


GAROTAS *GEEK* CONTRA-ATACAM: A EXPERIÊNCIA FEMININA EM EVENTOS *GEEK*

Geek Girls Strike Back: The female experience in geek events.

Nicole Ferreira Fernandes


Mestranda em Mudança Social e Participação Política da Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil
E-mail: nicole.fernandes@usp.br

<https://orcid.org/0000-0001-7224-1776> 

Cynthia Correa

Professora Associada na Universidade de São Paulo. Programa de Pós-graduação em Mudança Social e Participação Política, São Paulo, Brasil
E-mail: cynthiacorrea@usp.br

<https://orcid.org/0000-0002-9552-9235> 

A lista completa com informações das autoras está no final do artigo 

RESUMO

O artigo analisa a experiência das mulheres *geek* em eventos e convenções a partir da perspectiva das artistas participantes da *Comic Con Experience*, observando o aumento da presença feminina nesse ambiente considerado masculino. Como procedimentos metodológicos, a pesquisa descritiva se baseou em revisão bibliográfica e entrevistas narrativas com a colaboração de 32 respondentes. A partir das análises, identificamos que apesar de as mulheres estarem ocupando cada vez mais espaço nesses eventos, elas ainda não são vistas com igualdade e respeitadas por parte dos atendentes masculinos do evento. As mulheres sentem insegurança ao se identificarem como *geeks*, sendo necessária a inclusão delas em várias partes da comunidade para mudar essa realidade. Por fim, constatamos que as micro agressões sofridas são muito comuns entre as artistas entrevistadas, o que demonstra que ainda estamos muito longe da igualdade de gênero no meio *geek*.

PALAVRAS-CHAVE: *Comic Con*. Cultura *Pop*. Eventos *geek*. Gênero. Mulheres *geek*.

ABSTRACT

The article analyzes the experience of women geeks in events and conventions from the perspective of the artists participating in the *Comic Con Experience*, observing the increase in the female presence in this environment considered masculine. As methodological procedures, the descriptive research was based on a literature review and narrative interviews with the collaboration of 32 respondents. From the analysis, we identified that although women occupy more space in these events, they are still not seen with equality and respect by the male attendants of the event. Women feel insecure when identifying as geeks, and inclusion in various parts of the community is necessary to change this reality. Finally, we found that the microaggressions suffered are very common among the artists interviewed, which shows that we are still far from gender equality in the geek environment.

KEYWORDS: *Comic Con*. Pop culture. Geek events. Gender. Geek women.

1 INTRODUÇÃO

A cultura *geek* vem ganhando cada vez mais destaque na sociedade brasileira, tornando-se de muitas formas intrínseca à cultura popular ou *pop*, perdendo assim o

estigma negativo que antes a acompanhava de ser *nerd*. No entanto, o pensamento misógino que define essa comunidade como masculina ainda continua enraizado na ideia popular, dificultando a inclusão das mulheres neste meio.

Nesse contexto, investigamos a experiência da mulher participante de eventos da comunidade *geek*, tendo como sujeitos de pesquisa as mulheres artistas que comercializaram trabalhos no *Artists' Alley* da *Comic Con Experience* (CCXP) de 2019, área voltada para a exposição de quadrinistas e ilustradores que produzem tanto arte autoral quanto quadrinhos conhecidos do público e *fan art*.

O objetivo geral da pesquisa foi identificar as experiências das mulheres participantes da CCXP de 2019. Os objetivos específicos foram: a) verificar se as artistas mulheres do *Artists' Alley* se reconhecem como pertencentes à cultura *geek* e se são reconhecidas por outros como tal; b) avaliar a representação feminina no evento; c) analisar a segurança das participantes em relação a eventuais violências de gênero; e d) observar se as frequentadoras enfrentam situações de constrangimento por parte do público masculino.

Para o desenvolvimento dessa pesquisa descritiva (GIL, 2008), foi utilizada uma revisão bibliográfica que traça o crescimento da comunidade *geek* até os eventos atuais, o contexto brasileiro e a vivência da mulher *geek* nesse ambiente. Como técnica de coleta, empregamos a entrevista narrativa semiestruturada (ORME, 2016) para capturar relatos que apresentem uma visão ampla sobre o fenômeno em estudo.

O questionário foi elaborado com sete perguntas abertas, moldado com referência ao utilizado por Orme (2016), cujas respostas foram analisadas ao longo de seis seções, sendo agrupadas pela semelhança entre os temas, visando identificar a percepção das artistas em relação ao espaço ocupado por mulheres em eventos *geek*. A condução das entrevistas narrativas semiestruturadas ocorreu via *Google Meets* ao longo de seis semanas no período de 6 de maio a 15 de julho de 2020. Foram contatadas pelas redes sociais 88 artistas de um total de 160 mulheres participantes no *Artists' Alley* em 2019, da qual 32 artistas aceitaram ser entrevistadas. Todas as participantes concordaram verbalmente em vídeo que as entrevistas fossem usadas para fins científicos. Para manter o anonimato das respondentes, elas foram identificadas por números de 01 a 32.

2 A CULTURA GEEK E AS CONVENÇÕES

“Geek? O que é isso?” Pergunta a Dona Dulce, mãe da personagem Tina da Turma da Mônica na história “Geek, nerds e coisas do tipo”, a qual sua filha responde: “É um *nerd*, só que mais antenado e tecnológico” (TURMA DA MÔNICA, 2016). Essa história em quadrinhos aborda alguns assuntos que fazem parte do universo *geek*. Tendo como conteúdos recorrentes filmes de super-heróis, *action figures* e ficção científica, o conceito de *geek* atualmente é muito amplo, e a cada dia novas noções vão sendo inseridas.

Caim (2018, p. 78) conceitualiza o termo *geek* da seguinte forma:

Geek é uma expressão inglesa e que tem seu significado associado ao universo da tecnologia, ficção científica, *games*, quadrinhos. No geral, significa alguém que se diz apaixonado por essas atividades, normalmente, colecionador de alguns itens, esbanjando algum tipo de conhecimento mais específico sobre esses elementos da cultura *pop* e, definitivamente, um consumidor fiel de produtos relacionados.

O *geek*, de certa forma, amplia o escopo de consumo e interesse do quadrinheiro, porque também se relaciona com diferentes produtos e absorve as estéticas das narrativas ficcionais como formas de representação de sua própria aparência.

No entanto, por englobar tantos elementos da cultura *pop*, existem vários termos similares associados ao significado de *geek*. Herrmann (2020) investiga no artigo “*Comic Con Communion: Gender, Cosplay, and Media Fandom*” o que chama de *media fandom*, estudando os diversos grupos de fãs que formam conexões emocionais com elementos da cultura popular que compõem o universo *geek*.

O *fandom* de mídia nasceu quase ao mesmo tempo que a mídia em massa — fonógrafo, filmes, rádio — começou (Duffett, 2013b). Mas para entender totalmente o *fandom* de hoje, é preciso considerar sua natureza multifacetada do estado atual do *fandom*. *Fan bases* apaixonadas envolvendo programas de TV (Koppa, 2006), filmes (Duffett, 2013b), música popular (Duffett, 2013a), *video games* (Wirman, 2009), quadrinhos (Schelly, 2010), *anime/manga* (Hills, 2002) e todos os outros aspectos da cultura popular. (HERRMANN, 2020, p. 38, tradução nossa)¹

A origem dos *fandoms*, bem como dos conceitos de *geek* ou *nerd* na acepção atual, pode ser encontrada na ficção científica, quando os fãs começaram a se comunicar pela seção de cartas de revistas de ficção, sendo a primeira delas a revista *Amazing Stories*, publicada inicialmente em 1926 (HERRMANN, 2020). Por sua vez, esse espaço de

¹ “*Media fandom blossomed almost from the time mass media – phonograph, film, radio – began (Duffett, 2013b). But to fully grasp the concept of media fandom today, one must consider the multifaceted nature of the current state of fandom. Passionate fan bases surround TV shows (Koppa, 2006), movies (Duffett, 2013b), popular music (Duffett, 2013a), video games (Wirman, 2009), comic books (Schelly, 2010), anime/manga (Hills, 2002), and all other aspects of popular culture*”.

conversa entre fãs se expandiu e evoluiu com a aparição de programas de televisão como “O Agente da U.N.C.L.E.” (1964-1968) e “*Star Trek*” (1966-1969), que levaram à criação de *fanfiction*, zines e, numa evolução natural da troca do papel pelo encontro entre pessoas, por meio das convenções de fãs (HERRMANN, 2020).

De forma semelhante, os eventos *geeks* modernos têm a origem relacionada aos primeiros eventos de fãs de ficção científica, que viam nesses encontros uma oportunidade de se reunir com outros fanáticos pelo assunto, além de conhecer atores famosos, ter os livros autografados e comprar objetos colecionáveis (HERRMANN, 2020). Em seguida, vieram as convenções de quadrinhos compartilhando muitas características das convenções de ficção científica, mas voltadas para um novo público. A primeira conferência de quadrinhos aconteceu na Inglaterra em 1968, e em 1970 foi criada a *Comic Con Internacional*, a mais famosa do mundo, em San Diego, nos Estados Unidos (LIMA, 2016). Entretanto, apesar do nome *comic con*, de *comic book convention*, as primeiras convenções já se mostravam como um evento transmidiático, assim como as versões modernas, com atrações não só para fãs de histórias em quadrinhos, mas também para os interessados em literatura, filmes de ficção científica e fantasia (WOO *et al.*, 2020).

Woo *et al.* (2020) explicam que *comic cons* ou eventos relacionados ao *fandom* de mídia provêm um espaço para se analisar a estrutura de relação com a mídia e a audiência, no contexto da transmídia na indústria do entretenimento. Os autores ainda exploram o conceito de “novo *fandom* hegemônico”, no qual existe a expectativa de que todos sejam fãs de algo. Esses fatores ganharam destaque com o passar dos anos, conforme as *comic cons* se tornavam mais populares, caras e lotadas, com filas que podem durar várias horas para participar das atividades do evento e que aumentam todo ano, mas que de forma alguma desencorajam a participação do público (HANNA, 2014), mostrando como o conteúdo *geek* atualmente influencia o consumo em todo o mundo *pop*.

A ideia da *comic con* foi sendo replicada em outros lugares, porém sem ter relação direta com o evento original em San Diego, mas compartilhando aspectos como o público-alvo e duração de quatro dias da convenção. Existem no momento 40 *comic con* ao redor do globo, incluindo a versão brasileira, a *Comic Con Experience*, conhecida como CCXP (LIMA, 2016).

A primeira edição da *Comic Con Experience*, em 2014, atraiu 100 mil pessoas, representando a principal referência de eventos *geek* no país. O evento traz como atrativos a participação de estúdios de Hollywood e serviços de *streaming*, a presença de atores de séries e filmes famosos mundialmente, criadores de quadrinhos e artes relevantes no

cenário *geek*, desfiles de *cosplay*, auditórios com discussões sobre o mundo *geek* e pré-estreias de filmes e séries (LIMA, 2016).

A CCXP acontece em São Paulo, não apenas a cidade brasileira onde mais se realizam eventos (VANIEL; VIEIRA, 2018), mas também de grande relevância para a cultura geral e o mundo *geek*. O evento atualmente é a maior *comic con* do mundo em tamanho, com 115 mil m², e na edição de 2019 bateu o recorde mundial de público, com 280 mil pessoas presentes à convenção (VITORIO, 2019). Um evento desta magnitude oferece diversas atividades, sendo impossível participar de todas, assim cada experiência é avaliada como única, como diz Hanna (2014, p. 19, tradução nossa)²: “Porque cada participante tem investimentos e interesses diferentes e altamente individuais, seria incrivelmente difícil produzir um relato geral da *Comic-Con* que representasse de forma precisa a possível gama de experiências disponíveis”.

Participar de uma *comic con* — e ser chamado de *geek* ou *nerd* — passou a ser um símbolo de honra e *status*, conferindo uma identidade social aos membros da comunidade e promovendo o sentimento de acolhimento (HERRMANN, 2020). Contudo, esses ambientes ainda são vistos como predominantemente masculinos. Como resultado, as mulheres participantes das convenções, que representam metade do público, são continuamente invisibilizadas, estigmatizadas e consideradas raras.

3 PRESENÇA DA MULHER NA COMUNIDADE GEEK

“Mulheres estão se tornando a força motriz por trás da cultura *geek*, e não deveriam ser jogadas para escanteio”, diz Maggs (2015, p. 11, tradução nossa)³ na introdução do livro “*The Fangirl’s Guide to the Galaxy - a handbook for girl geeks*”, no qual explica o básico sobre o universo *geek* para meninas. A autora ainda comenta sobre as dificuldades e a marginalização que elas podem enfrentar ao tentar ocupar espaço nessa comunidade por questões de gênero.

No entanto, a visão tradicionalmente masculina sobre o universo *geek* pode ser considerada errônea, uma vez que, como podemos ver no estudo de Herrmann (2020), a

² “Because each attendee has differing and highly individualized investments and interests, it would be incredibly difficult to produce a totalizing account of *Comic-Con* that accurately represents the possible range of experiences available”.

³ “Women are becoming the driving force behind *geek* culture, and shouldn’t be relegated to the sidelines”.

origem do *media fandom* é mais matriarcal do que o clichê de *nerd fanboy* deixa transparecer: “Mulheres deram à luz ao *fandom* de mídia, particularmente liderando o frenesi original sobre *Star Trek*” (HERRMANN, 2020, p. 40, tradução nossa)⁴.

Todavia, ao longo dos anos, a participação feminina na comunidade foi sendo reprimida, sobretudo pela situação da mulher na sociedade do século passado, que desincentivava as mulheres a trabalharem fora de casa e invisibilizava as criadoras de arte. Fenômeno que acontece até hoje, sendo evidenciado pela forma como a arte feita por mulheres é classificada: como feminista e agressiva, ou feminina demais e, conseqüentemente, incompatível com o público masculino e sem importância para a sociedade (NOCHLIN, 2016).

Esses fatores levaram a uma representação da mulher concebida pelo imaginário masculino, tornando-a falha e misógina. Alguns exemplos desse tipo de representação são a extrema sexualização dos corpos e roupas das personagens femininas de *video games* e quadrinhos; a pequena parcela de mulheres em filmes do universo *geek*, que dificilmente interagem entre si para falar sobre algo além dos interesses românticos — não passando no teste Bechdel⁵; os relacionamentos tóxicos que glorificam abuso e controle; e o papel de donzela em perigo. Temos ainda o que viria a ser denominado como “mulheres na geladeira”⁶, termo criado pela quadrinista Gail Simone⁷ para designar uma narrativa em que uma personagem feminina é morta ou seriamente ferida apenas para impulsionar o personagem masculino (MAGGS, 2014).

Desse modo, deparamo-nos com uma indústria de entretenimento *geek* feita por homens para homens, refletindo e ampliando a dificuldade das fãs de se sentirem parte dessa comunidade.

A falta de reconhecimento por parte da indústria significa que quadrinhos, filmes e programas de televisão continuam sendo projetados com o homem *geek* como consumidor primário em mente, trazendo consigo as familiares

⁴ “*Women gave birth to media fandom, in particular leading the original frenzy over Star Trek*”.

⁵ Criado pela artista Alison Bechdel, o teste consiste em verificar se um filme, ou outro tipo de mídia, atende a três características, sendo elas: 1) ter pelo menos duas personagens mulheres com nomes; 2) que conversam entre si; e 3) essa conversa deve ser sobre algo que não seja homens (MAGGS, 2014).

⁶ “*Fridged*”, em seu original em inglês.

⁷ O termo foi criado pela quadrinista após uma edição de Lanterna Verde na qual o personagem acha sua namorada morta dentro da geladeira (MAGGS, 2014).

representações problemáticas que são centradas no herói branco heterossexual. (KOHNNEN, 2014, p. 76, tradução nossa)⁸

Apesar de um contexto tão desencorajante para as fãs, o número de mulheres na comunidade *geek* vem aumentando gradualmente nos últimos anos. Segundo Herrmann (2020 *apud* ALVERSON, 2017), as mulheres compõem 37% dos consumidores de quadrinhos e *graphic novels* e são o público principal de sagas literárias e cinematográficas, como *Crepúsculo* e *Jogos Vorazes*, histórias com protagonistas mulheres; embora sejam minoria entre os leitores de *Harry Potter*. Em filmes com protagonismo feminino, há uma presença mais significativa, com 45% de audiência feminina em *Capitã Marvel* e 52% em *Mulher Maravilha* (*apud* BREVET, 2019). O público que lidera a compra de quadrinhos são mulheres entre 17 e 30 anos (ORME, 2016) e, em 2019, elas representaram 49% do público da CCXP (VITORIO, 2019), indicando que a representatividade feminina nesse meio só aumenta.

Pesquisadores seriam sábios ao notar as descobertas de que mulheres se identificam como fãs mais intensamente e sentem laços mais fortes com seus *cosplay* que homens. Essas descobertas podem exigir um ajuste do panorama do entretenimento de mídia com um maior foco em narrativas que não ‘apenas agrada as mulheres’, mas que seja realmente criado por, feito para e consumido por mulheres. É preciso explorar em pesquisas como mulheres estão formando o futuro do *fandom*. Com o sucesso massivo de filmes protagonizados por mulheres e centrado em mulheres como *Mulher Maravilha* e *Capitã Marvel*, ambos no top 100 de filmes mais rentáveis de todos os tempos (Box Office Mojo, 2019), o que está no futuro do *fandom* de mídia, particularmente no que concerne às mulheres? E como esse sucesso está afetando os fãs, principalmente os fãs jovens, de hoje? (HERRMANN, 2020, p. 47, tradução nossa)⁹

Embora a indústria conceba o público das convenções como fãs *hardcore* da cultura *geek* (KOHNNEN, 2014), as mulheres participantes desses eventos se consideram fãs *hardcore* mais do que os homens, o que Herrmann (2020) pressupõe ser um reflexo da

⁸ “The lack of recognition on the part of the industry also means that comics, films and television programs continue to be designed with the male geek as the imagined primary consumer, bringing with it familiar problematic representations that center on the heterosexual white male superhero”.

⁹ “Applied researchers would be wise to note the findings that women identify stronger as fans and felt more kindred ties to their *cosplay* than did men. Such findings might call for an adjustment of the media entertainment landscape with more focus on storytelling that not just “also appeals to women” but is actually created by, made for, and consumed by women. Research is needed to explore how women are shaping the future of *fandom*. With the massive successes of female-led, female-centric films like *Wonder Woman* and *Captain Marvel*, both in the top 100 grossing movies of all time (Box Office Mojo, 2019), what is in store for media *fandom*, particularly as it pertains to women? And how are these successes affecting the fans, particularly the youngest fans, today?”

ideia de convenções como um espaço masculino. Nesse sentido, mais homens “normais”, não super-fãs, participam dos eventos, enquanto somente mulheres super-fãs se consideram como pertencentes aos locais das convenções.

Entretanto, o espaço crescente que as mulheres vêm ocupando nesses eventos incomoda parte do público masculino, como é possível observar em relação a acontecimentos ocorridos na *Comic Con* de San Diego nos últimos anos. O primeiro deles foi o movimento “Crepúsculo arruinou a *Comic Con*”¹⁰, contra a presença dos painéis sobre os filmes da saga Crepúsculo e das empolgadas fãs, que causaram o esgotamento de ingressos da convenção pela primeira vez na história em 2008, ano do primeiro painel, demonstrando como a presença de algo considerado “coisa de menina” deixou as mulheres mais à vontade para participarem do evento (COLLINS, 2018). Temos também a reação misógina da audiência da *Comic Con* de 2013 ao painel “Mulheres que arrebetam”¹¹, com a participação das atrizes de filmes e séries de televisão Danai Gurira, Tatiana Maslany, Michelle Rodriguez, Katie Sackhoff e Maggie Q. Held, no famoso Hall H, onde a discussão sobre as experiências negativas das atrizes na indústria causou revolta na audiência majoritariamente masculina (KOHLEN, 2014).

São nesses momentos que o conceito de inclusão como um pilar do mundo *geek*, apresentado por Reagle (2015), é arruinado, pois, embora o amor compartilhado seja uma parte importante na comunidade *geek*, existe uma persistente fração de homens *geeks* que se vê como a audiência legítima da *Comic Con* e tenta ao máximo cercear as mulheres *geeks*, colocando-as à margem da comunidade (KOHLEN, 2014).

Reagle (2015) esclarece que o universo *geek* é dividido por gênero e normalmente hierarquizado. Logo, essa fração de fãs que se autodefine como o *geek* padrão e se sente superior apresenta critérios para considerar outros como membros da comunidade, numa espécie de vigilância arbitrária. Tal policiamento é totalmente desfavorável para as mulheres, que sofrem uma duplicidade de críticas: são julgadas se não forem *geeks* o suficiente e por desconhecerem detalhes de todas as formas de entretenimento desse universo, ou por serem *geeks* demais e, assim, não serem consideradas femininas o suficiente pelos homens do universo *geek* e pelas pessoas de fora da comunidade. Por conseguinte, as mulheres *geeks* escondem os gostos e interesses e se tornam invisíveis na comunidade, colaborando para promover a narrativa das fãs raras (ORME, 2016).

¹⁰ “*Twilight ruined Comic-Con*”, no original.

¹¹ “*Women who kick ass*”, no original.

De fato, uma das respostas mais encorajadoras ao discurso sobre garotas *geek* falsas é o reconhecimento dos benefícios vitais em subculturas com a chegada de novos membros, que, por definição, não são ainda *supergeeks*. Os *geeks* (não importando seu gênero ou suposta atração física) têm que começar de alguma forma. (REAGLE, 2015, p. 12, tradução nossa)¹²

Devido a esse policiamento, Orme (2016) descobriu que as mulheres *geek* ao entrarem em uma loja de quadrinhos temem mais ter seu conhecimento sobre o assunto questionado ou suas dúvidas julgadas no momento da compra, do que a possibilidade de serem assediadas, sendo que a condição ideal seria a mulher não temer nenhuma das situações. Por exemplo, muitas das entrevistadas nesta pesquisa afirmaram que preferem comprar pela internet para evitar encontros com outros fãs homens, que irão tratá-las como fãs inferiores se não demonstrarem um nível de conhecimento similar ao deles.

Nesse contexto, as mulheres, ao terem o desejo de participar deste grupo cultural visto como estigmatizado pela cultura *mainstream*¹³, acabam sendo hostilizadas pelos próprios membros do grupo, tornando a busca por um espaço no universo *geek* e nos respectivos eventos um esforço diário.

4 RESULTADOS

Na sequência, são apresentados os resultados das análises deste estudo que aborda a participação feminina em eventos da cultura *geek*, com ênfase na experiência das artistas participantes do *Artists' Alley*, da *Comic Con Experience* de 2019.

4.1 Identificação com a Cultura Geek

Ao serem questionadas se elas se autodefiniam como *geeks* ou fãs da cultura *geek*, mais da metade das artistas (68,8%) afirmou que sim, porém a questão trouxe muitas dúvidas. As respostas negativas em sua maioria são explicadas por não se sentirem acolhidas no meio *geek*, não se acharem com conhecimento suficiente para fazer parte da

¹² “Indeed, one of the more heartening responses to the FGG discourse was people’s recognition that vital subcultures benefit from new members, who, by definition, are not yet supergeeks. Geeks (regardless of their gender or purported attractiveness) have to start somewhere”.

¹³ Termo em inglês que denomina a corrente de pensamento mais comum ou generalizada no contexto de determinada cultura.

comunidade, ou não considerarem seus interesses *mainstream* o suficiente para se sentirem confortáveis na cultura *geek*.

A artista 08 expressa que “tem um lado que é muito complicado do público ser majoritariamente feito por homens, e [...] tudo que foi produzido pela cultura *geek* até ontem foi feito só por homem branco ou mulher padrão”. Ela complementa que, apesar das mudanças que vêm acontecendo nos últimos anos na cultura, com maior representatividade e inclusão de etnias, pessoas LGBTQIAP+, e outros, ainda não conseguem se sentir à vontade na comunidade: “então eu sou fã de contar histórias, criar universos, mas da cultura *geek* em si, não sei se posso ser”.

No entanto, as artistas que se consideram *geek* enfrentam os mesmos problemas, com poucas afirmando com convicção que são *geeks* — normalmente por terem sido introduzidas na cultura ainda muito jovens —, enquanto as demais sofrem para serem aceitas em uma comunidade tradicionalmente masculina que as consideram sem conhecimento aprofundado no assunto, por gostarem de coisas mais femininas e não se encaixarem no estereótipo *geek*.

Há uma grande dúvida entre algumas delas sobre o que se define como *geek* ou não. Já outras não se consideram muito *geek* devido ao gênero de quadrinhos favorito não ser muito conhecido pelo público, como de super-heróis ou de ficção-científica, e sim quadrinhos independentes e com temas relacionados ao dia a dia, ainda que quadrinhos de todos os gêneros sejam considerados como parte da cultura *geek*.

Contudo, foi possível encontrar entre as respondentes algumas que reconhecem essa diferença do produto consumido, mas isso não as tornam menos *geek*. Para elas, com o aumento da participação feminina na comunidade, outro jeito de ser *geek* vem surgindo tentando fugir dos estereótipos.

4.2 Representação Feminina em Eventos *Geek*

Alguns pontos significativos são recorrentes na fala das artistas sobre a representação feminina nos eventos *geek* na atualidade, sendo o principal o fato de haver uma expressiva mudança nos últimos dez anos, ampliando essa representação. Todavia, isso só acontece de forma relevante em eventos criados pensando na diversidade, como a

*Poc Con*¹⁴ e a *Perifa Con*¹⁵, e em eventos de grande porte, como a CCXP e a Feira Internacional de Quadrinhos (FIQ). Algumas respondentes, como a entrevistada 02, mencionam que “[os eventos] são obrigados a aumentar a representatividade” para serem aceitos na sociedade atual. Enquanto isso, em eventos de pequeno porte a inclusão é muito menor, e ainda são ambientes “feitos por e criados para homens brancos”, refletindo uma problemática discutida por Kohnen (2014), ao se ignorar o papel da mulher como produtora e consumidora de conteúdo *geek*.

Apesar do aumento de representatividade, a entrevistada 09 enfatiza a necessidade de mais inclusão e diversidade pois, “quando você pensa em convenção, a primeira coisa que me vem à cabeça não são, por exemplo, personagens femininos”. Ela pontua que convenções ainda não são locais para se “encontrar ‘conteúdo feminino’, que eu vou encontrar muitas artistas, que eu vou encontrar representação, porque eu ainda não vejo assim, mas eu acho que é um começo”.

Outro aspecto é que a representação feminina muitas vezes vem sob a ótica masculina, baseada em estereótipos e sexualizando as mulheres, além de acontecer de formas distintas nas diferentes áreas da comunidade *geek*, com as artistas sentindo que estão um passo à frente na representação feminina dentro da comunidade em relação às *cosplayers* e *gamers*.

Quanto mais mulheres ocuparem diferentes espaços, mais elas vão abrindo oportunidades para outras, como mulheres jornalistas entrevistando mais artistas mulheres, e organizadoras de eventos pensando em conteúdos para palestras com mulheres abordando outros assuntos, e não somente a experiência das mulheres nos quadrinhos, como acontece tão frequentemente. É preciso mais painéis com palestrantes de ambos os sexos falando sobre temas relacionados a narrativas e gêneros literários, reforçando que “a gente tem que colocar as mulheres nos quadrinhos o tempo todo naquele evento, não importa a temática”, como relatou a entrevistada 12.

Foi possível notar que a CCXP é considerada muito mais aberta à inclusão, com um maior incentivo para que mulheres se inscrevam no evento, buscando promover a inclusão de diversos tipos — de gênero, raça e LGBTQIAP+. Entretanto, algumas críticas foram feitas sobre o processo de curadoria para a escolha de artistas para o evento pela respondente 12 que apontou não haver “nenhum processo que dificultasse que mulheres

¹⁴ Convenção de quadrinhos focada em artistas e no público LGBTQIAP+, criada em 2019.

¹⁵ Convenção de quadrinhos que acontece na periferia de São Paulo, criada em 2019.

ou qualquer outro grupo marginalizado tivesse acesso à mesa, mas não é porque não houve nada dificultando que houve algo facilitando”. A artista afirma que é necessário haver políticas de reparação, uma vez que o meio *geek* ainda é muito masculino e branco, ao invés da política atual citada. “O ideal seria que 50% do total passasse”, pois, para a artista, é necessário “um esforço ativo em trazer uma igualdade de gênero para aquele ambiente, e isso envolve um esforço maior”, para que se crie um ambiente mais convidativo para as mulheres e outros grupos não contemplados historicamente entre os fãs de cultura *geek*, e a entrevistada 12 ainda questiona:

A gente tem que pensar um pouco além, porque se mais homens que mulheres se inscreveram para mesa, por que será? É por que as mulheres gostam menos, produzem menos? Ou talvez menos mulheres estejam se envolvendo exatamente porque elas não se sentem bem-vindas ou confiantes, que elas merecem, que elas podem ocupar esse espaço.

Outra questão levantada pelas artistas é como essa representação raramente é pensada na escolha dos convidados internacionais, que são chamarizes de público.

4.3 Segurança da Mulher em Eventos *Geek*

Entre as artistas respondentes, a maioria (65,6%) concebe eventos *geek* como locais seguros para mulheres, mas com bastante ressalva. A infraestrutura da CCXP foi mais uma vez elogiada por ser preparada e preocupada com a segurança dos participantes, enquanto eventos menores são vistos como menos seguros. Todavia, o sentimento de segurança da maioria das respondentes se deve mais à quantidade de público feminino atual, tanto entre participantes, artistas e *staffs*. Segundo elas, caso ocorra algo, haverá apoio e denúncia coletiva por parte das mulheres presentes, enquanto em um ambiente mais masculino há um sentimento de insegurança e opressão. Várias artistas também citaram que tanto na CCXP quanto na FIQ é possível escolher o artista com quem irá dividir uma mesa, possibilitando que a rede de apoio das quadrinistas esteja à sua volta, tornando toda experiência mais acolhedora.

Ainda sobre a questão da segurança, as entrevistadas relataram ter dúvidas sobre o nível de preparação do *staff* no caso de alguma ocorrência. Por exemplo, a respondente 02 afirmou que não sabe se existe “algo especializado para as mulheres, como uma policial mulher”, pois se sentiria mais confortável com alguém do sexo feminino.

Algumas respondentes afirmaram que só se sentem seguras por estarem sempre acompanhadas dos companheiros. Outras dizem não sentir que há um perigo físico, mas ainda existe um social. Conforme a entrevistada 16, “existe uma opressão, sempre vai ter alguém que vai chegar e questionar a qualidade do trabalho, se foi ela que desenhou aquele quadrinho”. Foi também comentado o sentimento de invisibilização que as artistas sofrem por parte do público masculino, com a respondente 20 afirmando que se sente “mais negligenciada que insegura”; enquanto a 16 pontua que “se você estiver dividindo a mesa com um homem, vão diretamente no homem, e isso é um tipo de violência também”.

Por fim, o assunto de maior recorrência entre as respondentes foi a da segurança das *cosplayers*. Embora muitas tenham ressaltado que talvez mulheres transsexuais e negras não se sintam tão seguras quanto elas, a maior parte das respondentes conhecia *cosplayers* que já sofreram algum tipo de assédio. Apesar de nos últimos anos os eventos demonstrarem uma tolerância zero em casos do tipo, “para mulheres que fazem cosplay ainda é um espaço bem violento e inseguro”, acrescenta a entrevistada 16.

4.4 Aceitação pela Comunidade Geek

Ao serem questionadas se os outros grupos presentes nos eventos *geek*, independentemente de gênero ou gosto, as identificavam como membros da cultura *geek*, os resultados foram variados. Embora uma maioria (53,1%) sinta que é identificada como integrante da comunidade, muitas delas compartilham o sentimento de deslocamento sentido pelas que não são identificadas (25%), e as que não sabem dizer se são (21,9%).

A principal razão desse deslocamento é o sentimento de que a arte produzida por essas artistas é julgada pelos homens como não *geek*, e identificada por algumas autoras como feminina e “fofinha”, existindo relatos como o da respondente 02, de que “homens passam pela mesa, e fazem cara de que nojo, como se fosse a pior coisa do mundo”. A respondente 31 pontua que “a ideia de *geek* ainda é muito ligada ao *mainstream*, e principalmente homens não consideram os quadrinhos mais fofinhos delas como parte do universo *geek*”.

Há um forte sentimento entre a maior parte das artistas de que quadrinhos autorais não são considerados *geek*, algo que é refutado pelo conceito de Caim (2018), mas é fortalecido sobremaneira pela reação masculina a eles. Assim, são comprados apenas para presentear as namoradas e, “apesar de as tirinhas serem sobre assuntos universais, por a

personagem ser mulher, só as mulheres consomem, os homens consideram de “mulherzinha”, como conta a respondente 09. Essa resistência ao acolhimento de quadrinhos feito por mulheres ocorre, na opinião da respondente 16, por acharem que “ou vai ser inferior, ou panfletagem feminista, que não vai ter qualidade”.

As respostas afirmativas dadas com convicção por algumas respondentes se justificam pelo profundo conhecimento do universo *geek*, como fã de muitos anos, ou por ter uma carreira estabelecida no meio do quadrinho mais clássico, como de super-heróis, muitas vezes sendo reconhecida internacionalmente.

Contudo, parte expressiva das respondentes relata se sentir mais acolhida e identificada pela comunidade na CCXP por ser um evento maior, com um conteúdo multimídia, e ser frequentado por um público amplo, representando um ambiente até mais familiar. Enquanto em eventos mais nichados, elas sentem que o público é mais masculino, inclusive os artistas “têm panelinhas” formadas, e elas são “levadas menos a sério”.

4.5 Estigma da Mulher Geek

A maioria das respondentes (81,2%) opina que existe um estigma na experiência das mulheres que participam de eventos *geeks*, o qual se apresenta em intensidades diferentes, dos mais agressivos aos mais sutis.

Os mais comentados são a sexualização e objetificação, vistos como comuns na comunidade *geek* por Maggs (2014), e que ocorrem principalmente com as *cosplayers*, que ficam presas em meio a um paradoxo: a maioria das personagens *geek* é feita por homens que as sexualizam ao extremo, e ao se vestirem como elas, sofrem assédios e ouvem comentários sobre “se vestir para ser sensual para os homens”. Porém, ao se vestirem de personagens masculinos por terem aparências menos fetichizadas, ouvem reclamações por estarem “estragando o personagem”. Todavia, essas situações não estão restritas às *cosplayers*, havendo muitos homens da comunidade que ainda consideram a mulher *geek* “rara e excitante”, “vistas como unicórnios”.

Outra abordagem destacada pelas diversas respondentes foi sobre este cerceamento masculino, como uma supervisão de quem pode ou não fazer parte da comunidade *geek*, gostar dos personagens ou se interessar por quadrinhos. Tanto que a frase “como se tivesse que comprovar a carteirinha” foi repetida por várias, confirmando

que o policiamento arbitrário por parte do *geek* que se considera o padrão, da teoria de Reagle (2015), é encontrado na comunidade *geek* brasileira.

A respondente 16 expõe que “a mulher que está frequentando, ela vai ter esse estigma de que não sabe ler quadrinhos, e isso é muito comum com as mulheres que frequentam loja de quadrinhos também, não só o evento”, atestando a pesquisa de Orme (2016) sobre as compras de quadrinhos *on-line* para não ter que lidar com essas situações. Todo conhecimento proveniente da mulher *geek* é posto à prova em certos círculos.

No meio artístico, percebemos estigmas específicos, o mais comentado sendo o da arte feminina como um nicho ou subgênero de arte. É também dito que quanto mais “fofa” a arte, mais estigmatizada aquela artista será. Isso gera até um conflito interno para algumas artistas, sendo narrado pela entrevistada 06 que as mulheres com “traço mais, digamos, versátil para unissex, ou [com] um traço mais masculinizado são mais bem quistas”, porém, ao mesmo tempo a artista vê um problema na nomenclatura utilizada, “eu fico pensando ‘como assim traço masculinizado’, eu estou me contradizendo”.

Ademais, há diversas situações comprovando que quando o trabalho de uma artista é elogiado é quase automaticamente assumido como masculino, como demonstra a respondente 06:

Às vezes eu sinto isso, que por ser uma coisa que as pessoas estão consumindo muito, que está mais em voga, as pessoas atribuem ao masculino sabe, porque fui percebendo que conforme meu trabalho ia crescendo, mais pessoas iam assimilando ele a um cara que estava fazendo.

Para contribuir com o debate, a respondente 07 relata o caso muito comum de se atribuir determinada arte a um homem, que ocorre quando um companheiro ou amigo está presente assistindo à artista nas vendas, e é automaticamente imaginado como o artista em si:

Parece que é sempre deduzido que é ele que faz. [...] se você olhar para a minha arte, ela é super feminina, ela tem uma energia feminina, é delicada sabe e, mesmo assim, a dedução inicial das pessoas é que é dele, e eu estou ali para ajudar, isso eu acho um pouco estranho. Acho que por ser um ambiente masculino já tá condicionado na cabeça das pessoas, deve ser ele que desenha, deve ser ele que faz.

Algumas artistas revelam certas demonstrações de irritação e indignação por parte dos artistas homens quando uma mulher ganha destaque, sendo frequente o questionamento: “por que não chamaram eles”? A respondente 02 acrescenta que, durante a última CCXP, muitos artistas reclamaram durante todo o evento devido a uma ilustradora

estar vendendo muito, “que não era justo, porque os quadrinhos são mais caros e vendem menos”. Logo, a artista não considera essa uma crítica válida, uma vez que há público para os dois tipos de arte, e os entusiastas dos quadrinhos não deixariam de comprar por causa de ilustrações. Ela também relata que é comum ouvir frases sobre mulheres venderem mais “somente por serem bonitas”.

A artista 22 afirma conhecer várias rixas entre quadrinistas, muitas motivadas pela convicção de que o trabalho de mulheres é um nicho próprio, “enquanto as coisas deles são para todas as pessoas”. Por isso, “eventos como a CCXP têm muitas preocupações para organizar de forma que as pessoas não se matem lado a lado”, indicando que as convenções e a comunidade *geek* brasileira também experimentam problemas similares encontrados por Kohnen (2014) na San Diego *Comic Con*, embora de modo mais discreto.

Outro aspecto importante, comentado pela entrevistada 02, é que na comunidade de quadrinistas as mulheres são muito mais julgadas que os homens, pois “eu vejo que quando é um homem que faz alguma coisa errada, todo mundo, assim, os homens passam muito o pano, ‘não, mas ele é legal, tem que entender ele’, mas quando é uma mulher, geralmente todo mundo cai em cima”. A artista demonstra uma grave preocupação com esse tipo de comportamento que vem aumentando nos últimos anos, com a maior inclusão das mulheres nesses eventos.

Por sua vez, algumas respondentes apresentaram uma perspectiva diferente ao afirmarem nunca ter vivenciado uma atitude agressiva por parte dos artistas homens, que consideram simpáticos, porém negligentes e um tanto condescendentes, às vezes as tratando como se o trabalho delas não fosse tão sério quanto o deles.

Ao serem indagadas sobre a existência de um perfil padrão de pessoas da qual a estigmatização surge, ou se parte de grupos variados, 75% das respondentes citaram um gênero (homem), 12,5% uma etnia (branco), 9,4% uma condição de gênero (cisgênero), 15,6% uma orientação sexual (heterossexual), 18,75% uma faixa etária (mais de 30 anos), 9,4% citaram o termo “incel¹⁶”, e 9,4% consideraram que vem de grupos variados.

Contudo, observamos que uma parte das respondentes, ao afirmar que homens são os maiores responsáveis pelo estigma, quis esclarecer que não eram todos os homens e que não se queria criar também um estereótipo. No outro lado dessa questão, a minoria (18,8%) das respondentes, que opinou não haver um estigma sobre as mulheres que

¹⁶ Termo em inglês que abrevia a expressão *involuntary celibates* (celibatários involuntários). Os adeptos desta ideologia são normalmente grupos *on-line* de homens que se sentem incapazes de manter relações sexuais e culpam as mulheres por isso.

frequentam eventos *geek*, coloca como o maior motivo dessa negativa considerar que nos Estados Unidos o estigma é muito maior. No Brasil, uma parcela majoritária da população consome produtos *geek* ou não conhece o termo e o que o envolve, então, em comparação, a comunidade brasileira está à frente da americana no tema.

4.6 Vivência em Eventos Geek

Ao serem questionadas sobre terem vivido alguma situação de constrangimento em eventos *geek* por serem mulheres, 75% das respondentes disseram que sim. As experiências são múltiplas e em diferentes graus de constrangimento ou assédio.

Algumas situações recorrentes entre as experiências das artistas foram citadas anteriormente, como os parceiros ou assistentes serem considerados os artistas de fato. O *mansplaining*¹⁷ é muito comum com homens explicando coisas que elas estudaram e, às vezes, os próprios trabalhos das artistas, assim como as tentativas de silenciamento e o repetitivo questionamento sobre se elas de fato são as autoras das obras.

Há ainda situações específicas mais intimidadoras, e muitas vezes assustadoras. Três respondentes, 03, 12 e 25, relataram situações em que homens não saiam de suas mesas durante um evento, chegando a ficar horas por lá, constrangendo até possíveis compradores que gostariam de se aproximar. Além disso, as artistas comentam que o pior é que, por estarem ali a trabalho, tinham que continuar sendo simpáticas, apesar de estarem muito desconfortáveis, porque poderiam acabar como “a mulher exagerada fazendo uma cena desnecessária”.

A respondente 01 conta ter sido interrompida por um homem durante um evento no qual foi convidada para falar sobre diversidade, que “começou a falar sobre isso, representatividade, quadrinhos e não sei o que, e umas coisas muito absurdas, sabe aquelas coisas do tipo sabe ‘aí hoje em dia o politicamente correto venceu’”, e continuou por muito tempo, sem nenhuma interferência por parte da organização.

Em outro relato, a respondente 32 conta que, ao participar de uma feira em 2018, conversou com o ilustrador da mesa ao lado ao longo do evento, tendo o conhecido naquele dia. No fim do evento, ele a pediu em namoro e, quando ela recusou, indagou se era porque ela já tinha um namorado.

¹⁷ Termo em inglês que significa comentar ou explicar algo a uma mulher de uma maneira condescendente, confiante e, muitas vezes, imprecisa ou de forma simplista.

Esses relatos, vindos de uma quantidade tão significativa das respondentes, demonstram que essas situações fazem parte do cotidiano das mulheres participantes de eventos *geek* no país. Assim, por mais que elas estejam ocupando esses espaços, ainda são hostilizadas pelos membros da comunidade que são contra a presença feminina na hierarquia *geek*, evidenciando um longo caminho na busca por equidade nesse universo.

5 Considerações Finais

Ao analisarmos os resultados da pesquisa, constatamos que as mulheres ainda têm muita dificuldade em se identificar à cultura *geek*, visto que as linhas de entretenimento pensadas tradicionalmente são, majoritariamente, criadas por homens e planejadas para agradar ao público masculino. Por isso, elementos artísticos considerados mais femininos, embora inseridos nos parâmetros do conceito *geek*, como quadrinhos, conteúdos de fantasia e ficção científica, continuam sendo depreciados pela comunidade não feminina. Essa forma de preconceito é tão marcante a ponto de gerar certo desconforto nas mulheres inseridas nessa cultura, as quais chegam a duvidar se de fato merecessem o título de *geek*.

Por meio dos relatos das entrevistadas, notamos que há uma disputa por poder e, conseqüentemente, por espaço no panorama do universo *geek*, visto que o público masculino a cada ano perde hegemonia diante do crescimento contínuo da presença feminina e de outras minorias em eventos e se inserindo na comunidade. O cerceamento masculino se reflete tanto nas artistas mulheres que continuam sendo vítimas de micro agressões, quanto em representantes de grupos minoritários que sofrem abertamente assédio em eventos *geek*. Vale destacar que alguma mudança já vem ocorrendo na última década, no entanto, ainda está muito longe de as mulheres e outras minorias conquistarem o respeito e a equidade que lhes é de direito nesta e em outras comunidades.

Na contramão do movimento de expansão da comunidade *geek* na atualidade, a participação ativa de mulheres ainda tende a ser menosprezada, além de lidarem com discursos carregados de estereótipos misóginos, ouvindo, por exemplo, que frequentam tais locais para chamarem a atenção masculina e serem objetificadas. Diante deste cenário, as mulheres precisam se impor para serem respeitadas nesses espaços e, em meios nichados, como os das artistas ou *gamers*, de modo a combater os preconceitos dos pares, tendo seu conhecimento muitas vezes julgado e invalidado com base em parâmetros

incongruentes e subjetivos, que assinalam o feminino como uma categoria a ser ridicularizada — como acontece em mídias como livros e filmes de romance.

Essa questão de reforçar a invisibilidade das mulheres na cultura *geek* está ligada também à representação feminina na comunidade, pois, para que a identificação aumente, é preciso que mais mulheres passem a ocupar cada vez mais espaços em todas as áreas relacionadas ao universo *geek*, desde a produção artística até a organização de eventos. Por sua vez, verificamos que a sensação de segurança é maior quando as artistas participam de um ambiente cercado por outras mulheres. Nesse caso, a sororidade, palavra que está tão presente na sociedade nos últimos anos, mostrou-se um sentimento evidente entre as mulheres participantes de eventos *geek*, com uma preocupação pelas demais participantes sendo um tópico significativo.

Assim, a realização desta pesquisa nos permitiu conhecer um pouco sobre a percepção das mulheres artistas inseridas, mas não totalmente aceitas, no universo *geek*, deixando nítido que se trata de um campo de estudo a ser aprofundado com novas pesquisas, por exemplo, com foco em mulheres que fazem *cosplay* nesses eventos, sobre como a nova geração de mulheres e demais grupos minoritários participantes se veem nesses espaços, entre outras abordagens para acompanhar a evolução da cultura *geek* em território nacional.

REFERÊNCIAS

CAIM, Fabio. Multiplicidades do masculino nas histórias em quadrinhos dos X-MEN: um olhar sobre a 'generificação' do herói. In: CARVALHO, Eric de. **Comunicação e cultura geek**. São Paulo: Cásper Líbero, 2018. cap. 5, p. 76-90.

COLLINS, Hannah. Twilight Didn't Ruin Comic-Con, But It Did Change It. **CBR**, EUA, 12 nov. 2018. Disponível em: <https://www.cbr.com/twilight-changed-didnt-ruin-comic-con/>. Acesso em: 20 jun. 2021.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 2008. Disponível em: <https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9cnicas-de-pesquisa-social.pdf>. Acesso em: 25 jan. 2021.

HANNA, Erin Melissa. Introduction: Comic-Con and the Future of All Media. Showing the Business: The Exhibit Hall as Industry Space In: HANNA, Erin Melissa. **Making Fandom Work: Industry Space and Structures of Power at the San Diego Comic-Con**. Orientador: Sheila Murphy. 2014. Dissertação (Doutorado em Filosofia) - Universidade de Michigan, Estados Unidos, 2014. p. 401.

HERRMANN, Andrew F. Comic Con Communion: Gender, Cosplay, and Media Fandom. *In*: DUNN, Robert Andrew. **Multidisciplinary Perspectives on Media Fandom**. EUA: IGI Global, 2020. cap. 3, p. 37-52.

KOHNEN, Melanie. 'The power of geek': fandom as gendered commodity at Comic-Con, **Creative Industries Journal**, 2014, p. 75-78, DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/17510694.2014.892295>

LIMA, Scarlett Bicudo de. **A Cultura Geek e seu Aproveitamento pelo Turismo na Cidade de São Paulo**: Uma análise da Comic Con Experience. Orientador: Mario Jorge Pires. 2016. 61 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Turismo) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

MAGGS, Sam. **The Fangirl's Guide to the Galaxy**: A handbook for Girl Geeks. Estados Unidos da América: Quirk Books, 2015. 208 p.

NOCHLIN, Linda. **Por que não houve grandes mulheres artistas?** 2º ed. São Paulo: Edições Aurora, 2016. 28 p., v. 6. Disponível em: <http://www.edicoesaurora.com/ensaios/Ensaio6.pdf>. Acesso em: 19 jun. 2021.

ORME, Stephanie. Femininity and fandom: the dual-stigmatization of female comic book fans. **Journal of Graphic Novels and Comics**, 2016, p. 1-13. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/21504857.2016.1219958>

REAGLE, Joseph. Geek Policing: Fake Geek Girls and Contested Attention. **International Journal of Communication**, Estados Unidos, v. 9, p. 2862-2880, 2015.

TURMA DA MÔNICA. **Geeks, nerds e coisas do tipo**. São Paulo: Panini, v. 2 série, n. 19, novembro/2016.

VANIEL, Aryelle dos Santos; VIEIRA, Elenara Vieira de. Turismo de eventos e o cenário do segmento geek: um estudo de caso da Comic Con Experience São Paulo – SP. **Fólio**: Revista Científica Digital - Publicidade e propaganda, Jornalismo e Turismo, São Paulo, p. 136-145, jun. 2018.

VITORIO, Tamires. CCXP de SP bate recorde de público e se consolida como a maior do mundo. **Exame**, São Paulo, 9 dez. 2019. Negócios. Disponível em: <https://exame.com/negocios/ccxp-bate-recorde-de-publico-e-se-consolida-como-a-maior-do-mundo/>. Acesso em: 19 jun. 2021.

WOO, Benjamin *et al.* Theorizing comic cons. **Journal of Fandom Studies**, Estados Unidos, v. 8, ed. 1, p. 9-31, 7 jan. 2020.

NOTAS

Nicole Ferreira Fernandes

Mestranda em Mudança Social e Participação Política (ProMuSPP) Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, Brasil

E-mail: nicole.fernandes@usp.br

<https://orcid.org/0000-0001-7224-1776>

Cynthia Correa

Professora Associada 2. Universidade de São Paulo (USP), Programa de Pós-graduação em Mudança Social e Participação Política (ProMuSPP), São Paulo, Brasil

E-mail: cynthiacorrea@usp.br

<https://orcid.org/0000-0002-9552-9235>

Endereço de correspondência do principal autor

Rua Rene Descartes, n 41 F, CEP 03693130, São Paulo - SP, Brasil.

CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA

Concepção e elaboração do manuscrito: N. F. Fernandes, C. Correa

Coleta de dados: N. F. Fernandes

Análise de dados: N. F. Fernandes

Discussão dos resultados: N. F. Fernandes, C. Correa

Revisão e aprovação: C. Correa

Caso necessário veja outros papéis em: <https://casrai.org/credit/>

CONJUNTO DE DADOS DE PESQUISA

Todo o conjunto de dados que dá suporte aos resultados deste estudo foi publicado no próprio artigo.

FINANCIAMENTO

Não se aplica.

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM

Não se aplica.

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA

Não se aplica.

Vale ressaltar que todas as 32 entrevistadas antes do início de cada entrevista expressaram concordância em participar desta pesquisa acadêmica, cujos resultados serão publicados em formato de artigo e sem identificá-las nominalmente para preservar o anonimato das respondentes.

CONFLITO DE INTERESSES

Não se aplica.

LICENÇA DE USO

Os autores cedem à Revista Internacional Interdisciplinar INTERthesis os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a Licença Creative Commons Attribution (CC BY) 4.0 International. Esta licença permite que terceiros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico. Os autores têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico.

PUBLISHER

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas. Publicação no Portal de Periódicos UFSC. As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

EDITORES

Javier Ignacio Vernal e Silmara Cimbalista.

HISTÓRICO

Recebido em: 02-11-2022 – Aprovado em: 09-05-2023 – Publicado em: 31-05-2023