n. 5, p. 7-41, 1995.
- JENKINS, H. Afterword: The future of fandom. In: GRAY, J.; SANDVOSS, C.; HARRINGTON, C. L. **Fandom: identities and communities in a mediated world**. New York; London: New York University Press, 2007.
- \_\_\_\_\_. Cultural acupuncture: fan activism and the harry potter alliance. In: GERAGHTY, L. (Org.). **Popular media cultures: fans, audiences and paratexts**. London: Palgrave, 2015.
- \_\_\_\_\_. Youth voice, media, and political engagement: introducing the core concepts. In: \_\_\_\_\_; SHRESTHOVA, S.; GAMBER-THOMPSON, L.; KLIGLER-VILENCHIK, N.; ZIMMERMAN, A. M. **By any media necessary: the new youth activism**. New York: NYU Press, 2016.
- JUDÃO. Gostasas. **Judão**, 2004. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20040708025942/http://judao.com.br>>. Acesso em: 08 jul. 2018.
- \_\_\_\_\_. JUDAO.com.br: Desafiando a cultura pop em texto, áudio e vídeo. **Catarse**, 2018. Disponível em: <<https://www.catarse.me/judaocombr>>. Acesso em: 08 jul. 2018
- KUNYOSYING, K.; SOLES, C. Postmodern geekdom as simulated ethnicity. **Jump Cut**, n. 54, 2012.
- MAFFESOLI, M. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.
- MARTEL, F. **Mainstream: a guerra global das mídias e das culturas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.
- MARTÍN-BARBERO, J. Culturas populares. In: ALTAMIRANO, C. **Términos críticos de sociología de la cultura**. Buenos Aires: Paidós, 2002, p. 49-69.

---

MINAS NERDS. **IronStorm entrevista - Minas Nerds #6** - o que é o "Minas Nerds"?, 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=geyRQuC0iwg>> . Acesso em: 23 ago. 2016.

PINK VADER. Sobre. **Pink Vader**, 2011. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20120308220652/http://pinkvader.com/sobre>>. Acesso em: 08 jul. 2018.

PUIG, R. Garotas, nerdices e o ódio da internet. **Collant sem Decote**, 2014. Disponível em: <<http://collantsemdecote.com.br/garotas-nerdices-e-o-odio-da-internet>>. Acesso em: 23 ago. 2016.

QUIANGALA, A. C. Por que eu acho tão importante ser feminista nerd? **Preta, Nerd & Burning Hell**, 2017. Disponível em: <<http://www.pretaenerd.com.br/2017/10/feminismoNerdaoimportante.html>>. Acesso em: 08 jul. 2018.

REAGLE, J. Geek policing: fake geek girls and contested attention. **International Journal of Communication**, n. 9, p. 2862–2880, 2015.

SALTER, A.; BLODGETT, B. **Toxic geek masculinity in media: sexism, trolling and identity policing**. London: Palgrave, 2017.

SANTOS, M. Machismo: o 'super-vilão' mais conhecido no mundo nerd. **HuffPost Brasil**, 2017. Disponível em: <[https://www.huffpostbrasil.com/michele-santos/machismo-mundo-nerd\\_b\\_8910998.html](https://www.huffpostbrasil.com/michele-santos/machismo-mundo-nerd_b_8910998.html)>. Acesso em: 08 jul. 2018.

SANTOS, P. M. **O nerd virou cool: consumo, estilo de vida e identidade em uma cultura juvenil em ascensão**. 2014. 116 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, Niterói, 2014.

SYBYLLA, L. **Manual de operações: os melhores textos do Momentum Saga**. Momentum Saga, 2017. E-book.

\_\_\_\_\_. Quem bloga? **Momentum Saga**, 2016. Disponível em: <<http://www.momentumsaga.com/p/sobre.html>>. Acesso em: 08 jul. 2018.

TOCCI, J. **Geek cultures: media and identity in the digital age**. 2009. 449 f. Dissertação (PhD em Comunicação) – University of Pennsylvania, Philadelphia, 2009.

VALKIRIAS. It's alive. **Valkirias**, 2016. Disponível em: <<http://valkirias.com.br/its-alive>>. Acesso em: 08 dez. 2017.

\_\_\_\_\_. Sobre. **Valkirias**, 2016. Disponível em: <<http://valkirias.com.br/sobre>>. Acesso em: 08 dez. 2017.

VETA, A. Toxic love: men, women, and games. **AmbiGaming**, 2018. Disponível em: <<https://ambigamingcorner.com/2018/05/10/toxic-love-men-women-and-games>>. Acesso em: 08 jul. 2018.

ZEISLER, A. **Feminism and pop culture**. Berkeley: Seal Press, 2008.