

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
GRADUAÇÃO EM PRODUÇÃO CULTURAL

STEPHANY LINS PEREIRA

**MEU *COSPLAY*, MINHAS REGRAS: UMA ANÁLISE SOBRE O *COSPLAY*
FEMININO E DO ESPAÇO DA MULHER NO UNIVERSO *NERD* E *GEEK***

Niterói
2017

STEPHANY LINS PEREIRA

**MEU *COSPLAY*, MINHAS REGRAS: UMA ANÁLISE SOBRE O *COSPLAY*
FEMININO E DO ESPAÇO DA MULHER NO UNIVERSO *NERD* E *GEEK***

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao curso de Bacharelado em
Produção Cultural, como requisito parcial
para conclusão do curso.

Orientadora:
Prof.^a Dra. Flora Daemon.

Niterói
2017

P436 Pereira, Stephany Lins.

Meu cosplay, minhas regras: uma análise sobre o cosplay feminino e o espaço da mulher no universo nerd e geek / Stephany Lins Pereira. – 2017.

72 f. ; il.

Orientadora: Flora Daemon.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Produção Cultural) – Universidade Federal Fluminense. Departamento de Arte, 2017.

Bibliografia: f. 62-68.

1. Nerd. 2. Geek. 3. Cosplay. 4. Mulher. I. Daemon, Flora.
II. Universidade Federal Fluminense. Departamento de Arte.
III. Título.

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do Gragoatá



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
COORDENAÇÃO DA GRADUAÇÃO EM PRODUÇÃO CULTURAL - GGR

ATA DE APRESENTAÇÃO DE TRABALHO FINAL DO CURSO DE PRODUÇÃO CULTURAL

IDENTIFICAÇÃO DO TRABALHO

Nome do Candidato: **STEPHANY LINS PEREIRA** Matrícula: 113.033.032

Título do Trabalho:
"MEU COSPLAY, MINHAS REGRAS: UMA ANÁLISE SOBRE O COSPLAY FEMININO E O ESPAÇO DA MULHER NO UNIVERSO NERD E GEEK"

Orientador: **Drª. Flora Daemon**

Categoria: **Monográfica**

Data da Apresentação: **20/10/2017**

BANCA EXAMINADORA

1º Membro (Presidente): **Drª. Flora Daemon**

2º Membro: **Me. Patrícia Matos dos Santos**

3º Membro: **Júlia Silveira de Araújo**

AVALIAÇÃO:

Análise / Comentário

A banca destacou a maturidade de pesquisadora, a originalidade da abordagem e a boa fundamentação teórica do trabalho. Aponta, ainda, o caráter desafiador deste objeto contemporâneo e ainda estigmatizado. Sugere também a continuidade dos estudos no âmbito de Pós-graduação.

Nota Final (média dos três integrantes da Banca Examinadora): **10,0 (dez)**

ASSINATURAS Flora Daemon
1º Membro (Presidente)

Patrícia Matos dos Santos
2º Membro

Júlia Silveira de Araújo
3º Membro

À todas as mulheres *nerds*, *geeks* e *cosplayers*.

Às minhas avós e minha mãe, as mulheres fortes que me inspiram todos os dias.

AGRADECIMENTOS

À professora Flora Daemon, por ter embarcado comigo nessa loucura, pela paciência e por ter tornado esse trabalho possível. Você me ensinou muito durante todo esse processo e não tenho como expressar minha gratidão por ter me ajudado a crescer, não somente como pesquisadora, mas como ser humano.

À todas as pessoas maravilhosas que entrevistei para compor essa monografia. Vocês abrilhantaram essa pesquisa e, sem a colaboração de vocês, este trabalho teria sido impossível.

À Jackson Jacques, por ser um revisor de última hora sublime e me divertir com seus comentários.

À toda a minha família e amigos, que entenderam as minhas ausências para produzir esse trabalho que se tornou um filho para mim. Obrigada Marcos Justen e Matheus Bagno pelas lindas sessões de RPG que foram minha válvula de escape para sobreviver a esse processo. Obrigada ao Clube dos Cinco, que me arrancou risadas quando eu mais precisei. E um agradecimento especial para Aléxya Bewerlyn, por todo o apoio e carinho, mesmo estando do outro lado do país.

À Raquel Ribeiro, por cada puxão de orelha e por ter me colocado no eixo para escrever. Se esse trabalho existe, é muito graças ao seu apoio absoluto. E à Thaís Brum, que mesmo de longe, torceu para que esse trabalho saísse do campo das ideias. Eu não sei quem eu seria sem vocês duas.

À Clara Costa, Luiza Carvalho e Giovana Abreu. Vocês foram e ainda são minha segunda família e eu não sei nem como agradecer por todo o apoio emocional, acadêmico e de vida que vocês três sempre me deram. Obrigada por cada risada, por cada momento de crise que passamos juntas, por me amarem por quem eu sou e acreditarem em mim. Eu amo vocês.

À Lucas Aquino, que durante todo esse processo foi um anjo para mim. Muito obrigada pela torcida – muitas vezes até literal – pela paciência de me ouvir repetir o mesmo parágrafo várias vezes em voz alta, por ter me acalentado nos momentos de desespero e pela força

quando eu não acreditei que era possível. Todo amor e gratidão do mundo, meu coração é todo seu.

Aos meus avós Henrique e Mariza, meus grandes amores. Grande parte da minha educação foi graças a todo o suporte deles, desde me levar para a escolinha do jardim de infância, me colocar no curso de inglês, até o apoio durante a faculdade. Vô, obrigada por me ensinar o valor da educação. Vó, obrigada por me ensinar sobre bondade e me mostrar que além de conhecimento dos livros, existe a sabedoria. Levarei comigo esse ensinamento no meu coração por onde eu for. Eu amo vocês.

Ao meu porto seguro – meus pais e minha irmã –, que são a base de tudo que eu fui, o que eu sou e tudo que eu fiz para chegar até aqui. Agradeço minha irmã amada, por me relaxar do estresse me explicando pela décima vez quem é a “A” de *Pretty Little Liars*; meu pai, que, mesmo com medo de deixar a filhinha sair de casa, entendeu minha decisão e me apoiou incondicionalmente e à minha mãe, que muito mais que apenas mãe, foi minha coorientadora nessa jornada e é a minha inspiração. Muito obrigada por ter me dado forças, por cada oração calada no fim do dia por mim, por cada conselho, por ser a minha melhor amiga.

E por fim e não menos importante, muito obrigada a você, que está lendo e pronto para refletir junto comigo sobre um assunto que me trouxe um enorme deleite de estudar sobre. Que essa pesquisa seja tão divertida de ler, quanto foi para mim tê-la feito.

*Não se esqueça,
num mundo de simples mortais,
você é uma mulher maravilha!*

(Diana de Themyscira, a Mulher-Maravilha)

RESUMO

Este trabalho monográfico propõe a análise da mulher *nerd* e *geek*, tendo como recorte a prática *cosplay*. Objetiva estudar o universo *nerd* sob a ótica do feminino, entender as tensões presentes e o espaço que o público feminino ocupa. Também pretende-se conceituar o *cosplay* de forma a tornar sua compreensão lúdica aos que nunca se depararam com tal prática. Para este trabalho, além de análise bibliográfica, foi realizada uma pesquisa qualitativa em forma de entrevistas com mulheres *cosplayers* com idades entre 17 e 29 anos.

Palavras-chave: Nerd. Geek. Cosplay. Mulher. Feminino.

ABSTRACT

The undergraduate thesis proposes the analyses of the female *nerd* and *geek*, using the cosplay experience as core. It has as an objective to study the nerdy universe under the lens of the female perspective. Also it seeks to conceptualize the cosplay practice to make it easier for people who never heard of it before. To conduct this research, in addition to bibliographical analysis, a qualitative research was conducted in the form of interviews with women cosplayers between the ages of 17 and 29 years.

Keywords: Nerd. Geek. Cosplay. Women. Female.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Evento de LARPG que acontece na Alemanha	21
Figura 2 - <i>Zentura e Vectorus</i> , medusa escultora e mago-prefeito; exemplos respectivos das classes mensageira e mágica	25
Figura 3 - <i>Cosplay</i> de Kylo Ren por Mariana Brandão	33
Figura 4 - Luiza Carvalho com os dois <i>stormstroopers</i>	35
Figura 5 - Tweet da usuária Rae Johnston no twitter	46
Figura 6 – Tweet da quadrinista Gail Simone	47
Figura 7 - Relato de misoginia sofrida pela <i>gamer</i> Jessica Trynda enquanto jogava <i>League of Legends</i>	48
Figura 8 - Post de Eros feito no grupo <i>Overwatch Brasil</i> no Facebook	49
Figura 9 - Eros agradecendo o <i>feedback</i> positivo de sua postagem	50
Figura 10 - Postagem de Eros com o desenho de Iris agradecendo ao grupo	50
Figura 11 - Viviane em seu <i>cosplay</i> e, ao lado, a personagem representada: Leona, do jogo <i>League of Legends</i>	53
Figura 12 - Banner da <i>New York Comic Con</i> em repúdio à assédio contra <i>cosplayers</i>	56
Figura 13 - Placas espalhadas durante a <i>New York Comic Con</i> sobre assédio	56
Figura 14 - Thaynara em seu <i>cosplay</i> de Mulher Gato e, ao lado, a atriz Michelle Pfeiffer encenando a personagem no filme <i>Batman: O Retorno</i> , de 1992	57

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1- “MENINA NÃO BRINCA DISSO!”: UMA BREVE DEFINIÇÃO DE <i>COSPLAY</i>....	14
1.1 – Brincar de se vestir: <i>Commedia dell’arte</i> , carnaval e fantasia	15
1.2 – Brincar de ser alguém: o <i>role-playing game</i> como construção de personagem.....	18
2- “MENINA NÃO SE VESTE DE BATMAN!”: A ROUPA COMO DEFINIDOR DE GÊNERO.....	26
2.1 - Identidade, cultura e roupa: A mensagem por trás da vestimenta.....	27
2.2 - Crossplay e a prática travesti no universo cosplay: quando o ser alguém se torna ser outrem.....	30
3- “MENINA NÃO PODE SER NERD!”: A MULHER NO UNIVERSO <i>GEEK</i> E A MULHER <i>COSPLAYER</i>	36
3.1 - Entre Sheldon Cooper e Mark Zuckerberg: a evolução do nerd esquisito para o nerd popular.....	39
3.2 - Poucas Herminones, nerdsplanning e os desafios da mulher nerd: sobre representatividade e legitimação.....	43
3.3 - O ser “Mulher-Maravilha”: a mulher cosplayer entre a liberdade e as tensões da cena.....	51
CONCLUSÃO.....	59
REFERÊNCIAS.....	62
ANEXOS.....	70

INTRODUÇÃO

Pense em um ser humano. De acordo com diversos estudos feministas – incluindo os de Simone de Beauvoir e Judith Butler – é muito provável que a imagem que tenha se formado na sua cabeça é a de um homem. É o que acontece, também, quando acessamos o imaginário em busca do que é a figura que representa o *nerd*. Não raro, a ideia que se forma é o padrão apresentado pela mídia e pelo senso comum: um homem branco, esguio, usando óculos com lentes grossas e de pouco tato social. Desde o *boom* da tecnologia, a imagem desse *nerd* esquisito e deslocado tem sido substituída pelo novo conceito de *geek*: o *nerd* descolado que se interessa de maneira ávida por algum assunto específico. Entretanto, não é possível perceber uma mudança para que a figura feminina também faça parte desse imaginário. E é neste ponto que o trabalho se inicia.

As práticas *nerds*, segundo diversos estudos sobre o assunto, podem ser definidas como uma subcultura, na medida em que são pessoas que se unem às outras que compartilham os mesmos interesses, o mesmo modo de consumir e o mesmo gosto. De acordo com Sarah Thorton (1997) em *The social logic of subcultural capital*, a subcultura não raro está associada ao masculino. Quando o feminino aparece, nesses casos, é comum que já sejam apresentadas em posições secundárias, reforçando o próprio padrão da sociedade patriarcal em que a mulher é vista sempre em uma postura subordinada ao homem. É o que acontece no universo *nerd* e *geek* em que a mulher tem ainda dificuldade de se estabelecer como participante da mesma forma que o público masculino.

Trabalhar as tensões de gênero relacionadas aos *nerds* e *geeks* é deveras abrangente, pois cada um dos hábitos e gostos comuns de tal estilo é complexo e extenso. Portanto, para poder melhor trabalhar, este trabalho terá como norte as tensões de gênero focadas no *cosplay*, também comum em tal subcultura. *Cosplay* pode ser definido como a prática de se vestir como um personagem e interpretá-lo, como uma performance. Assim, a pesquisa qualitativa foi realizada em forma de entrevistas com meninas *cosplayers*. Com essa análise prática e, baseado em outras referências e pesquisas já existentes, esse trabalho busca entender a importância de tal prática como produto cultural, explorar o conceito de *cosplay*, problematizar as questões de gênero, entender quem é o *nerd* – especialmente quem é a mulher *nerd* – e analisar as tensões presentes no meio *nerd* e, mais especificamente, na cena *cosplay*.

A escolha de tal foco para o trabalho não foi arbitrária. Primeiramente, apesar do peso que a cultura *nerd* tem ganhado ao longo dos anos, existem poucos registros acadêmicos sobre o assunto. Além disso, ter escolhido a mulher como primeiro recorte se deu em razão das discussões feministas cada vez mais presentes e pertinentes, para que se reforce que a mulher merece seu espaço, não importa em qual instância social. Ademais, existe uma escassez nos estudos sobre o público feminino *nerd* e, assim, mais um motivo para se tornar um objeto de pesquisa.

Outra razão para que o tema fosse esse é que são escassos os estudos que analisem o *cosplay* pela ótica da Produção Cultural. O *cosplay* é uma manifestação cultural pouco estudada do âmbito da cultura, já que em sua grande maioria, o foco são os estudos antropológicos. Neste trabalho, não somente analisamos, culturalmente falando, o *cosplay* como foco, mas também perpassamos por discussões relacionadas ao gênero, já que é um campo de estudo com pouca produção teórica, sobretudo dentro dos estudos relacionados à Produção Cultural que ainda não fazem, com tanta frequência, interface com Estudos de Gênero. Além disso, é possível destacar, também, que se espera que o presente estudo sirva como referência para pesquisas futuras e fortaleça a perspectiva de gênero no campo.

Pretende-se, aqui, analisar o universo *nerd* com foco na cena *cosplay* e, especialmente, na dimensão do feminino. Também pretende-se conceituar o *cosplay* de forma a tornar sua compreensão lúdica aos que nunca se depararam com tal prática. E, por fim, tem como objetivo levantar questões de gênero, que permeiam toda a pesquisa e servem como uma teia que amarra o raciocínio proposto. Para traçar esse caminho de análise, este trabalho foi dividido em três capítulos, permeados por questões que foram levantadas para que essa pesquisa acontecesse: Quem é a mulher nesse universo *nerd* de acordo com as representações midiáticas? Como é essa coexistência delas com o público masculino? E quanto ao *cosplay* feminino? É bem aceito ou encontra resistência pelo caminho? Será que o *cosplay* pode ser uma ferramenta de resistência das mulheres nesse terreno de disputa que é a cultura *nerd*?

A primeira etapa desse processo inicia-se na construção da ideia do que é o *cosplay* baseado em outros conceitos como o teatro e a *commedia dell'arte*, o carnaval, a diferença entre fantasia e figurino e o *role-playing game* – ou RPG. Com a finalidade de analisar tais conceitos, foram utilizados diversos autores como Victor Turner (1987) para tratar da performance; José Eduardo Vendramini (2001) para explorar o teatro; Chris Pereira Lopes (2013) sobre fantasias de carnaval; Jane Maria Braga (2000), Elaine Bettocchi (2002) e Steve Jackson (2004) para falar sobre RPG.

Um dos temas abordados durante essa pesquisa é a mulher. Por isso, o segundo capítulo traz uma discussão sobre gênero, a construção do feminino e masculino, construção de identidade de gênero e teoria *queer*, pautadas especialmente pelos estudos de Judith Butler (2003). Na mesma etapa, também se relaciona a questão do *cosplay* que norteia todo o trabalho, com a prática de *cross-dressing*, ressaltando as semelhanças e diferenças entre as práticas e já introduzindo alguns resultados da pesquisa qualitativa presente nesta análise.

Pesquisa, essa, que é melhor abordada no terceiro capítulo, que traz o conceito de *nerd*, sua construção e relação com a juventude, pensada a partir dos estudos de Anna Enne (2011), como subcultura de Sarah Thorton e estilo de vida em João Freire Filho (2003). Em seguida, observamos o *nerd* sob a ótica de Patrícia Matos (2014), analisando a mudança de visão e a relação entre os conceitos de *nerd* e *geek*, e os significados presentes em tais termos. Além disso, também exploramos na etapa seguinte as questões sobre a mulher nesse universo *nerd* – sua representatividade, seu espaço e as tensões presentes.

Para encerrar a última etapa do processo, apresentamos dados coletados em uma pesquisa qualitativa realizada entre *cosplayers* com idades entre 17 e 29 anos, que visava entender como é a relação do feminino nesse universo de disputa que é a cena *cosplay* e, assim, entender como é o espaço, de fato, num momento em que esta subcultura existe de maneira vívida: nos eventos de cultura *nerd*.

Finalmente, é importante também mencionar que a escolha dos nomes dos capítulos não é arbitrária. A frase que se repete “Menina não...” remete à todas as limitações que crianças do gênero feminino são impostas desde jovem. Menina não brinca de coisas de menino, menina não se veste de super-herói, menina não pode gostar de coisa de *nerd*. Esse tipo de discurso, implantando desde a infância, é uma das causas do afastamento do gênero nesse universo, e, desta forma, explica também essa dificuldade de inserção da mulher no espaço *nerd* e *geek*.

1. “MENINA NÃO BRINCA DISSO!”: UMA BREVE DEFINIÇÃO DE *COSPLAY*

Neste capítulo inicial, pretende-se explicar a origem do *cosplay* como prática em uma perspectiva histórica. Depois de pontuar de onde veio a prática, em seguida será apresentado o conceito do *cosplay*, aproximando-o de dois outros conceitos: o de figurino e fantasia, apresentando suas diferenças e qual a aproximação com a vestimenta do *cosplay*; e o RPG (ou *role-playing game*), que é um jogo no qual os participantes atuam como seus personagens, semelhante ao que acontece no *cosplay*. Diante desses dois polos apresentados, buscamos justificar a combinação de ambos para definir o que seria o *cosplay*. Já aqui começaremos a apresentar algumas tensões existentes relacionadas ao gênero, como o teor de machismo presente em algumas práticas carnavalescas e essa inserção conflituosa da mulher numa prática majoritariamente masculina, como é o RPG. Com isso, será possível introduzir a principal questão deste trabalho, que é o gênero e o corpo feminino, sua inserção e tensões no universo do *cosplay*.

Para iniciar a análise do *cosplay*, faz-se necessária a apresentação do que seria tal prática. Segundo a definição encontrada no livro *Cena Cosplay: Comunicação, Consumo e Memória nas Culturas Juvenis* (2015) “A prática *cosplay* pode ser descrita como a de jovens trajados de personagens das narrativas midiáticas, encenando gestos e cenas(...) vestidos de roupas de suas personagens de afeto” (NUNES; BIN, 2013. In: NUNES, 2015, p. 122). Mônica Nunes (2015), nesta mesma obra, aponta que o mesmo é uma prática que data do final da década de 1930. O primeiro *cosplay* foi registrado na primeira *World Science Fiction Convention*, em 1939, na cidade de Nova York. Dois jovens, Forrest J. Ackerman e Myrtle R. foram até a convenção vestidos com roupas que chamaram a atenção das pessoas que frequentaram o evento. Arckerman inventou uma fantasia que chamou de “*future costume*” enquanto Myrtle reproduziu um vestido do *Things To Come*, de 1936. A prática cresceu e se desenvolveu em forma de *masquerades*, “concursos que permitiam também aos participantes interpretar ações dos personagens representados” (NUNES, 2015, p. 30). A união entre o brincar e o se vestir foi o que deu o nome à prática, na medida em que *cosplay*, em tradução livre, é a união entre dois outros termos em inglês: *costume*, que significa “fantasia” e *play*, que significa “brincar” – ou seja, “brincar de se vestir”. É curioso também atentar ao fato que, na língua inglesa, a palavra *play* também pode significar performance, o que também se encaixa com o significado de *cosplay*.

A *masquerade*, ao atrelar a atuação ao vestir-se com personagem, tornou possível associar o *cosplay* à união de dois outros conceitos: o da fantasia e do *role-playing game*

(jogo de interpretação, em tradução livre) – também conhecido como RPG. Nos próximos subitens, serão apresentados, de maneira breve, os dois elementos e, diante disso, tentar aproximar os dois para desenvolver o que seria o conceito de *cosplay*.

1.1. Brincar de vestir: *Commedia dell'arte*, carnaval e a fantasia

A fim de entender o *cosplay*, é preciso voltar aos primórdios do que significava se vestir para representar um personagem. Segundo Fausto Viana e Rosane Muniz (2009) em seu artigo *O figurino teatral: a busca por unidade e raízes etnológicas*, o uso do figurino como conhecemos hoje consolidou-se pela companhia de teatro de *Constantin Stanislavski* no fim do século XIX. Ao propor que os atores vestissem-se com roupas que eram “resgates museológicos, reconstruções ‘perfeitas’ de um período” (p.22), o autor acabou contribuindo para o surgimento do que viria a ser o figurino, uma roupa como parte da distinção do que é ator e personagem. Stanislavski acreditava que, inclusive, a indumentária bem elaborada escondia o pouco talento em cena de algum de seus atores.

No entanto, antes de Stanislavski, já havia um outro ramo do teatro que se utilizava de personagens icônicos com roupas facilmente identificáveis: a *commedia dell'arte*. Em contraposição ao teatro erudito que recobrava força entre a nobreza italiana, a *commedia dell'arte* propunha-se a fazer um teatro popular, com temáticas mais próximas das classes médias e baixas da sociedade. Seus personagens mais famosos – Colombina, Arlequim e Pedrolino que, mais tarde na França, seria chamado de Pierrô – representavam três serventes de nobres, o que aproximava o público servil que assistia ao espetáculo. Tais figuras se tornaram conhecidas conforme o estilo teatral e se popularizaram ao redor do mundo, especialmente em razão da íntima relação com os festejos de carnaval.

José Eduardo Vendramini (2001) em seu artigo *A commedia dell'arte e sua reoperalização* descreve a perceptível relação entre a *commedia dell'arte* e o carnaval. Segundo o autor, os dois se entrelaçam em características e na liberdade existentes em ambos.

De um outro ponto de vista, deve-se lembrar que o nascimento da *commedia dell'arte* tem íntima relação com o Carnaval, herdando dele, portanto, o direito à total liberação, tanto sexual quanto social (as máscaras eram a síntese de tipos sociais, satirizados pelo teatro). A iconografia do Carnaval, de Brueghel às fotos do Carnaval carioca, comprova tanto a liberação sexual quanto a social, ambas inerentes a esse tipo de festa. (VENDRAMINI, 2001, p.66)

Estes começaram a mesclar-se de tal maneira que os três personagens que representavam as classes mais populares – Arlequim, Colombina e Pierrô – começaram a

fazer parte do imaginário do carnaval, incluindo o do Rio de Janeiro. No Brasil, os personagens se tornaram inspiração para marchinhas de carnaval e suas máscaras – e um pouco depois seus figurinos – passaram a ser reproduzidos nas festas desse período do ano.

A fantasia, portanto, passa a ser o figurino realocado para um sentido no qual não necessariamente representa um personagem como no *cosplay*. A função da fantasia nos festejos de carnaval, segundo Chris Pereira Lopes (2013), no artigo *Ritual, fantasia e identidade no carnaval carioca*, é a de atuar como “(...) máscaras, mesmo que, invisíveis, metafóricas, que permitem tal inversão e quebra, ao mesmo que une seus pares. É através do ato de se fantasiar que o melhor e o pior dos indivíduos pode vir à tona” (LOPES, 2013, p. 7). Ao serem realocados do contexto de espetáculo para as celebrações de carnaval e por ter esse novo simbolismo da liberdade que está inerente ao carnaval, o indumentário passa a ser muito mais uma fantasia do que um figurino. Essa liberdade pertinente também gera tensões relativas ao corpo feminino, como a apropriação masculina de símbolos femininos em festejos de carnaval que finda por depreciar a imagem feminina.

Durante o carnaval, existem diversos blocos de rua, festejos e folias em que o homem se traveste de mulher. É pertinente, para início desta análise, separar a travesti deste homem travestido no contexto do carnaval. Segundo Roberto Benjamin (1989), em seu livro *Folgedos e danças de Pernambuco*, a travesti busca reproduzir a mulher como um ser de inspiração, com teor de admiração – apesar de alguns teóricos discordarem do teor de admiração, que exploraremos melhor no segundo capítulo. Já no caso dos homens no carnaval, o mesmo transforma a mulher numa figura caricata por deboche em situações que demonstram o olhar machista que humilha e ridiculariza o papel social da mulher. Nesta máscara social que o carnaval proporciona, o homem se sente à vontade para reafirmar, em suas atitudes quando travestido, o machismo inerente da sociedade. Os próprios nomes dos blocos reafirmam tal discurso: o “Bloco das Piranhas” em São João de Meriti, no Rio de Janeiro; “A Máquina de Descar Alho” em São Luís, no Maranhão; “Chana Cheirosa”, em Corumbá, Mato Grosso do Sul, entre outros.

Os homens, ao representarem as mulheres, apelam para uma “estética do exagero”, ao colocarem vestidos curtos e justos, perucas, acessórios chamativos e maquiagem forte. Não raro, acompanhada da estética exagerada, o comportamento também se torna exacerbado. De acordo com Sérgio Luiz Gadini e Isadora Camargo, no artigo *Representações femininas a partir de grupos masculinos no carnaval brasileiro: Uma perspectiva folk comunicacional na maior festa popular do país*, “o apelo às eventuais crises históricas, como se fosse habitual ao

comportamento feminino é outra recorrência visível nas representações de tais grupos carnavalescos” (GADINI; CAMARGO. 2011, s/p). Desta maneira, é possível perceber que o “vestir-se como mulher” carrega um signo, há uma simbologia de gênero na própria indumentária, seja de maneira positiva ou negativa, como é o caso dos homens travestidos no carnaval.

Retornando ao assunto das indumentárias, de acordo com o Tarcísio D’Almeida (2012), pesquisador de Design de Moda da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, a diferença entre a fantasia e o figurino é que o figurino exige um processo de elaboração e pesquisa, pensado de acordo com a história do personagem, com o período histórico a que pertence e com o próprio enredo no qual o personagem está inserido.

Dependendo da produção, uma variedade de processos e de fontes diferentes de pesquisa pode ser usada para ordenar a sequência lógica de exibição do figurino, não somente as roupas, como também os acessórios e o mobiliário cenográfico. A pesquisa detalhada é essencial, pois resulta num retrato que busca a fidelidade das criações da sociedade e da cultura da época pesquisada. E, quando pensamos na fantasia e na sua relação com a sociedade, precisamos lembrar que a nossa compreensão aqui para a palavra “fantasia” é no sentido de se vestir, criando uma atmosfera contemplativa, de comemoração, geralmente atrelada às festas populares, como o Carnaval, ou, mesmo, às festas particulares ou em grupos. Uma fantasia é, geralmente, a tradução de uma imagem, de um sonho idealizado e materializado em roupas que escondem a real personalidade e constroem uma outra. (D’ALMEIDA’. 2012, s/p)

Desta maneira, de acordo com o descrito sobre o que seria o figurino e a fantasia na moda e no teatro, faz-se admissível conjecturar sobre o que a parte estética e indumentária representa para um *cosplay*. No livro *Cena Cosplay: Comunicação, Consumo e Memória*, há um momento em que Nunes (2015) separa o que seria a fantasia de carnaval do que é o *cosplay*. Neste, a performance não apenas é uma expressividade como é numa fantasia, mas a “(...) prática *cosplay* pressupõe interpretação” (NUNES, 2015, p. 64). Ou seja, exige uma interpretação, o que remete ao RPG, ou *role-playing game*, que será abordado em seguida. O *cosplay* demanda que o *cosplayer* – o indivíduo que pratica – não somente se vista como o personagem, mas também que aja como ele, numa espécie de teatro improvisado. Portanto, é cabível inferir que, se o *cosplayer* usa uma indumentária pensada para a interpretação, para a representação de um personagem, este se aproxima muito mais do conceito de figurino do que das fantasias de carnaval.

Cosplay, então, se aproximaria do conceito do teatro por conta da performance. A palavra performance deriva do francês *parfournir*, que significa realizar por inteiro. Esta é a essência do *cosplay*: realizar por todo a representação de um personagem. Para Victor Turner

(1987), em seu livro *A Antropologia da Performance*, a performance pode ser dividida entre as performances sociais, os dramas sociais, e as performances culturais – no qual o *cosplay* estaria encaixado. Contudo, a performance cultural origina do próprio drama cultural, ou seja, continua a buscar significado baseado nas interações sociais, o que por vezes carrega para o próprio universo do *cosplay* o machismo intrínseco da sociedade e a dificuldade de inserção da mulher nos mais diversos âmbitos. Isso pode nos elucidar, inclusive sobre o porquê ainda existem tensões sobre a entrada da mulher não só na prática do *cosplay*, mas também no universo *geek*.

Ainda tratando sobre Victor Turner (1987), o autor discute sobre a essência do ser humano social ao interpretar suas interações sociais. Segundo ele, o drama social seria uma exacerbação do processo cultural do ser humano de interpretar papéis – ou *role-playing*, como Turner define (p.6) – e de manter o seu status natural por via da comunicação. O que é interessante aqui é a pontuação do autor pela fascinação do ser humano em interpretar atitudes e papéis, o que nos leva ao segundo ponto para definir melhor o *cosplay*: o *role-playing game* ou RPG.

1.2. Brincar de ser alguém: O *role-playing game* como construção de personagem

Segundo a classificação de Roger Caillois (1990) em seu livro *Os, Jogos e os Homens*, o RPG é um jogo que se classifica como *mimicry*, ou seja, um: “(...) jogo que supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão (ainda que esta palavra signifique apenas entrada em jogo: *in-lusio*) ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional, e sob alguns aspectos, imaginário” (p.39). A seguir, trabalharemos o RPG e sua capacidade interpretativa que se aproxima do *cosplay* e os conflitos relacionados às jogadoras do mesmo.

No item anterior, foi feito um histórico do figurino, comparando-o com a fantasia, pontuando a proximidade do *cosplay* com o mesmo. O *cosplay*, assim como o figurino, serve ao objetivo de elaborar a performance de um personagem. Após definir o que significa a indumentária e o figurino para o *cosplay*, cabe discutir o segundo conceito que se aproxima do mesmo: o *role-playing game* ou RPG.

O RPG é, segundo a definição de Jane Maria Braga (2000) em seu artigo *Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de role-playing game (RPG)*,

(...) é um jogo de interpretação grupal desenvolvendo-se no plano da imaginação.
 (...) De uma sessão ou encontro de RPG participam o mestre (também chamado

narrador) e os jogadores. Aquele, mais experiente, tem a função de apresentar ao grupo uma história, uma aventura contendo enigmas, situações e conflitos que exigirão escolhas por partes dos jogadores. Os jogadores, geralmente em número de 4 ou 5, não são meros espectadores, mas participantes ativos, que como atores representam um papel e, como roteiristas, escolhem caminhos e tomam decisões nem sempre previstas pelo Mestre, contribuindo na recriação da aventura. (BRAGA, 2000, p.1-2)

Como pontuado pela autora, os jogadores não são apenas espectadores. Estes participam do desenvolvimento do jogo de acordo com suas decisões que são tomadas a partir do comportamento do personagem previamente criado. Existe também a categoria dos jogos de RPG eletrônicos, o *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* ou MMORPG, com uma logística parecida, mas as aventuras ocorrem no universo virtual. Para fim desse trabalho, o foco será o que Tychsen, Hitchens, Brolund e Kavakli (2006) definem como *pen-and-paper role-playing game*¹ – que seriam os jogos que se desenrolam de maneira analógica, com anotações em papel, utilizando-se do imaginário para criar o enredo e os personagens. Já no artigo brasileiro *A Concepção do Role-Playing Game (RPG) em Jogadores Sistemáticos*, Ana Saldanha e José Batista (2009) apontam a diferença entre os dois:

É importante ressaltar que existem diferenças nessas modalidades de jogo. O RPG tradicional requer a presença dos participantes em um ambiente físico, real, e a interação aqui é feita com os jogadores. Já no MMORPG, o contato é completamente feito no campo virtual, o que leva ao isolamento físico dos jogadores, sendo a interação aqui feita com os personagens. (SALDANHA; BATISTA, 2009. p. 703-704)

Os jogadores, para fazerem parte de tal narrativa, devem compor um personagem de acordo com a lógica do livro² utilizado e, não raro, estes dedicam muito tempo e trabalho completando a ficha que contém os mais diversos dados dos personagens – desde a aparência física, raça, classe e até seu histórico, sua motivação, seus medos e inseguranças, que, de alguma maneira, influenciam no modo de se interpretar o personagem.

Essa é a maior particularidade do RPG perante outros jogos: a interpretação. É necessário que os jogadores executem ações e respondam de acordo com o seu personagem e o que foi determinado sobre o mesmo, o que exige que o jogador interprete seu papel para que o jogo se desenvolva. É preciso que se “entre no personagem” para que se tome decisões

¹ Definições de MMORPG e PnP RPG presentes no artigo *Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities*.

² Os livros de RPG determinam o cenário e contexto no qual os jogadores estão inseridos e o jogo será realizado. Também é o livro que contém as regras que regem a lógica do jogo.

como se espera de um indivíduo com as características e traços de personalidade selecionados. É o que aponta Steve Jackson (2004) no seu livro *GURPS: generic universal role-playing system: módulo básico*.

Parte do objetivo do *role-playing game* é fazer com que o jogador enfrente a situação como seu personagem o faria. Um RPG permite que o jogador faça o papel de um implacável samurai japonês, um padre sensato ou um garoto de rua fazendo clandestinamente sua primeira viagem espacial... ou qualquer outra pessoa. Numa dada situação, cada uma destas pessoas reagiria de maneira diferente, e é este o objetivo do *role-playing game*. (JACKSON., 2004, p.8)

Conforme os jogadores vão se tornando mais experientes, mais as características e o passado dos personagens vão se tornando complexos, como aponta Braga (2000). E “(...) a maior recompensa por ter jogado bem vem na forma de desenvolvimento do personagem. Quanto melhor um jogador representar seu personagem (o julgamento cabe ao GM³), mais o personagem ganhará em habilidade” (JACKSON, 2004, p.8). Há momentos, inclusive, em que o jogador passa a realmente interpretar de forma a desassociar seu personagem de si, com vozes e entonações diferentes, criando bordões ou cacos e até adicionando elementos de indumentária durante as sessões, tudo isso buscando separar o que seria o jogador do personagem.

É possível aproximar essa inserção de gestos, símbolos e trajes do jogador na tentativa de separar-se do seu personagem com o que faz um ator teatral. Ao adicionar características, vozes e indumentárias, é possível que o público no teatro, de modo mais claro, possa dissociar a figura do ator do personagem que ali é interpretado. O figurino, como discutido em outro momento, é de grande importância para que houvesse essa percepção de maneira evidente.

Há uma modalidade do RPG em que os jogadores dão vida aos seus personagens. No chamado *live action role-playing game* – ou LARPG – os jogadores passam a interpretar seus personagens numa espécie de teatro de improviso. O LARPG pode ser separado do que seria o RPG tradicional com papel e caneta, segundo os autores de *Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities*, por duas razões. Primeira, os jogadores se engajam fisicamente com sua performance. Enquanto no PnP, o jogador narra o que seu personagem faria, numa situação semelhante num jogo de *live action*, o indivíduo iria responder fisicamente. Por exemplo, em um RPG comum, o jogador diria “eu corro até onde está meu companheiro”, a mesma situação num *live action* requer que quem participa realmente se desloque fisicamente até onde está o parceiro de campanha. Por esta

³ GM = Game Master. Abreviação utilizada por Jackson em seu livro.

razão, as sessões de LARPG ocorrem em ambientes amplos e, não raro, ao ar livre. E por fim, como é possível presumir, os jogadores personificam fisicamente seus personagens.

Nesta modalidade, é comum que os jogadores não somente ajam como seus personagens, mas também confeccionem roupas para representar seu personagem na sessão, o que se aproxima muito do conceito de *cosplay*. A diferença entre os dois é que, no LARPG, o personagem é de criação do jogador, enquanto no *cosplay* o personagem é de referência da cultura pop – seja de filme, série, jogos eletrônicos, animes e mangás, entre outros.



Figura 1 – Evento de LARPG que acontece na Alemanha⁴

Desta maneira, é possível perceber que, quando une-se o conceito de fantasia e o que é o RPG, encontramos uma definição muito próxima do que hoje se define por *cosplay*, com a reserva dos personagens representados nos *cosplay* serem representações de personagens já existentes no imaginário do indivíduo inserido na cultura pop. Além disso, ambas as práticas têm como finalidade subsidiária se distanciar, mesmo que momentaneamente, da realidade dos praticantes tanto de *cosplay* quanto do RPG. A autora Elaine Bettocchi (2002), na dissertação *Role-playing Game: um jogo de representação visual de gênero*, apresenta o argumento de que o texto do RPG foi feito para ser construído de acordo não somente pelas

⁴ Fonte: <https://www.facebook.com/liveadventure/photos> (2016)

regras deliberadas pelo universo do jogo, mas também influenciado pela experiência cotidiana do jogar, que, de alguma maneira, forma novos textos e recria a realidade. Até porque, de acordo com Descartes (1973) em sua Primeira Meditação, a mente é incapaz de criar uma realidade completamente desconexa da realidade.

Pois, na verdade, os pintores, mesmo quanto se empenham com o maior artifício em representar sereias e sátiros por formas estranhas e extraordinárias não lhe podem, todavia, atribuir formas e naturezas inteiramente novas, mas apenas fazer certa mistura e composição dos membros de diversos animais; ou então, se porventura sua imaginação for assaz extravagante para inventar algo de tão novo, que jamais tenhamos visto coisa puramente fictícias e absolutamente falsa, certamente ao menos as cores com que eles a compõem devem ser verdadeiras. (DESCARTES, 1973, p.120)

O RPG não fundamentalmente necessita ter relação com a realidade, é uma recriação da mesma de forma a escapar dela. De maneira análoga, o *cosplay* também pode ser, então, pensado “como um jogo, portanto com a função de fazer seus jogadores saírem da realidade por um momento”. (NUNES, 2015, p. 161).

Entretanto, o universo do RPG, apesar de cada vez mais estar se abrindo para a entrada definitiva do público feminino, ainda conta com uma grande disparidade no que se refere à quantidade de homens e mulheres tanto como mestre quanto jogadores. Eliane Bettocchi Godinho (2002), em sua dissertação *Role-Playing Game: Um jogo de representação visual de gênero*, encontrou dados interessantes sobre o público feminino no RPG:

(...) segundo declarações informais em eventos e conversas telefônicas, cerca de 80% das cartas de leitores enviadas para a revista *Dragão Brasil*, da Trama Editora (São Paulo) são de indivíduos do sexo masculino, ou que pelo menos assinam com nomes masculinos. E cerca de 97% dos mestres inscritos nos encontros internacionais de RPG promovidos pela Gibiteca Municipal Henfil e Devir Editora, ambas de São Paulo, são homens. Carlos Klimick, autor de RPGs e editor da Akritó Editora, do Rio de Janeiro, também em conversa informal, observou que, nos eventos cariocas, organizados desde 1998 por ele em parceria com outras instituições, só apareceu, até o ano de 2000, uma única mestra de RPG. Klimick também nota a escassez de mulheres como jogadoras nos eventos e como frequentadoras das lojas especializadas em quadrinhos e RPG. Ainda segundo Klimick, nas escolas onde aplica o RPG como atividade extra-classe, a maioria dos jogadores ainda é masculina, apesar de o número de meninas interessadas em conhecer o jogo parecer estar aumentando. (BETTOCCH, 2002, p.85-86)

Se existe o interesse por parte do gênero feminino para jogar o RPG, por que será então que os dados mostram um número tão reduzido de mulheres que joguem? Talvez a explicação para isso esteja na construção do indivíduo desde criança a partir do lúdico. Segundo Vianna e Finco (2009), no artigo *Meninas e meninos na Educação Infantil: uma questão de gênero e poder*, explicam que a própria sociedade exerce uma violência simbólica na criança desde pequena, ao reforçarem por meio dos brinquedos oferecidos a ela, uma

distinção entre gêneros e o que é considerado apropriado para o tal. Não só a sociedade é parte desta reafirmação perante à criança, mas a própria mídia e os meios de consumo, que por muito tempo acentuaram as diferenças entre os gêneros, ao rotularem os brinquedos como de gênero x ou y. O RPG pode ter sofrido um processo semelhante ao ocorrido com o videogame, em questão de rotulação, que, de alguma maneira, inibiu o acesso do público feminino ao mesmo. Os videogames, quando lançados, surgiram como um aparelho eletrônico e era vendido como um produto para ser usufruído em família. No entanto, após o ano de 1983, em que o aparelho entrou em crise por conta de uma sequência de fracassos de venda da que, na época, era a maior empresa de videogames, Atari, o aparelho passou a não mais ocupar as prateleiras dos eletrônicos nas lojas, e sim, a dos brinquedos masculinos, já que era o público que ainda consumia o produto. Desta maneira, as empresas de videogame – especialmente a gigante Nintendo – passou a voltar o seu marketing para o público masculino, especialmente o infantil. Portanto, por muito tempo, o videogame foi vendido como um produto “para meninos”,⁵ o que afastou o consumo feminino por conta da distinção simbólica entre gêneros da sociedade.

Sobre o universo dos adultos, Simone Pylro e Claudia Rossetti (2005) executaram uma pesquisa com 213 jovens e adultos na faixa entre os 21 e 40 anos sobre o lúdico e o lazer nesta faixa etária, sendo 112 do gênero feminino e 101 do gênero masculino. Esta pesquisa revelou dados interessantes sobre a preferência de diversão entre homens e mulheres. Segundo elas, 13,2% dos entrevistados relataram a prática de jogos de regra e eletrônicos. Contudo, ao comparar os dados entre os gêneros, percebeu-se que apenas 10,7% dos jogadores eram mulheres, o que sugere a possível associação desse tipo de lazer com o gênero masculino.

Além da questão do lúdico, tanto infantil quanto adulto, há também o fator da sexualização das personagens femininas no mundo *geek* no geral, que inclui o RPG. Por muito tempo, as representações gráficas do corpo feminino nos livros de RPG eram bem mais sexualizadas. Segundo analisa Bettocchi (2002), as ilustrações do RPG são utilizadas por duas grandes razões: “(...) servir como exemplos para construções das personagens dos jogadores ou para uso imediato delas” (p.67). Mas, quando essas imagens promovem um afastamento da imagem real da mulher para a objetificação da mesma, – assim como acontece no carnaval, como citado em outro momento da reflexão –, acaba por promover um produto para o público

⁵ Informação extraída do artigo “Por que as pessoas pensam que videogame é só para meninos?”, publicada no site Garotas Geeks. Disponível em: <http://www.garotasgeeks.com/por-que-as-pessoas-pensam-que-videogame-e-so-para-meninos/>

masculino, ao invés de criar uma referência para o público feminino no jogo. No artigo *Saindo da Masmorra: Representações de Sexualidade Queer em Livros de Referências de RPG*, Jaakko Stenros e Tanja Sihvonen, afirmam que:

No material visual frequentemente associado aos livros de referência de jogos de interpretação de papéis, havia mulheres objetificadas e sexualizadas desde o começo. Seios femininos nus podem ser encontrados desde a primeira edição de D&D⁶. Contudo, houve um afastamento claro dessas imagens sexistas no final dos anos 1970, coincidindo com um debate sobre personagens e jogadoras mulheres. (JAKKO, SIHVONEN. 2005, s/p)

A sexualização das referências dessas mulheres, por muito tempo, acabou gerando situações não tão raras de homens interpretando personagens femininas de maneira sexualizada. Como exemplo disso, podemos citar o filme *The Gamers 2: Dorkness Rising* (2008), que retrata um grupo de RPG jogando uma pequena campanha enquanto, em paralelo, mostra os próprios jogadores interpretando seus personagens num plano imaginário – e pela primeira vez com uma mulher, Joanna, como jogadora, já que no primeiro filme, *The Gamers* (2002), a mesa era estritamente masculina. Neste filme, temos um personagem homem, Gary, que decide interpretar uma personagem feminina. Gary interpreta a sua personagem em diversos momentos, propondo sexo em situações não-condizentes com o que está sendo narrado, de modo a depreciar a personagem que interpreta apenas por ser feminina – similar ao que acontece com os homens nos “Blocos das Piranhas”, como já exposto anteriormente. Não somente Gary é machista mas um outro personagem do filme, Leo, também acaba sendo quando decide seduzir *non-player characters*⁷ femininas, simplesmente por serem mulheres. O exemplo do filme ratifica a problemática da sexualização das personagens femininas, tanto por parte dos próprios criadores dos jogos quanto pelos jogadores do gênero masculino.

Utilizando-se ainda do exemplo do filme, falaremos sobre Joanna, a única mulher presente na mesa dos personagens de *The Gamers*. A personagem dela também pode nos elucidar outros motivos comuns pelos quais as mulheres demoraram a adentrar o universo do RPG. A personagem é constantemente subestimada por ser novata pelos outros jogadores e, na mesma medida, é superprotegida pelo mestre. A personagem dela sofre assédio – o que não raro acontece com jogadoras também na vida real.

⁶ Dungeons & Dragons (abreviado como D&D) é um RPG de alta fantasia desenvolvido originalmente por Gary Gygax e Dave Arneson, publicado pela primeira vez nos Estados Unidos em 1974.

⁷ “Um NPC, ou personagem incidental, é qualquer personagem representado pelo GM. O Mestre tem que representar dezenas de NPCs durante uma aventura, desde viajantes encontrados ao acaso até benfeitores e vilões poderosos.”. (JACKSON, 2004, p. 179)

Sobre a sexualização das personagens femininas, este é um tema pertinente também para o próprio *cosplay*. Trataremos melhor do tema no capítulo III, quando entraremos no assunto diretamente sobre o *cosplay* feminino. Por existir muitas personagens sexualizadas no mundo *geek*, muitos *cosplays* acabam sendo sexualizados por representarem as roupas de personagens objetificadas. As próprias diferenças de representação de raças e classes do RPG podem indicar o porquê *cosplay* de personagens de cultura *geek* também serem sexualizadas.



Figura 2 – *Zentura e Vectorus*, medusa escultora e mago-prefeito; exemplos respectivos das classes mensageira e mágica (RPG *Tormenta*, Trama Editora, São Paulo, 2000)⁸

Portanto, de acordo com essa reflexão, podemos perceber que o RPG se aproxima do conceito do *cosplay* não somente por pertencerem ao mesmo universo, mas por terem práticas similares dentro do próprio contexto do RPG, como o LARPG e o escapismo que de alguma maneira afasta o indivíduo de sua realidade. Sobre a questão do gênero – assunto que trataremos melhor no capítulo seguinte –, também é pertinente notar as problemáticas sobre o mesmo quando se trata de RPG, o que nos indica que a entrada da mulher nesse mundo é tensa em diversos âmbitos, não somente do *cosplay*.

⁸ Fonte: *Role-Playing Game: Um jogo de representação visual de gênero*, de Elaine Bettocchi (2016)

2. “MENINA NÃO SE VESTE DE BATMAN!”: A ROUPA COMO DEFINIDOR DE GÊNERO

No capítulo anterior, apresentamos um histórico do conceito de *cosplay*, sua definição baseada em outros conceitos que se aproximam de seu significado e foram expostas as problemáticas envolvendo a questão feminina tanto no carnaval quanto no RPG. Essas tensões já introduzem a dificuldade de inserção da mulher no ambiente tão masculinizado que é o mundo *nerd* ou *geek* – conceitos que serão explorados com mais afinco no próximo capítulo. Em sequência, trabalharemos a roupa como um definidor de gênero e como o modo de se vestir, inclusive na escolha do *cosplay*, é uma forma de se reafirmar como pretense indivíduo único perante a sociedade e, também, discutir como essa escolha do que vestir, de alguma forma, reafirma – ou não – o padrão social aceito.

A vestimenta do *cosplay*, como discutido no capítulo anterior, é de suma importância não só para o conceito em si, mas para a sua prática. A indumentária define qual o personagem ali interpretado e também legitima o *cosplay* praticado pelo indivíduo. A roupa – mais do que somente o *cosplay* – em sua essência, é uma forma de se expressar e pode ser vista como marcador de gênero. Não somente do gênero em sua essência, mas também da expectativa que se gera em torno da escolha de vestimenta do indivíduo de determinado gênero, como o próprio nome do capítulo sugere.

Antes de definir essas questões, faz-se necessário dissertar sobre o conceito de identidade e cultura, que acompanhará as elucubrações conseguintes deste trabalho, e ambos conceitos serão definidos de acordo com as considerações de Stuart Hall (2006). Inicialmente, para Hall, é necessário se pensar em múltiplas identidades, já que segundo em seu livro *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*, na atualidade ocorre um processo de descentralização das identidades, levando à concepções mutantes de ser. O autor também define o ser humano como “uma figura discursiva, cuja forma e identidade racional eram pressupostas tanto pelo discurso do pensamento moderno quanto pelos processos que moldaram a modernidade, sendo-lhes essenciais” (HALL, 2006, p.23). Essa multiplicidade que o sujeito pós-moderno experimenta leva este a identificações diversas e de alguma maneira gera novos significados para sua representação, baseado na interpelação e integração de novos conhecimentos. Para Hall, é essa capacidade de dar significado e interpretar o que está ao seu redor é o que seria o conceito de cultura. Em seu artigo *A Centralidade da Cultura*, Hall (1997) afirma:

Os seres humanos são seres interpretativos, instituidores de sentido. A ação social é significativa tanto para aqueles que a praticam quanto para os que a observam: não em si mesma, mas em razão dos muitos e variados sistemas de significado que os seres humanos utilizam para definir o que significam as coisas e para codificar, organizar e regular sua conduta uns em relação aos outros. Estes sistemas ou códigos de significado dão sentido às nossas ações. Eles nos permitem interpretar significativamente as ações alheias. Tomados em seu conjunto, eles constituem nossas —culturas. Contribuem para assegurar que toda ação social é —cultura—, que todas as práticas sociais expressam ou comunicam um significado e, neste sentido, são práticas de significação. (HALL, 1997, p.15)

Outro conceito importante a ser ressaltado de Hall (2006) é que, segundo ele, a percepção dessa identidade fluida foi o que possibilitou o surgimento de diversos movimentos sociais, que incluem o feminismo. Segundo o autor, esta agenda feminista que emerge nos anos de 1960, em especial, foi de vital importância para a descentralização do sujeito, que gerou essa multiplicidade de identidades. Como movimento, questiona a distinção do pessoal e o público, abre para contestação política diversos âmbitos sociais como a família, a sexualidade, o trabalho doméstico, a divisão doméstica do trabalho, o cuidado com as crianças, entre outros. O movimento também destacou a forma como somos vistos como sujeitos generificados. “Isto é, ele politizou a subjetividade, a identidade e o processo de identificação (como homens/mulheres, mães/pais, filhos/filhas)”. (p.45). E por fim e não menos importante, o feminismo questionou a noção de que homens e mulheres faziam parte da mesma identidade, problematizando-a com a questão das diferenças sexuais. Nesta mesma época, também se torna evidente o feminismo negro e o transfeminismo, que apesar da ligação com o movimento principal, existem agendas próprias em ambos.

Após apresentados tais conceitos, é possível prosseguir para um raciocínio mais amplo sobre a discussão de gênero pensando na identidade do indivíduo como parte da sua construção cultural, muito mais do que simplesmente o sexo que se define quando a criança nasce.

2.1. Identidade, cultura e roupa: A mensagem por trás da vestimenta

Já colocamos em um momento anterior que, segundo Hall (2006), um dos marcos que possibilitou a ruptura com a dualidade de gênero foi o movimento feminista. Partindo desse princípio, podemos entender a discussão proveniente desse movimento que problematizou com o binarismo homem/mulher, pensando como norte as discussões presentes no livro *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*, de Judith Butler (2003). A autora, neste livro, coloca em discussão a diferença socialmente aceita entre sexo e gênero — em que o primeiro é natural e o segundo é socialmente construído. E tal questionamento

levaria a pensar não mais em identidade de gênero unificada, mas em um leque de possibilidades que o gênero como experiência pode oferecer.

Em primeira instância, Butler aborda, em seu livro, o feminismo e todas as problemáticas envolvendo movimento em sua essência. Ela questiona a mulher como sujeito do feminismo, já que estabelecer uma base única e invariável serviria apenas para excluir ao invés de fortalecer as questões da agenda feminista. Outra discussão proposta seria essa problematização do gênero e o sexo como conceitos opostos e distintos. Segundo Butler, pensar no gênero como algo cultural é uma forma de colocar o corpo como um objeto passivo que recebe inscrições culturais ou como instrumento de manifestações que inferem significados por meio de apropriação. Tal pensamento problematiza sua passividade corporal perante a manifestações culturais e de que forma o corpo poderia se tornar vívido na questão do gênero, a fim de que não mais este, passivo, seja visto como oposto de uma mente vívida e apta à inscrever significado.

De acordo com a autora:

O gênero é uma complexidade cuja totalidade é permanentemente protelada, jamais plenamente exibida em qualquer conjuntura considerada. Uma coalização aberta, portanto, afirmaria identidades alternativamente instituídas e abandonadas, segundo as propostas em curso; tratar-se-á de uma assembleia que permita múltiplas convergências e divergências, sem obediências a um *telos* normativo e definidor. (BUTLER, 2003, p. 37)

Butler sugere, então, que a identidade de gênero seja pensada em sua multiplicidade e até mesmo em sua ausência, já que, de acordo com seu texto, convencionalmente é requerido do indivíduo que ele se associe à uma identidade de gênero para que o mesmo possa se tornar inteligível para os outros membros da sociedade; e que o fato de que o gênero se fazer necessário, atrela a experiência de autoidentificação dos sujeitos à um ideal normativo que limita a coerência interna do indivíduo (Idem, Ibidem).

A ideia do corpo como algo não-passivo se aproxima, de maneira análoga, do conceito de Donna Haraway no *Manifesto do Ciborgue* (1985 In: TADEU, 2009). Haraway sugere que os corpos são muito mais do que somente o que está no exterior. “Por que nossos corpos deveriam terminar na pele? Ou por que, além dos seres humanos, deveríamos considerar também como corpos, quando muito, apenas outros seres também encapsulados pela pele?”, questiona a autora no seu texto.

É nessa complexidade que a teoria *queer* ganha força. Mas afinal, o que é *queer*? Segundo Guacira Lopes (2004), no livro *Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer*, “*Queer* pode ser traduzido por estranho, talvez ridículo, excêntrico, raro,

extraordinário. Mas a expressão também se constitui na forma pejorativa com que são designados homens e mulheres homossexuais” (p. 38). Entretanto, a partir da década de 1980, o termo foi utilizado de maneira positiva para representar estudos de universidades dos Estados Unidos sobre identidade de gênero. Então, como expõe Margaret Nepomuceno (2009) no artigo *Saber queer: a encenação do corpo, gênero e sexualidade*:

Queer passa então a ser utilizado como um termo “guarda-chuva” que pudesse abrigar as múltiplas sexualidades “desviantes” que não se viam representadas nas 136 expressões gays, lésbicas e homossexuais. *Queer* então ganha este caráter de poder ser utilizado dentro de sua tradução literal: estranhos, esquisitos. (NEPOMUCENO, 2009, p. 135-136)

Esse guarda-chuva, como coloca Nepomuceno (2009), abre a possibilidade de identificação de maneira ampla, como ansiado por Butler (2003). A possibilidade de não ter que se identificar com dois pólos – homem e mulher – torna a experiência de gênero muito mais abrangente e menos traumática para o indivíduo que não se sente contemplado com o binarismo como “normalidade”. É o que diz Butler (2003): “(...) mesmo que os sexos pareçam não problematicamente binários em sua morfologia e constituição (ao que será questionado), não há razão para supor que os gêneros também devam permanecer em número de dois” (p. 24).

Ana Cristina Santos (2005), no artigo *Heteroqueers contra a heteronormatividade: notas para uma teoria queer inclusiva*, desenvolve o pensamento que a teoria *queer* parte de cinco focos principais. O primeiro é o mesmo que defende Hall (2006), no qual as identidades são múltiplas e compostas de diversos microuniversos, como a identidade de gênero. Em seguida, a ideia de que as identidades que são construídas são “arbitrárias, instáveis e excludentes, uma vez que implica o silenciamento de outras experiências de vida” (p.2). Em terceiro lugar, a identidade do indivíduo como categoria política, em que seja permanentemente aberto, com total fluidez e passível de contestação, como forma de abordagem que encoraje a diferença e abrigue um espaço de construção de uma cultura que inclua a diversidade. Desta forma, a teoria *queer* existe como um caminho para buscar legitimação política, jurídica e social do indivíduo. Em quarto lugar, assim como Butler (2003), a teoria existe para criticar o binarismo – seja homem/mulher, seja hetero/homossexual – como as únicas experiências possíveis de gênero. Por fim, propõe uma teorização geral sobre corpos, desejos, ações, identidades, relações sociais, conhecimentos, cultura e instituições sociais.

Ao observarmos o terceiro item citado por Santos (2005), é possível observar como a experiência *queer* passa a ser também uma resistência política. O travestir-se, por exemplo, é

uma prática carregada de significados político-sociais, que vão muito além do que simplesmente o ato de vestir-se com indumentárias que representem outro gênero. Existe um desejo de legitimação, de espaço, de autenticidade que torna o ato muito mais profundo do que simplesmente a vestimenta.

Autenticidade, palavra que escorre entre os silicões e a fluidez das transformações que modelam nossa corporalidade e identidades pós-identitárias seja, aquelas que buscam a antinormalização, escapando dos binarismos e rigidez das identidades tidas como fixas e imutáveis. (...) Esta estratégia pode ser entendida pela feminista e teórica de gênero Judith Butler como “performance”, ou seja, identidades de gênero fabricadas, manufaturadas e sustentadas por signos corpóreos e outros meios discursivos. É como se, através de sua “performance”, fosse desnaturalizada a coerência entre sexo e gênero, ao mesmo tempo que é revelado “a farsa” de uma identidade primária sobre a qual molda-se o que se entende por masculino e feminino. Este seria o sentido da paródia, que desconstrói o “natural” do “falso” através da ilusão que demonstra ter a aparência. (NEPOMUCENO, 2009, p. 139)

Para Butler (2003), como a verdade interna de um gênero é uma fabricação e como o “gênero verdadeiro” é uma fantasia instituída e inscrita, quase como um ato performático dos corpos, “então, parece que os gêneros não podem ser nem verdadeiros nem falsos, mas somente produzidos como efeitos da verdade de um discurso sobre a identidade primária estável” (p.195).

O que é importante perceber é, por fim, que a teoria *queer* e todo o estudo da complexidade de gênero buscam relativizar a experiência das performances de gênero. As vivências de dois indivíduos, por mais que compartilhem identidade de gênero muito semelhantes, não serão as mesmas. E é de suma importância explorar a complexidade do gênero em sua essência e entender o poder político e social que o mesmo exerce.

2.2. *Crossplay* e a prática travesti no universo *cosplay*: quando o ser alguém se torna ser outrem

Depois de entender o gênero como uma experiência, pode-se, então, traçar um paralelo da prática *cosplay* com toda a subjetividade presente nas questões de gênero, as problemáticas, suas diferenças e similaridade, como performances culturais e que formam, mesmo que de maneira distinta, porém de forma plural, as identidades que compõe o indivíduo.

É possível perceber que existem similaridade entre as práticas do *cosplay* e do *cross-dressing*. Uma das semelhanças é que, em ambas, existe o pressuposto de performance. Esta, não como somente como a performance de gênero de Butler, mas na qualidade de conceito de performance de Turner (1987), citado anteriormente. Mesmo os *crossdressers* que não

frequentam uma cena – como as boates de *drag queens* – ainda performam de modo a atuar questões sociais e, especialmente, de gênero relacionadas ao que Turner chama de *drama social*. Este ocorre em três etapas que se aproximam do que acontece nos processos de *cross-dressing*: no primeiro momento existe a ruptura, a quebra do comum, ou seja, o momento em que o indivíduo rompe com a norma ao vestir-se de forma distinta à esperada para o sexo ao qual o indivíduo foi associado ao nascer; após a ruptura chega o momento da crise e da intensificação da crise, no qual o *crossdresser* cria uma tensão por sua prática, seja em família, seja em si mesmo, seja para a sociedade; a ação repreensiva, ou a tentativa de resolução da crise, que dependendo do sentimento do *crossdresser* em relação ao seu corpo vai variar, podendo ser desde o retorno para o seu gênero de origem, como a adoção permanente daquelas vestimentas e até intervenção cirúrgica para se adequar ao novo gênero ao qual se identifica; por fim, a fase final é o desfecho que leva à harmonia, quando os padrões considerados aceitáveis se mantêm – como o homem que volta a utilizar vestimentas masculinas após travestido – ou à uma cisão social: uma mudança definitiva perante à sociedade – o uso de nome social e cirurgia de mudança de sexo, por exemplo.⁹

No *cosplay*, a performance também é de suma importância para a prática em si e sua relação com as vestes é simbiótica, pois sem ela não existe *cosplay* e sem *cosplay*, não existe a performance que este carrega. “Assim, a performance se instala ao longo dos percursos, nas poses para as fotografias, na reprodução das falas ou gestos das personagens representadas, estratégias para a duração das personagens midiáticas.” (BIN apud NUNES, 2015, p. 95)

Existe um momento em que as duas práticas aqui citadas convergem. *Crossplay* – união entre os termos *cosplay* e *cross-dressing* – é quando o *cosplayer* opta por representar um personagem com uma outra identidade de gênero, seja por inversão da mesma, seja por uma adaptação do personagem para outro gênero. Rachel Leng (2014), no seu artigo *Gender, sexuality, and cosplay: A case study of male-to-female crossplay*, no entanto, pontua as diferenças entre as práticas, utilizando de exemplo a *drag queen*, homens que se transvestem de mulher para fazer apresentações em casas noturnas. De acordo com Chidiac e Oltramari (2004), no artigo *Ser e estar drag queen: um estudo sobre a configuração da identidade queer*, o que faz um *crossdresser* ser classificado como *drag queen* é:

Mesmo que sejam categorizados como *crossdresser*, transformistas, ou ainda, homens que se vestem de mulher, ambos estão inseridos em meios sociais distintos,

⁹ É importante ressaltar, apesar de Turner, no livro *A Antropologia da Performance*, não tratar de forma específica a questão da performance de gênero. O conceito foi adaptado às discussões para fins de raciocínio, já que os itens citados se encaixam com o que ocorre nas performances de gênero.

uma vez que as *drag queens* atuam sob um conceito mais flexível de travestismo. Embora sejam atores transformistas, as *drags* distinguem-se dos travestis por andarem, em seu cotidiano, vestidos de homens, exercendo também profissões diversas, não afeitas ao transformismo durante o dia.

Apesar de entender as similaridades entre as duas, uma das distinções que a autora aponta para diferenciar a prática *crossplay* da *drag queen* – que pode ser pensada do mesmo modo para a diferença entre o *cosplay* e o *cross-dressing* – é que a *drag*, nas culturas orientais, tipicamente se transvestem como uma exibição de auto-identidade, como um alter ego de si mesmo, enquanto que o *cross-player*, especialmente a categoria *male-to-female*¹⁰, para participar de uma transformação estética que vai além do que a autoexpressão. (p. 89-90)

Segundo Leng, (2014), não é surpresa que o figurino escolhido seja importante no caso do *crossplay* (p.94). Em minha pesquisa, pude perceber que esta afirmação procede após conversar com Mariana Brandão, 20 anos, durante a *Comic Com Experience*, realizada em São Paulo nos dias 1 a 4 de dezembro de 2016. Estava fazendo *cosplay* de Kylo Ren, personagem da franquia *Star Wars*, e, por conta da máscara, era difícil ter certeza sobre seu gênero.

¹⁰ Masculino-para-feminino, em tradução livre.



Figura 3 – *Cosplay* de Kylo Ren por Mariana Brandão¹¹

Quando abordada, perguntei se em algum momento tinha sofrido preconceito por ser uma menina se vestindo de um personagem masculino. Ela¹² responde que não sofreu diretamente, apesar de ter ouvido um grupo de pessoas comentando sobre o “jeito feminino” do seu corpo e comentar sobre ser uma versão gay do personagem. Ao ser questionada sobre a escolha do *cosplay*, Mariana nos conta que não foi apenas por preferência, mas por ela se considerar não-binária, ou seja, não se identificar nem com gênero feminino nem com o masculino, e o *cosplay* ser capaz de proporcionar uma identidade neutra.

Maíra Arcoverde (2014) trabalha a questão da roupa e sua relação com a construção de identidade de gênero. Segundo a autora, no artigo *Moda: tecendo outras possibilidades na construção das identidades de gênero*, as roupas “(...) inseridas amplamente no contexto

¹¹ Fonte: Arquivo pessoal (2016)

¹² Cabe aqui relatar que perguntei Mariana sobre o pronome pela qual ela gostaria de ser tratada, e respondeu que atende por “ela”.

binário predominante no ocidente contemporâneo, inscrevem sobre o corpo distintivos a partir dos quais pode-se identificar prontamente o gênero de quem as veste” (p.2). Por isso que, para Mariana, poder estar numa vestimenta em que seu gênero não estivesse em evidência – seja pelo rosto, coberto por uma máscara, seja pela indumentária – eram tão importantes para ela. Desta forma, Mariana não seria associada, em primeiro plano, a algum gênero.

Outra experiência curiosa relatada foi a de Luiza Carvalho, 24 anos, também na *Comic Con Experience*, com o mesmo *cosplay* de Mariana, do personagem *Kylo Ren*. Luiza é cisgênero, heterossexual e nos relata uma vivência diferente da primeira. Ao contrário da primeira entrevistada, Luiza se regozijava, como a própria descreveu durante a entrevista, ao revelar que, na verdade, quem representava o personagem era uma mulher. Segundo ela, um dos momentos mais interessantes enquanto fazia *cosplay* foi o encontro dela com dois outros *cosplayers*, também de personagens de *Star Wars*. Luiza relatou um pouco dessa experiência também na etnografia publicada em seu trabalho *Identidade e representação dos fãs na cultura nerd/geek: analisando a Comic Con Experience*. Segundo Luiza Carvalho (2017):

Eu estava de máscara e capuz, representando o personagem, e me aproximei deles, indicando que gostaria de tirar uma foto. Eles acenaram com a cabeça e tiramos algumas – novamente pessoas próximas pediram que eu permanecesse com eles para as fotos – e após alguns minutos, terminamos. Eles retiraram os capacetes e agradeceram, então abaixei meu capuz e tirei a máscara, agradecendo a eles também. Nesse momento, um dos rapazes olhou perplexo para mim, como se acabasse de tomar um grande susto, e exclamou: “caramba, é uma mulher!”, e chamou seu amigo para mostrar que não era um homem ali tirando foto com eles poucos minutos atrás. Sorri para os dois e agradeci novamente, enquanto ambos ainda pareciam levemente surpresos e se afastavam. Essa experiência foi bastante significativa, pois mostra que a dedução natural ao se ver uma fantasia bem elaborada de um personagem masculino, que não foi de alguma forma “feminilizada”, é de que ali debaixo está um homem, e não uma mulher, já que grande parte das *cosplayers* que optam por fazer um personagem masculino acabam usando o *genderbend*¹³ para adaptar a fantasia para seu gênero(...) (CARVALHO, 2017, p. 72)

¹³ Termo similar à *crossplay*, que, de acordo com a autora, significa, em “(...) tradução livre do inglês ‘dobrar o gênero’, a prática do *cosplay genderbend* consiste em se fantasiar de um personagem de um gênero diferente do seu, podendo ou não fazer alterações no conceito original da fantasia”. (CARVALHO, 2017, p. 56)



Figura 4 – Luiza Carvalho com os dois *stormtroopers*¹⁴ que se impressionaram por ela ser mulher¹⁵

Portanto, é possível entender a relação entre o figurino do *cosplay*, apresentada anteriormente, com as questões de gênero associadas às roupas e, portanto, ao *cosplay*. A prática cria relações de significado, e até ressignificações, durante o processo de vestir-se como outrem – seja relacionado ao gênero ou a um personagem. Estar travestido, como um outro gênero ou como um personagem, cria novas relações com suas identidades e ressalta o seu eu, representado ali pelo alterego do *crossdresser* ou do personagem representado pelo *cosplay*.

¹⁴ Os Stormtroopers, no universo da saga Star Wars, são a tropa de base do Império Galáctico.

¹⁵ Fonte: Arquivo pessoal da entrevistada (2016)

3. “MENINA NÃO PODE SER *NERD!*”: A MULHER NO UNIVERSO *GEEK* E A MULHER *COSPLAYER*

Neste último capítulo, nos aprofundaremos no principal assunto deste trabalho: o *cosplay* feminino, suas tensões na cena *cosplay* e no universo *geek*. Exploraremos a diferença entre o *nerd* e o *geek*, a mudança de visão sobre o mesmo, o consumo e a juventude, bem como entenderemos quem é essa mulher *geek* e suas questões no cenário *nerd*. Por fim, entenderemos melhor a cena *cosplay* – as feiras e os eventos – como lugares onde a prática se torna possível e avaliaremos com mais atenção para o objeto de estudo deste trabalho: a mulher *cosplayer*, suas tensões e questões de gênero envolvendo a cena.

De deslocado a descolado, como define Patrícia Matos (2014) em sua dissertação *O nerd virou cool: consumo, estilo de vida e identidade em uma cultura juvenil em ascensão*, a visão do mundo sobre o *nerd* mudou ao longo do tempo. E é sobre esse assunto que iniciaremos a primeira parte do capítulo.

É importante, antes de entrar propriamente no assunto dos *nerds* e *geeks*, entender em que contextos essas definições se inserem. Ser *nerd* tem muita relação com a questão de identificação e distinção entre os jovens e seus estilos de vida. Ana Enne (2011), no seu artigo *Juventude como espírito do tempo, faixa etária e estilo de vida: processos constitutivos de uma categoria-chave da modernidade*, explora a juventude não apenas como uma faixa etária, mas “como um certo espírito do tempo, relacionado às rupturas, ao novo, ao que não se conforma, à busca por experiências e mudanças, já havia encontrado respaldo no próprio movimento constitutivo da modernidade ocidental” (p.19).

A juventude, portanto, passa a se relacionar com o conceito de moderno, de atual. Essa ideia do jovem se consolida a partir de meados do século XX. Até então, logo após a maturidade da criança, o indivíduo já era visto como um pequeno adulto – não somente pela expectativa de vida até então muito baixa, mas também porque desde cedo assumiam papéis sociais que exigiam maturidade, como alistar-se no exército, casar e ter filhos. Em especial, no pós-Segunda Guerra Mundial, emerge o que passa a ser conhecido como “cultura jovem”. Isleide Fontenelle (2002), no livro *O nome da marca: McDonald's, fetichismo e cultura descartável* relaciona o seu estudo sobre a expansão da famosa marca de *fast food* com a emergência dessa cultura jovem. Segundo a autora, mesmo que o conceito somente tenha se consolidado nos anos 1960, desde a década anterior já podia se observar todas essas novas

características de comportamento. Eram jovens com um novo perfil, diferente das gerações anteriores, seja em número, autoconsciência ou riqueza. Era a primeira geração com privilégios na sociedade americana, que vivia a plenitude financeira pós-guerras e pós- crise.

Nesta mesma época, como Enne aponta em seu texto, também ocorre uma mudança da “sociedade industrial voltada para o consumo” para uma “cultura do consumo”, em que os bens passam a produzir muito mais significados.

Talvez os jovens, mais do que outros sujeitos sociais, tenham explorado a capacidade dos bens produzirem sentido e, dessa forma, construído representações acerca de suas identidades utilizando os recursos simbólicos da cultura do consumo. Mas isso não é característico somente desses sujeitos sociais. Estamos imersos – e em contexto globalizado é ainda mais adensado – em uma cultura de turboconsumo, como adverte Gilles Lipovetsky (LIPOVETSKY, 2007), em que a própria concepção metafísica do ser parece atravessada pelas lógicas do ter e do parecer (este, na concepção de Debord, na sociedade do espetáculo contemporânea teria substituído o segundo, que, por sua vez, na sociedade industrial massiva, teria tomado o lugar do primeiro). Colin Campbell (BARBOSA e CAMPBELL, 2006) argumenta que o discurso falacioso de que a metafísica contemporânea se dá pelo consumo (“consumo, logo existo”) acabou se transformando em senso comum e se tornou referência absoluta, mesmo sendo construção histórica e cultural. A esfera do consumo é hoje central no cotidiano do mundo globalizado, não só para os jovens, mas para os sujeitos contemporâneos de forma geral, ainda que caiba àqueles, lugar privilegiado no processo cultural. (ENNE, 2011, p.26)

Ligado a esse conceito de juventude, pareado na mesma época, surge uma ressignificação do que é “estilo de vida”. Segundo João Freire Filho (2003), no artigo *Mídia, consumo cultural e estilo de vida na pós-modernidade*, o conceito de estilo de vida é proveniente da virada do século XX, período em que os estudos sociológicos se consolidavam. Entretanto, somente na década de 1950, ao mesmo tempo que o advento da ideia de juventude, é que o estilo de vida passa a ser entendido dentro da área de Comunicação. Por conta desse consumo que o jovem experimentava um mercado voltado para venda dessa ideia do moderno e do que é novo, “apelos a estilos de vida particulares se tornaram progressivamente relevantes na propaganda e na cultura do consumo em geral” (p. 73). É nesse momento que o mercado começa a pensar, cada vez mais, em criar formas de identificação e distinção entre os jovens, para que as propagandas sejam direcionadas a cada nicho social. Aí que surge a ideia do *nerd*, juntamente com “‘yuppie’, ‘mauricinho’, ‘patricinha’, ‘victeen’, ‘ganguro girl’, ‘sk8er’, ‘clubber’ são algumas das taxonomias midiáticas, usadas, por vezes, com um tom de condenação moral e sem maiores preocupações com o rigor sociológico” (p.73). A cultura jovem, então, se dividiu em várias ramificações menores, baseadas nesses diferentes estilos de vida. E alguns tomaram tanto corpo e significado que formaram uma cultura por si só, vista como menor, subjugada e até desprezada. Daí surge o conceito de subcultura.

Esse *nerd* se torna uma parcela da sociedade com identidade, distinção e poder de consumo, que o aproxima com a ideia de subcultura. É importante ressaltar aqui que o conceito utilizado para teorizar sobre subcultura é baseado nos ideais britânicos, que estudam o nascimento da subcultura nas classes trabalhadoras. Segundo Luís Antônio Groppo (2015), no artigo *Teorias críticas da juventude: geração, moratória social e subculturas juvenis*:

No caso dos jovens operários ingleses, por um lado, as subculturas têm a ver com as condições mais gerais do operariado, tratam-se da resposta às transformações vividas pela classe operária no pós-guerra, que segmentaram e fragmentaram mais esta classe (opondo trabalhadores qualificados a menos qualificados, bem como nacionais e imigrantes) e diminuíram a solidariedade e identidade de classe (com as transformações dos bairros operários e a política conciliatória ensejada pelo Partido Trabalhista e os sindicatos). Por outro lado, as subculturas expressam dilemas que são próprios dos jovens desta classe social: entrar no estrato mais qualificado do operariado ou ficar entre os desqualificados; manter o puritanismo tradicional da classe ou adotar a nova ideologia de consumo. Diante do enfraquecimento das referências de classe, as subculturas indicam a busca de referenciais positivos para os jovens trabalhadores. Também se expressa a valorização dos espaços de lazer e diversão. (GROPPO, 2015, p. 21-22)

O que é interessante de se pensar, inclusive, são nas tensões de gênero presentes nas subculturas, que também chegam à discussão do ser *nerd*. Groppo (2015) aponta em seus estudos que as garotas estão menos presentes nas manifestações de subculturas, e, quando aparecem, são colocadas normalmente em posições secundárias – em analogia com a posição já subordinada na mulher na sociedade em geral. Mayka Castellano (2008), no seu artigo *Lixo é coisa de homem! As questões de gênero na subcultura cinematográfica do trash* também reafirma tal hipótese. Utilizando-se dos estudos de Sarah Thorton (1997), no seu texto *The social logic of subcultural capital* – no qual a autora aborda a cultura dos clubes e boates –, Castellano teoriza sobre a subcultura dos filmes *trash*¹⁶, em que o público, em sua grande maioria, são homens. Thorton (1997) argumenta que as subculturas, por conta do teor masculinizado de muitas manifestações subculturais, remetem à masculinidade enquanto o consumo *mainstream*¹⁷ é associado ao feminino.

Sendo assim, também sem conseguir fugir dos binarismos que parecem perseguir inexoravelmente o estudo do *trash*, se a cultura de massa já foi dada como feminina e o *trash* se define em oposição a ela, é certo afirmarmos que o cinema *trash*, como subcultura cinematográfica, é socialmente construído como masculino? (CASTELLANO, 2008, p. 254)

Assim como Castellano aproximou a ideia de Thorton sobre a subcultura dos filmes *trashes* serem associados ao masculino, é possível também levar essa mesma ideia para a

¹⁶ “Um produto pode ser considerado *trash* devido ao seu amadorismo ou ao fato de ser considerado ‘horível’, o que naturalmente passa por um julgamento estético. Normalmente, tornam-se engraçados através de uma peculiaridade, amiúde associada à má qualidade técnica ou à discrepância das normas do ‘bom gosto’” (CASTELLANO, 2008, p. 252-253).

¹⁷ Em resumo, *mainstream* é a cultura de massa em geral.

subcultura *nerd*. Os *nerds*, em sua grande maioria, são homens e tal experiência de subcultura é muito voltada para o público masculino, o que não raro repele ou retarda a participação definitiva do gênero feminino no universo *nerd*.

Mas o que seria, em essência, subcultura? Segundo Thorton, é o conceito que define as culturas de gosto, em que um determinado grupo de pessoas compartilham dos mesmos interesses, hábitos de consumo e que se unem a outros que tenham preferências similares. Por conta disso, não raro, esbarra com o que se define por “cultura-fã”. Stefanie Silveira, na sua dissertação *A cultura da convergência e os fãs de Star Wars: um estudo sobre o conselho Jedi RS*, explora o fã como não somente aquele com um ícone de adoração, um ídolo, mas também um consumidor ávido dos produtos provenientes deste ramo de interesse à qual se manifesta. Segundo Matos (2014), o consumo midiático é fundamental para a formação cultural e de identidade do *nerd*.

Computadores, *smartphones* e *videogames* dividem espaço com livros, filmes e séries de TV e são, hoje, artefatos comumente usados para definir a cultura *nerd* como tal. Contudo, o consumo *nerd* não se limita ao tipo de objeto consumido e sim a modos específicos de envolvimento com os mesmos, como veremos ao longo deste trabalho. Boa parte de nossas vidas é dedicada a atribuir valor simbólico a textos e objetos, mas esses jovens não só se dedicam a catalogar e a hierarquizar produtos da cultura da mídia como transformam essa em sua principal atividade como grupo. (MATOS, 2014, p.15)

Portanto, dessa maneira, podemos perceber que o ser *nerd* é ligado ao ser jovem, estar atualizado com o que está em voga, um estilo de vida, uma subcultura e está relacionado à cultura-fã. É sobre essa figura que vamos elaborar no presente capítulo. Em primeira instância, entendê-lo; depois, analisar a mulher nesse contexto; e, por fim, analisar uma pesquisa na qual mulheres, *nerds* e *cosplayers*, apresentarão suas experiências e vivências na cena *cosplay*.

3.1. Entre Sheldon Cooper e Mark Zuckerberg: a evolução do *nerd* esquisito para o *nerd* popular

Já entendemos o conceito de juventude, estilo de vida, subculturas e, por fim, a cultura fã. Durante esse processo, falamos sobre a identificação do jovem com um nicho cultural, baseado em seu estilo de vida e hábitos de consumo. Após a década de 1950, vários estilos de vida e subculturas surgiram para oferecer à essa juventude emergente essa experiência de pertencimento. Ao falarmos sobre esses novos rótulos que os jovens ganhavam e manejavam para se diferenciarem uns dos outros, citamos o *nerd* em diversos momentos, já que o mesmo

é um dos pontos chave dessa pesquisa. Mas quem é esse tal *nerd*? Quais são seus gostos, sua origem, seus hábitos de consumo? É o que vamos entender nesse subcapítulo.

Quando a imagem do *nerd* é evocada do imaginário do senso comum, qual a imagem que se forma desse indivíduo? Segundo o Dicionário Online de Português Michaelis, esta é definição do termo *nerd*:

Diz-se de ou pessoa socialmente inadaptada, geralmente jovem e de aparência excêntrica, que tem interesse em tecnologia, informática, jogos eletrônicos, literatura, especialmente ficção científica, cinema, teatro etc. São pessoas que raramente se agrupam entre si e têm um estilo diferente de vestuário, pois usam roupas fora de moda e acessórios que não combinam com o traje. (DICIONÁRIO BRASILEIRO DE LÍNGUA PORTUGUESA MICHAELIS, 2017)

De acordo com Matos (2014), David Anderegg realizou um estudo envolvendo crianças e jovens sobre o conceito de *nerd* e sobre como o estereótipo é disseminado. Este autor, em seu livro *Nerds: who they are and why we need more of them*, afirma que as crianças aprendem, por meio dos adultos, o que é o conceito de *nerd* e que os adultos que reforçam estereótipos ao ensiná-las. Portanto, a ideia do *nerd*, como o imaginário representa, surge de uma repetida reprodução dessa imagem quando repassada para novas gerações.

Mas de onde vem esse termo? Matos (2014) apresenta duas grandes possibilidades para sua origem.

A origem do termo “*nerd*” é imprecisa. Os primeiros registros de uso da palavra apontam para o livro infantil *If I ran the Zoo*, de Dr. Seuss, publicado em 1950, em que a palavra “*nerd*” era utilizada para designar um ser estranho do zoológico (NUGENT, 2009). Entretanto, o termo se tornaria de uso corrente em um sentido mais próximo do atual apenas na década de 1970. Numa das versões mais aceitas, isso teria acontecido primeiro no Canadá, onde um grupo de jovens cientistas passava noites inteiras na divisão de pesquisa e desenvolvimento da Northern Electric, então um atuante laboratório de tecnologia. Mais conhecido pela sigla *NERD*, ou seja, *Northern Electric Research and Development*, ‘o nome do tal laboratório passou a ser sinônimo daqueles jovens branquelos de óculos espessos, vidrados num computador e pouco afeitos ao ar livre’]. (MATOS, 2014, p. 20)

O *nerd*, portanto, ficou entendido como alguém apaixonado por tecnologia e sem tato para interações sociais. Esse pensamento é difundido principalmente a partir dos anos 80, especialmente por meio de filmes sobre o ensino médio americano, o *high school*, que reforçavam estereótipos comuns nessa fase de construção do indivíduo.

Exemplo disso são os filmes *Clube dos Cinco* (1985) e *Mulher Nota 1000* (1985), ambos de John Hughes. Em *Clube dos Cinco*, cinco jovens que representam tais tipos comuns de se encontrar nesse contexto, – o atleta, a patricinha, o rebelde, o *nerd* e a esquisita – recebem detenção na escola e são forçados a ficarem o sábado juntos cumprindo castigo e, no decorrer do dia, passam a se conhecer melhor e entender suas diferenças. Brian, o personagem

nerd, reforça a imagem do estereótipo tradicional: esguio, branquelo, estudioso e sem nenhum tato social, especialmente para falar com mulheres. Já em *Mulher Nota 100*, dois amigos *nerds*, cansados de serem rejeitados pelas colegas de *high school* decidem criar, usando o computador, a mulher “perfeita”. A dificuldade social dos protagonistas Gary e Wyatt fez com que eles usassem seus conhecimentos tecnológicos para criar alguém para socializar com os mesmos.

No entanto, a visão ao redor do *nerd* como um esquisito mudou quando seus hábitos passaram a ser socialmente aceitos, especialmente a partir do *boom* da internet e da tecnologia na virada dos anos 2000. A mudança se reflete, também, na nomenclatura. O termo *geek*, utilizado no século XIV para determinar artistas circenses e de parques itinerantes em shows de horrores que comiam insetos vivos – *bugs*, em inglês, passou a ser usado para designar esses jovens aficionados por tecnologia. Como *bug* também é a terminologia utilizada para problemas de sistema de informática, os “caçadores” de *bugs* ficaram conhecidos como *geeks* (MATOS, 2014, p. 20). Desta forma, foi possível a mudança de visão do *nerd* tradicional para o *nerd* atualizado, alguém com vasto conhecimento em tecnologia, contudo sem as travas sociais do estereótipo anterior.

Aos poucos, o termo *geek* passou a abarcar muito mais do que somente alguém com interesse em tecnologia. A mudança de perspectiva fez com que seu significado se afastasse do conceito já consolidado do *nerd*, o que gerou uma tentativa de separação de tais conceitos¹⁸. Atualmente, o *geek* é visto de forma positiva, com um nicho de interesse mais abrangente. Matos (2014), em sua tese, apresenta pesquisas realizadas pela empresa de tecnologia da informação *Modis*, nos EUA, na qual eram avaliadas as opiniões de norte-americanos sobre as terminologias de *nerd* e *geek*. Segundo a pesquisa¹⁹, em 2011, os norte-americanos acreditavam ser muito mais aceitável ser chamado de *geek* do que de *nerds*. Um fator interessante a ser observado é a visão dos próprios *nerd* e *geek* sobre si mesmo. 83% dos que se identificaram como *geeks* consideram um elogio serem chamados dessa forma. No entanto, pouco mais da metade dos que se consideravam não-*geeks*²⁰ consideraram que ser chamado assim poderia ser um elogio, o que, como Matos conclui, pode demonstrar que essa mudança de visão é muito mais interna, entre o próprio universo do que uma visão de fora para dentro (p.43).

¹⁸ O site Masters In IT criou um infográfico que diferencia o *nerd* do *geek* - Anexo A (p.69)

¹⁹ A tabela com os resultados da pesquisa pode ser encontrada no Anexo B deste trabalho (p.70)

²⁰ Termo utilizado pela empresa *Modis* para representar aqueles que não se consideram *geeks*.

Diferentemente da representação do *nerd* no cinema, a representação do *geek* é muito menos depreciativa. “A ascensão do termo “*geek*” é interessante por enfatizar o quesito tecnologia do estilo de vida *nerd* e por servir, em alguns contextos, para retirar a aura de rejeição dos *nerds*.” (MATOS, 2014, p.42). Surgem, nos meios de comunicação, representações desses *geeks* que, por serem inteligentes, até então seriam consideradas *nerds*, mas que ganham agora uma nova roupagem de alguém “descolado”, termo que Patrícia Matos utiliza bastante em seu trabalho.

Exemplo dessa mudança de perspectiva é o filme *A Rede Social* (2010), de David Fincher. Esta obra apresenta a jornada de Mark Zuckerberg, um gênio da tecnologia que começa a trabalhar numa ideia que acaba se transformando no que hoje é o Facebook: uma rede social de proporções globais. Em pouco tempo, Zuckerberg se torna um dos bilionários mais jovens do mundo e uma figura extremamente bem-sucedida. Com isso, o *nerd* clássico que passava os dias trancado no quarto trabalhando em uma ideia se desenvolve para a definição de *geek*, alguém interessante que ganha dinheiro, fama e sucesso por conta da sua inteligência. Isso se reflete também nos dados apresentados pela pesquisa Modis, no qual 71% acredita que os *geeks*, hoje em dia, são normalmente vistos como alguém bem-sucedido. (MATOS, 2014, p.43).

Até a própria figura do *nerd* clássico tem se tornado uma figura mais descolada. Apesar de ainda ser representado, por muitas vezes, como o esquisito social – como é o caso do personagem Sheldon Cooper, da série americana *The Big Bang Theory* –, há uma ressignificação, apresentando-o como um personagem cuja inteligência é um quesito muito mais importante do que as suas relações sociais.

A série *The Big Bang Theory*, apesar de ter ajudado amplamente a popularizar a cultura *nerd* nos dias atuais, está longe de ser uma unanimidade. Há quem se incomode com o tom exageradamente esquisito dos personagens e com o roteiro que apenas menciona referências pop, dando mais atenção à inaptidão social dos personagens principais. Para o colunista da revista *Wired* Chris Baker, os *nerds* na série não fazem as piadas, eles são a piada. (MATOS, 2014, p. 41)

Nesta nova categoria de *nerds* cujas narrativas ganham outra simbologia, podemos citar o personagem Dr. Spencer Reid, da série *Criminal Minds* e a releitura do personagem clássico de Sir Arthur Conan Doyle, Sherlock Holmes, da série da BBC, *Sherlock*. Reid, como é conhecido na série americana exibida pela CBS nos EUA e pela AXN no Brasil, é um personagem com um QI elevadíssimo, com formação acadêmica avançada, apesar da pouca idade, e com uma grande memória visual. Sherlock Holmes, como o próprio personagem das obras canônicas, tem uma capacidade dedutiva além do comum e uma extraordinária memória

seletiva. Ambos personagens, apesar de se aproximarem bastante da figura do *nerd* tradicional – homens, brancos e esguios com pouco tato social –, em nenhum dos casos a sua falta de competência em interagir socialmente é um fator determinante nas suas funções, especialmente em seu trabalho. Reid é um agente especial supervisor da Unidade de Análise Comportamental (UAC) do FBI, e mesmo que algumas vezes pessoas de fora da equipe se impressionem com a sua capacidade e o achem “esquisito”, de maneira alguma é uma das principais questões do personagem dentro da série. Assim como Sherlock, que apesar de se intitular um “sociopata altamente funcional”²¹, sua inabilidade social é secundária, se comparada com o poder da sua inteligência para o desenvolvimento da trama.

Portanto, é possível perceber que houve uma mudança expressiva do conceito original de *nerd*, até chegar ao *geek*. Essa mudança foi muito possível graças ao *boom* da tecnologia pós anos 2000 e por conta da mídia que foi uma das maiores difusoras da ótica utilizada para analisar ambas as concepções. A ideia do *nerd* tradicional e do *geek*, o *nerd* “descolado” de Patrícia Matos, tem se modificado ao longo do tempo. A figura desse aficionado, seja por tecnologia, ciência, filmes, séries, games ou quadrinhos, ganhou uma nova compreensão, dessa vez, positiva.

3.2. Poucas Herminones, *nerdsplanning* e os desafios da mulher *nerd*: sobre representatividade e legitimação

Depois de discutir o conceito de *nerd* e seu desenvolvimento, é possível perceber que algumas questões se fazem pertinentes: E a mulher *nerd*? Como ela é representada na mídia? Como é a sua existência nesse universo? Neste subcapítulo, discutiremos a mulher nesse âmbito, as tensões e sua presença – ou ausência – de representatividade nos meios de comunicação.

A cultura *nerd*, sendo uma subcultura, também carrega consigo as problemáticas presentes em tal conceito. Como apresentado anteriormente, segundo Butler (2003), o imaginário costuma construir sempre a ideia do ser humano, tradicionalmente, como masculino; e, segundo Thorton (1997), a subcultura não raro é associado com o que é masculinizado. Assim, é possível entender o porquê de, quando pensamos no *nerd*, é a figura masculina que nos vem à cabeça. Ao tentar acessar, por meio da mídia, a imagem dessa

²¹ Definição que o próprio personagem usa para se descrever no episódio *A Study In Pink*, traduzido do termo original em inglês *high-functional sociopath*.

mulher *nerd*, é comum que essa visão seja diminuindo-a, se comparadas ao *nerd* do gênero masculino. São vistas, normalmente, como esquisitas sociais que eventualmente passará por uma transformação de aparência e modos para se tornar adequada para a sociedade e, em especial, para os homens.

Exemplos disso são os filmes *O Diário da Princesa* (2000), baseado na obra homônima de Meg Cabot, *Ela é Demais* (1999), do diretor Robert Iscove e *Meninas Malvadas* (2004) de Mark Waters. Na primeira obra, a personagem principal, Mia Thermopolis, é uma aluna exemplar que não se importa com sua aparência, até que descobre ser herdeira do trono de um pequeno principado europeu. Quando ela finalmente é apresentada à sua avó, a atual rainha, ela se assusta com a aparência de Mia e oferece uma transformação que a torna atraente e que faz com que a personagem se afaste, durante a obra, de sua essência *nerd* para se tornar socialmente aceitável. Já em *Ela É Demais*, depois de perder sua namorada, o popular jogador Zach decide aceitar o desafio de transformar a *nerd* Laney em uma pessoa atraente, popular e que pudesse ser eleita a rainha do baile. Novamente, uma transformação que reforça a imagem de que a mulher inteligente é apenas uma potencial pessoa atraente, basta apenas abandonar as características que a fazem ser considerada *nerd*. E por fim, em *Meninas Malvadas*, Cady é uma menina americana que mora na África, foi educada em casa pelos pais e nunca havia frequentado uma escola por conta disso. Quando seus pais se mudam de volta para os Estados Unidos, matriculam Cady numa escola de ensino médio em que ela, mesmo sendo a aluna mais competente em matemática, abre mão de continuar com sua personalidade e suas ótimas notas para fazer parte do grupo de meninas populares da escolar e poder chamar atenção do seu interesse amoroso.

Existem também raras representações em que mulheres *nerds* que não sofrem mudanças definitivas de comportamento e visual, como Hermione, da franquia *Harry Potter* e Amy Farraw Fowler, da série de televisão *The Big Bang Theory*. Entretanto, nota-se que além de não serem representações comuns, os dois exemplos aqui citados não são protagonistas das obras das quais fazem parte e apresentam, em algum momento da trama, um interesse romântico que faz com que estas moldem suas ações para se tornem mais atraentes ao par. Tais ações são perceptíveis no quarto livro da saga de Harry Potter, *O Cálice de Fogo*, no qual Hermione conhece o personagem Viktor Krum e é convidada por ele para ir a um baile. Para tal, ela transforma sua aparência, tornando-se irreconhecível e atraindo a atenção inclusive de outros garotos. Já Amy não altera definitivamente sua aparência para agradar Sheldon Cooper, o protagonista da série – até porque o mesmo também é considerado “esquisito”,

como ela. Entretanto, apesar de sua inteligência, tem como trama principal o fato de ser interesse romântico do protagonista. Ou seja, uma personagem que existe em função de um homem.

Por conta dessa representação da mulher *nerd* como uma personagem que, apesar de muito inteligente, vive à sombra de um personagem masculino e de uma eminente transformação, a mídia criou um pensamento pré-estabelecido sobre a mesma baseado nesse padrão repetido. Segundo Brittos e Gastaldo (2006), no artigo *Mídia, poder e controle social*, como cada vez mais os meios de comunicações estão sendo propagados, a mídia se torna uma das maiores responsáveis pela legitimação de padrões.

No desempenho dessas funções, a mídia conta com uma legitimidade forjada na própria engrenagem comunicacional capitalista, em que o receptor, tratado como consumidor, é parte desta máquina, encarado como um dos elos da cadeia, de onde produz sentido (que é, por sua vez, condicionado pelo disseminado poder-controle). Apresenta-se todo o aparato midiático como o próprio poder, não só por seu papel social (ou a quem serve), mas porque assim é visto pela sociedade, que o identifica como algo superior, portador/definidor da realidade (e não uma representação desta), revelador da verdade e responsável pela criação das autênticas autoridades dos tempos atuais (...). (BRITTOS; GASTALDO, 2006, p.121)

Além desse padrão disseminado pelo cinema, existe também a questão dos quadrinhos. Com o surgimento da Mulher Maravilha, em 1941, é a primeira vez em que uma heroína é retratada em uma HQ. Como pioneira, logo outras heroínas seguiram o mesmo padrão. Apesar das personagens mulheres, o discurso delas ainda era limitado. A própria Diana de Themyscira, a Mulher Maravilha, quando surgiu, ocupava um espaço subalterno em relação aos super-heróis homens. Tanto que em um quadrinho clássico da Liga da Justiça chamado *Sociedade da Justiça da América*²², Diana ocupava um cargo como secretária, e não raro era constantemente deixada para trás nas missões²³. As vendagens das personagens femininas fortes eram baixas e, segundo o artigo *Cultura geek: Arrancando o aviso 'meninas não entram' da porta*, do Coletivo Não Me Kahlo (2016), “o público-alvo ainda era o mesmo, formado por homens jovens, e, portanto, essas novas heroínas precisavam ter traços que os atraíssem. O resultado foi a hipersexualização de todas as heroínas” (p.234). Mais uma vez, as personagens que representavam a parcela consumidora de tal produto não condiziam com a realidade da mulher *geek* que acompanhava as histórias.

²² Quadrinho publicado na revista All Star Comics #3, lançada em 1940 pela empresa DC Comics.

²³ Informação presente no artigo *Mulher-Maravilha: uma biografia não autorizada*, da Revista Superinteressante. Disponível em: <http://super.abril.com.br/cultura/mulher-maravilha-uma-biografia-nao-autorizada/>

Por conta desse arquétipo criado da mulher *nerd*, a mídia, “como fornecedora de dados ao imaginário” (BRITTOS; GASTALDO, 2006, p. 122), acabou criando uma ideia equivocada – especialmente para o público masculino *nerd* – sobre a mulher *nerd/geek*. Em primeira instância, como a representatividade da mulher que se encaixava nessa categoria é escassa, poucos homens acreditavam que realmente existisse uma figura feminina que se interessasse genuinamente pelos assuntos de interesse dos *nerds* e *geeks*. Quando essa mulher finalmente ganhava mais espaço, sua legitimação se tornava ainda mais difícil, por existir o mito de que a mulher que se interessa por tais assuntos, na verdade apenas está tentando impressionar alguém.

Assim, o público feminino sofre uma pressão para provar que entende sobre esse universo tanto quanto os homens. Roberta Osandabaraz (2016), no artigo *Nerdsplaining: O Silenciamento da Mulher na Cultura Nerd* mesclou dois conceitos: *nerd* e *mansplaining*²⁴. Este termo é a definição desta suposição dos homens que as mulheres, de imediato, não entendem sobre cultura *nerd* e que precisam de explicações sobre o assunto. Em razão desta, as mulheres muitas vezes são desafiadas a provarem seu conhecimento sobre o assunto pelo qual a mesma declara interesse.



²⁴ *Mansplaining*, de acordo com Laura Helen Mark (2014) no artigo *How Did You Get Into This? Notes from a Female Porn Scholar*, é um termo popularizado pelas mídias sociais feministas nos últimos anos para descrever o ato de um homem explicar as coisas para as mulheres de uma maneira condescendente, geralmente quando é evidente que a mulher é igual ou até mais qualificada no assunto. O termo é originário do artigo *Men Explain Things To Me*, de Rebecca Solnit, e se popularizou desde a publicação do mesmo em 2014

Figura 5 – Tweet da usuária Rae Johnston no twitter. Em tradução livre: “Um engraçadinho na fila da cafeteria revira os olhos para minha camiseta de *Bioshock Infinite*²⁵ e sugere que eu ‘provavelmente nem joguei’. Então eu contei para ele o final”.²⁶

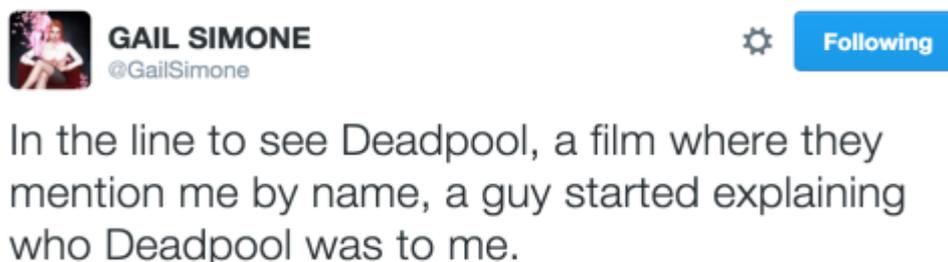


Figura 6 – Tweet da quadrinista Gail Simone. Em tradução livre: “Na fila para ver *Deadpool*²⁷, um filme no qual fazem menção a mim pelo nome, um cara começou a me explicar quem era *Deadpool*”²⁸

Além das mulheres terem dificuldade em se legitimarem como fã de qualquer obra considerada *nerd*, ainda existe o fator do assédio. Em diversos ambientes de manifestação de cultura *nerd*, as mulheres são, até por conta dessa hipersexualização das personagens representadas nesse universo, vistas da mesma forma. De maneira similar, existe uma repulsa de alguns homens *nerds* pela ocupação cada vez mais constante do gênero feminino nos ambientes antes usufruídos apenas por eles. Diversos são os relatos de mulheres que são assediadas e sofrem preconceito em universos como o do *cosplay* – que tratarei com mais profundidade à frente –, nos próprios eventos de cultura *nerd/geek* e até online, seja por meio de redes sociais, fóruns e jogos online.

Neste último tópico, as mulheres vêm ganhando cada vez força como jogadoras online. Os números, infelizmente, não significam legitimação. Apesar das mulheres ocuparem uma grande parcela dos *gamers* – no Brasil, por exemplo, são mais da metade do público (52,6%), segundo dados da pesquisa Game Brasil 2016 – elas ainda sofrem muito preconceito e comportamentos abusivos por parte dos homens *gamers*. Segundo uma pesquisa realizada em 2012 por Emily Matthew, no site Price Charting, 63,3% das mulheres entrevistadas disseram que já sofreram algum tipo de sexismo enquanto jogavam. Muitas dessas mulheres relatam assédio, presente até no circuito competitivo de alguns jogos online. Assim foi o caso

²⁵ *Bioshock Infinite* é um jogo de videogame de tiro em primeira pessoa, lançado pela empresa 2K Games em 2013.

²⁶ Fonte: <http://nodeoito.com/wp-content/uploads/2016/09/bioshock.jpg> (2016)

²⁷ *Deadpool* é um personagem de quadrinhos da empresa Marvel. Em 2016, foi feita uma adaptação de sua história para o cinema, realizada pela empresa Fox.

²⁸ Fonte: <http://nodeoito.com/wp-content/uploads/2016/09/gail-simone-deadpool.png> (2016)

de um treinador de time feminino profissional de *League of Legends*²⁹ que exigia fotos íntimas –*nudes*– de meninas que desejavam entrar para o time, como se fosse parte do processo seletivo.³⁰

Existe, também, misoginia³¹ presente no mundo *nerd*. Um ódio masculino por essa entrada nesse lugar “de portas fechadas” que se manteve como um refúgio dos homens *nerd* menos aptos a lidar com situações sociais. A possibilidade do anônimo da internet fez com que fossem ainda mais constantes os ataques a mulheres, especialmente em jogos colaborativos. *League of Legends*, um dos jogos mais populares dos últimos anos, e *Overwatch*³² são ambientes frequentes de ataque voltados para jogadoras mulheres.

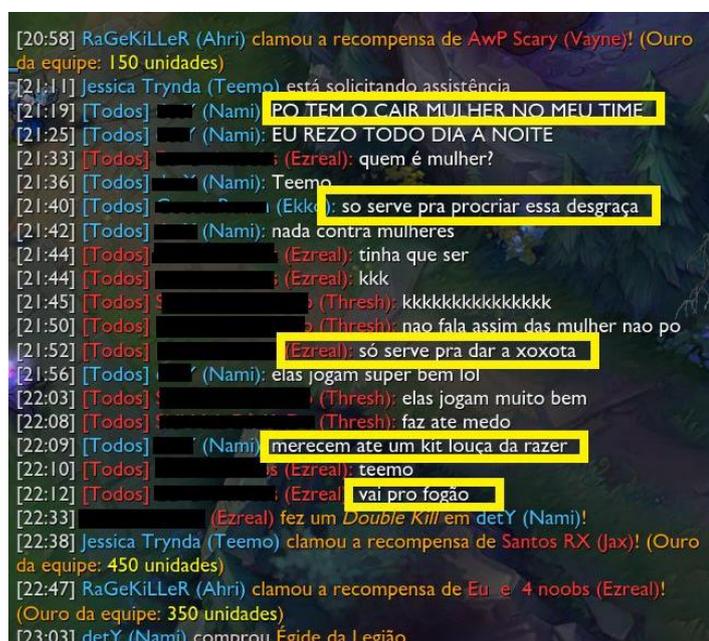


Figura 7 – Relato de misoginia sofrida pela *gamer* Jessica Trynda enquanto jogava *League of Legends*³³

Não raro, por conta desses assédios, as jogadoras escondem suas reais identidades. Nesta mesma pesquisa de Matthew (2012), 67,5% das mulheres admitiram esconder seu

²⁹ *League of Legends* é um jogo do gênero MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*, que, em tradução livre, significa Arena de Batalha Multiplayer Online), no qual vários jogadores online formam times que tem como objetivo destruir uma construção chamada Nexus, localizada na base do time adversário.

³⁰ Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/esports/102873-league-of-legends-treinador-exigia-nudes-escalar-jogadoras-time.htm>>. Acesso em 12 de maio de 2017

³¹ Segundo Zulmira Borges et al. (2013), no artigo *Patriarcado, heteronormatividade e misoginia em debate: pontos e contrapontos para o combate à homofobia nas escolas* “a misoginia está relacionada à desvalorização do feminino e, em sua versão mais radical, ao ódio ou desprezo ao feminino” (p. 66)

³² *Overwatch* é um jogo multiplayer de tiro desenvolvido pela empresa Blizzard. Os jogadores formam dois times com seis componentes, em que cada um escolhe um personagem para representa-los. O objetivo varia da perspectiva apresentada (de defesa ou ataque) em que os jogadores devem levar uma carga em segurança do ponto A para o B enquanto o time adversário deve impedir que ela chegue no tempo determinado.

³³ Fonte: <http://i.imgur.com/iaWvsot.jpg> (2016) - Recorte feito pela autora para fim de focalizar no diálogo.

verdadeiro gênero enquanto jogavam online, e 35,8% das entrevistadas disseram ter desistido de jogar temporariamente por conta de sexismo sofrido enquanto jogavam.

Um caso famoso no Brasil desse assédio e ódio presentes em tal ambiente de jogos online foi o de Iris Reis, uma menina de 10 anos jogadora de *Overwatch*. Seu pai, Eros Reis, comprou para si o jogo e sua filha logo manifestou o interesse em jogar também. Contudo, quando ela ligava o microfone para interagir com os outros jogadores, recebia xingamentos machistas, mensagens agressivas e até pedidos de fotos. Eros, então, percebeu como o ambiente era tóxico para o público feminino e, numa tentativa de evitar que sua filha fosse mais uma dessas meninas que desistem de jogar das estatísticas de Matthew, fez uma postagem numa comunidade brasileira de *Overwatch* no Facebook para tentar encontrar pessoas – especialmente meninas da mesma idade – que pudessem criar um ambiente saudável e propício para que sua filha, e outras da mesma idade, se divertissem sem serem incomodadas.

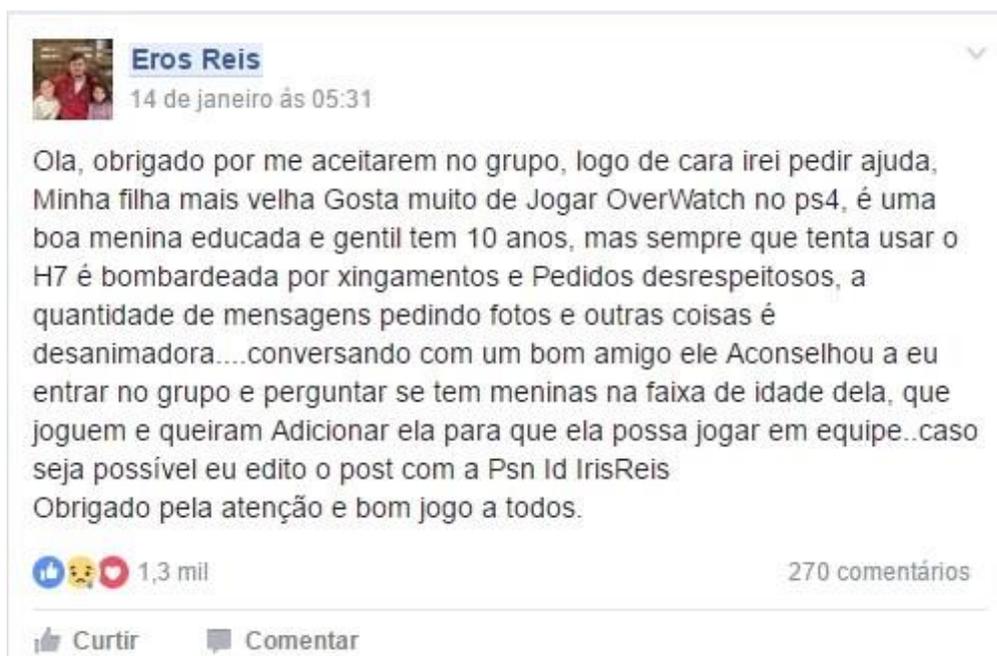


Figura 8 – Post de Eros feito no grupo *Overwatch Brasil* no Facebook procurando quem pudesse jogar com a sua filha sem que a mesma fosse assediada.³⁴

A postagem ganhou notoriedade e logo surgiram outros jogadores que criaram um grupo fechado em que Iris se sentiu à vontade para jogar e inclusive fazer novas amizades, afinal, esse é o objetivo dos jogos online: poder gerar uma interação entre diversas pessoas de locais dos mais variados em um ambiente de diversão. Eros, satisfeito com o *feedback* da

³⁴ Fonte: <http://img.ibxk.com.br/2017/01/19/19163114302165.jpg?w=1040> (2017)

comunidade, numa outra postagem publicou também um desenho de Iris, demonstrando sua alegria em poder jogar novamente com segurança.



Figura 9 – Eros agradecendo o *feedback* positivo de sua postagem³⁵



³⁵ Fonte: <http://img.ibxk.com.br/2017/01/19/19163212114166.jpg?w=794&h=529&mode=max> (2017)

Figura 10 – Postagem de Eros com o desenho de Iris agradecendo ao grupo.³⁶

É nesse ambiente hostil do qual as mulheres *nerds* e *geeks* fazem parte. Para manifestar seu interesse por algo de cultura *nerd*, muitas vezes ela é posta à prova, desdenhada ou atacada. No entanto, avançamos – e muito. As mulheres hoje configuram mais da metade dos jogadores online no Brasil; as leitoras femininas representam, nos Estados Unidos, 46% do público que se declara fã de quadrinhos³⁷; 62% das mulheres consideram um elogio ser chamada de *geek*.³⁸ Estamos rumo, passo a passo, a arrancar de vez, como sugere o artigo do Coletivo Não Me Kahlo (2016), o aviso “meninas não entram” da porta do universo *nerd*.

3.3. O ser “Mulher-Maravilha”: a mulher *cosplayer* entre a liberdade e as tensões da cena

No início deste trabalho, entendemos o que seria o *cosplay* e o que o mesmo significa, o aproximando de dois outros conceitos e que, unidos, formam a ideia do que é esta prática. Já nesta parte, exploraremos com mais profundidade a cena *cosplay*, ou seja, onde essa manifestação acontece de fato e entender este ambiente – especialmente para o público feminino. Em seguida, exploraremos o *cosplay* com foco nas mulheres, pensando como a prática acontece para elas, a vivência delas na cena e as tensões presentes. Para isso, apresentarei o resultado de entrevistas realizada com 18 mulheres *cosplayers* e suas experiências como tal, para que possamos entender o *cosplay* da perspectiva feminina.

A pesquisa foi feita com 18 *cosplayers*, com idades entre 17 e 29 anos. A escolha da idade foi pensando aliando o conceito de juventude de Enne (2011) – que já fora apresentado anteriormente – com a faixa etária que é considerada, de acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente³⁹, jovem. A grande maioria se identificava como mulher, exceto uma – Mariana Brandão, não-binária, que apresentamos no capítulo anterior. Essas entrevistas foram feitas por meio de redes sociais e algumas durante a *Comic Con Experience* – ou CCXP –, realizada em São Paulo entre os dias 1 e 4 de dezembro de 2016. Entre as questões levantadas, perguntei há quanto tempo faziam *cosplay*, quais foram os personagens, o *cosplay* que mais a marcou, se de alguma maneira fazer *cosplay* as empoderava como mulher e se já havia sofrido algum tipo de assédio ou preconceito enquanto estava fazendo *cosplay*.

³⁶ Fonte: <http://img.ibxk.com.br/2017/01/19/19163214739167.jpg?w=794&h=529&mode=max> (2017)

³⁷ Disponível em: <http://www.comicsbeat.com/market-research-says-46-female-comic-fans/>

³⁸ Ver Anexo B deste trabalho (p. 70)

³⁹ Estatuto da Criança e Adolescente, Art. 1º, § 1º: “Para os efeitos desta Lei, são consideradas jovens as pessoas com idade entre 15 (quinze) e 29 (vinte e nove) anos.”

A maioria delas é *cosplayer* há mais de um ano, exceto duas delas que fizeram *cosplay* pela primeira vez na *Comic Con Experience*: Mariana, a qual já citamos anteriormente e Thaynara Siqueira, 26 anos, que fez *cosplay* da personagem Mulher Gato durante o evento.

Segundo Tatiana Amedola Sanches (2014), no artigo *Consumindo cosplay para além da cena cosplay*, presente no livro de Nunes (2015), há três fatores que permeiam a prática *cosplay*: primeiramente, o consumo de roupas seduz como forma de distinção social e construção de sociabilidade. Em segundo lugar, o *cosplay* “como uma ancoragem midiática na formação de identidades individuais e coletivas e na construção do *self*” (SANCHES apud NUNES, 2015, p. 242). E, finalmente, e o mais importante – tanto na concepção da autora quanto para este trabalho – o desejo que transpor o lúdico para a vida cotidiana.

Muitas entrevistadas, quando indagadas sobre o motivo de estarem fazendo o *cosplay*, responderam que a prática servia como uma fuga da realidade, um momento em que abre-se mão de ser quem é para colocar uma máscara de um personagem e representá-lo na totalidade – o que, aqui, podemos relacionar com o conceito de máscara social que o carnaval, enquanto prática, apresenta, que apresentamos no primeiro capítulo. Além disso, existe uma relação de desligamento temporário com a realidade, em que as entrevistadas desejavam ser ou estar no lugar das personagens, o que cria uma nova relação de identidade quando se está fazendo *cosplay*. Letícia Brochieri, 19 anos, indagou em sua entrevista: “Quem nunca gostou de viver dentro do mundo de seu personagem favorito? Já que não podemos entrar dentro da ficção, então que viremos o personagem”.

É possível perceber essa nova significação de identidades no processo dos *cosplayers* de escolherem o personagem a ser representado. Segundo Hall (2006), conforme os sistemas que geram significado e a representação cultural se multiplicam, o indivíduo é bombardeado com uma variedade de identidades possíveis e mutáveis, e com as quais pode-se identificar, mesmo que de forma temporária. Ana Maria Guimarães Jorge (2013), em seu artigo *Intersubjetividade, aumento de memória e imitação: para um estatuo cognitivo da prática juvenil*, também presente no livro de Nunes (2015), analisa essa multiplicidade de identidades e a relação com o *cosplay*:

O sujeito pós-moderno é o resultado de mudanças estruturais e institucionais a desenhar o processo de identificação como instável e provisório, e a identidade história como fixa e permanente. (...) Em meio a isso, o indivíduo tem de escolher aquela que irá melhor apresenta-lo em determinado momento. Entretanto, a identidade é uma identificação social do ser humano e também uma identificação pessoal. Por conseguinte, há uma dupla atuação no *cosplayer* na cena, enquanto prática social e manifestação social. (JORGE, 2013, p. 120)

Viviane Rodrigues, 21 anos, me relatou uma experiência interessante. Segundo ela, o *cosplay* que mais a marcou foi o da personagem Leona, do jogo *League of Legends*, na *skin*⁴⁰ temática de verão. Contudo, o que surpreendeu foi a razão pela qual esse *cosplay* a tinha marcado. A entrevistada relatou que, diferentemente dos outros já realizados por ela, este ela havia tido participação em todo o processo de confecção do figurino e da indumentária da personagem e, para ela, este fato gerou nela uma relação ainda mais íntima com a experiência inteira do *cosplay*.



Figura 11 – Viviane em seu *cosplay*⁴¹ e, ao lado, a personagem representada: Leona, do jogo *League of Legends*⁴²

Pessoas como Viviane, que fabricam seus próprios *cosplays*, não são raras na cena. Ainda assim, essa produção parece conservar algumas especificidades que reforçam o que é considerado ser da ordem do manejo feminino e o que é trabalhado, historicamente, por homens. A maioria dos *cosplayers* que fabricam suas próprias roupas são mulheres, o que reitera com a visão que a costura continua sendo associada às mulheres, enquanto, de maneira análoga, a produção de adereços feitos com materiais brutos – normalmente de plástico, madeira, papel ou até mesmo ferro – é comum que seja produzido por homens, já que estes são associados a atividades manuais de materiais bruto, como marcenaria e ferraria, reforçando este padrão social da delicadeza feminina *versus* a força masculina.

⁴⁰ *Skin* ou pele, em português, é um visual alternativo para um programa ou objeto computacional. No caso de personagens de jogos, *skin* se refere ao figurino de personagem e, em vários tipos de jogos, existe a possibilidade de uma troca de *skin* para alterar o figurino, a cor das suas roupas originais ou dar um novo visual para tal.

⁴¹ Fonte: Arquivo pessoal da entrevistada (2016)

⁴² Fonte: http://riot-web-static.s3.amazonaws.com/images/news/September_2013/PPNA/lppspl.jpg

Como vivência, o *cosplay* aqui se apresenta como muito mais do que apenas uma expressão cultural limitada ao evento em si. Gera consumo em torno das indumentárias, do figurino, dos ingressos dos eventos, gera produção desses *locus* de interação – que, não raro, são eventos culturais com produção em uma escala considerável –, gera afeto entre o *cosplayer* e a obra representada, identificação com o objeto cultural, socialização entre os *cosplayers*, identificação entre gostos ou nichos de interesse similares, interação de pessoas de classes sociais e modos de vida diferentes e, por fim, origina novos significados para a prática a cada encontro. A prática *cosplay*, (...) comunicativa, cultura e de consumo, torna-se também uma cena propulsora de modos de sociabilidade e subjetividades, de circulação de artefatos e de afetos e memórias, identificações, relações geracionais e políticas (NUNES, 2015, p. 44).

A pesquisa também buscou entender a relação entre o empoderamento feminino e a prática *cosplay*. Para Sara Apolinario, 17 anos, não existe relação entre *cosplay* e empoderamento: “Cosplay não tem nada a ver com empoderamento e sexos, e sim com diversão e liberdade seja qual for o gênero”. Letícia reitera o discurso de Sara, e, segundo ela, fazer *cosplay* “(...) é apenas um hobby, uma diversão, caramba, por que tem que ter a ver com feminismo e afins? ”. O *cosplay*, como manifestação cultural e permeado por relações sociais, carrega um peso de performance social na qual a agenda feminista faz parte. A prática é vista por muitos como arte, que carrega significado e poder de transformação. Assim pensa Amanda Oliveira, 19 anos, que em seu depoimento afirma que *cosplay* é uma arte que é explorada de várias maneiras diferentes com o corpo e que, sim, existem inscrições de aspectos feministas nessa prática.

Ainda tratando desse corpo citado por Amanda, retornamos às discussões que tratamos no capítulo anterior. “O corpo, por sua vez, nunca é passivo dentro de um meio estruturado, e conforme geneticistas, a mudança no meio físico é constante, a criar diferentes tutores de desenvolvimento” (JORGE apud NUNES, 2015, p.129). Como tratamos anteriormente, segundo Butler (2003), o corpo deve ser problematizado quanto a sua passividade perante manifestações culturais. Na prática *cosplay*, não é diferente. Existe um campo de disputa entre a fidelidade com o corpo da personagem representada e a reafirmação de novas inscrições de significado na representação. Isso é perceptível especialmente com a questão de mulheres consideradas *plus size*⁴³ fazendo *cosplay* de personagens com corpos magros. Existe um estranhamento e não raro, uma resistência que se torna preconceito com mulheres gordas

⁴³ *Plus size* significa tamanho maior, em tradução livre para português. Este nome foi dado pelos norte-americanos para modelos de roupas acima do padrão convencional usado nas lojas, ou seja, acima do manequim 44.

fazendo *cosplay* de personagens que muitas vezes foram criadas para agradar o imaginário masculino com corpos esculturais e de magreza constante. Natasha Diir, 29 anos, relatou uma experiência de gordofobia enquanto fazia *cosplay*:

(...) quando eu tinha por volta dos meus 17 anos, fiz *cosplay* da Hera Venenosa, do *Batman*. Fiz a versão da série animada, porque é um desenho que eu sempre gostei e adoro aquela versão dela. Eu nunca fui magra, mas naquela época devia ter uns 10 kg a menos do que tenho hoje em dia. Alguém me fotografou e postou uma foto num álbum do Orkut, e essa pessoa depois de um tempo acabou se tornando minha amiga e eu acabei vendo a foto lá. E nela pude ver o comentário de duas pessoas falando bastante mal de mim por eu ser gorda, que deveria ter vergonha, que estava horrorosa, que isso e que aquilo outro. Sinceramente, eu nunca entendi o desespero deles. Meu *cosplay* não tinha nada demais, eu não estava fazendo nada de horrível na foto... Realmente não entendi. Nunca quis que todos gostassem de mim ou admirassem o meu *cosplay*, mas ódio gratuito realmente não entendo. Só que o pior de tudo é que hoje em dia as duas pessoas que fizeram os comentários me conhecem e me tratam de uma forma totalmente diferente, fazendo vários elogios... Falsidade eu sei que existe bastante no mundo, mas esses dois realmente excederam as minhas expectativas!

Da mesma forma, o assédio, presente no universo *nerd*, também não é diferente na cena *cosplay*. Diversas entrevistadas relataram que sofreram algum tipo de assédio, seja verbal ou por meio de toques inapropriados. Victoria Guedes relatou um caso que aconteceu com ela durante um dos eventos que participou, em que a mesma estava com um *cosplay* da personagem Ravena, personagem dos quadrinhos da DC Comics: um homem tentou colocar a mão por debaixo de sua saia e, para se desvencilhar do assédio, ela teve que empurrá-lo e sair correndo. Muitas entrevistadas também reclamaram de homens que se aproximam para tirar foto e colocam a mão em lugares inapropriados, deixando-as desconfortáveis.

Foi pensando em situações como essas que, em 2014, a *New York Comic Con* surgiu com uma campanha chamada *Cosplay is not Consent* (“*cosplay* não é consentimento”, em português) em placas espalhadas pelo evento, que reforçavam a ideia de que, independente da indumentária ou do personagem, que *cosplayers* merecem ser respeitados. Nestas placas, o evento repudia qualquer assédio, seja ele moral ou sexual, desrespeito e intimidação com os *cosplayers*.



Figura 12 – Banner da *New York Comic Con* em repúdio à assédio contra *cosplayers*⁴⁴



Figura 13 – Placas⁴⁵ espalhadas durante a *New York Comic Con* sobre assédio⁴⁶

⁴⁴ Fonte: <http://www.c0ws.com/wp-content/uploads/2014/10/nycc.png>

⁴⁵ Tradução do texto na placa: “Por favor, mantenha suas mãos para você mesmo. Se quiser tirar uma foto de ou com outro fã da NYCC, sempre pergunte primeiro e respeite o direito do mesmo de dizer não. Enquanto estiver na *New York Comic Con*, seja respeitoso, bacana, divertido e gentil uns com os outros”

⁴⁶ Fonte: <https://i2.wp.com/comicsbeat.com/wp-content/uploads/2014/10/nycc-cosplay-consent.jpg>

Apesar dos assédios serem uma constante reclamação das mulheres *cosplayers*, não é unanimidade entre as entrevistadas. Das 18 meninas que cederam seus depoimentos, cinco relataram não terem sofrido assédio quando estavam de *cosplay*. Thaynara Siqueira é um exemplo. Sua primeira vez fazendo *cosplay* foi da personagem Mulher Gato, conhecida por ser sexualizada. Entretanto, apesar do figurino justo ao corpo definido da entrevistada, ela relata que, na sua experiência durante toda a *Comic Con Experience 2016*, ela foi respeitada em todas as circunstâncias.



Figura 14 – Thaynara em seu *cosplay* de Mulher Gato⁴⁷ e, ao lado, a atriz Michelle Pfeiffer encenando a personagem no filme *Batman: O Retorno*, de 1992⁴⁸

Por fim, cabe ressaltar que muitas das mulheres entrevistadas estão percebendo esse movimento da entrada feminina não só na cena *cosplay*, mas também no universo *nerd*. A prática *cosplay*, apesar de desde o início ser ocupada por mulheres na mesma medida – ou até mais – que os homens, ainda carrega as tensões provenientes do universo *nerd*. É o que pensa Victoria Guedes que acredita que o universo *cosplay* “no geral é dominado por mulheres mas o meio *nerd* não, então isso ajuda a mostrar que estamos e gostamos desse meio também” (sic). Outra afirmação que merece destaque nesta pesquisa é a de Débora Adorni, 29 anos. Quando questionada se fazer *cosplay* a empoderava de alguma maneira, respondeu “Não, acho que é o contrário. O fato de eu me sentir empoderada que me deixa confortável para

⁴⁷ Fonte: Arquivo pessoal da entrevistada (2016)

⁴⁸ Fonte: <http://necaonline.com/wp-content/uploads/2016/06/1300x-Catwoman1-.jpg>

fazer *cosplay*”. O que é interessante de se pensar, porque algumas meninas sugeriram que, para elas, o processo é o completo oposto: o fato delas assumirem outra identidade por um dia, fazem com que elas se sintam confortáveis para se sentir empoderada como mulher. Percebe-se, então, que não existe unanimidade entre as respostas das entrevistadas.

É interessante pensar, após o resultado dessa pesquisa, como é curioso que o universo *cosplay* seja de predominância feminina, mas, na mesma proporção, outros nichos de prática *nerd* ainda seja dominado por homens – como os jogos eletrônicos e filmes considerados *nerds* e *geeks* – e reforcem, ainda, a cultura machista nessas práticas e sociabilidades. Assim, é possível inferir que essa pesquisa aponta para uma complexidade semelhante à apresentada por Sherry Ortner (1972) no seu trabalho *Is female to male as nature is to culture?*, no qual a autora disserta sobre a diferença entre as atividades relacionadas ao feminino e o masculino. Não raro as práticas associadas ao intelecto e à destreza ainda são associadas aos homens na mesma medida que a costura, a fantasia e a performance de si – que nem sempre é vista de maneira positiva – parecem ser, desde sempre, associadas ao campo do domínio feminino.

Deste modo, é possível se perguntar até que ponto a cultura *nerd*, por meio dos *gamers*, do *cosplay*, do consumo *nerd* e *geek* estão insurrecionando ou tornando ainda mais complexo os papéis de gênero. E, além disso, cabe se questionar, em pesquisas consequentes a essa, se esses papéis estão se atualizando, já que, segundo esse trabalho, ainda aparentam estar mais assentados do que, de fato, sendo revolucionários como realmente se pretende.

CONCLUSÃO

Após todas as informações apresentadas ao longo do curso deste trabalho, é possível inferir algumas proposições. Afim de organizá-las, faz-se necessário seguir uma lógica para concluir de maneira clara os estudos aqui realizados. Primeiro, cabe analisar se as questões levantadas para a realização desse trabalho foram respondidas, de que forma e se houve algum tipo de problemática que surgiu durante no processo de pesquisa. Também se faz necessário entender que novas informações os dados coletados na pesquisa qualitativa realizada trouxe para a discussão do tema. E, por fim, expôs possíveis caminhos os quais esse trabalho começou a trilhar e deixa em aberto para que os estudos sobre o assunto se perpetue.

Sobre as questões, no início deste trabalho, questionou-se quem é essa figura da mulher *nerd* de acordo com as representações midiáticas. Observou-se que esta mulher não é representada de forma verossímil à realidade das mulheres *nerds*, já que em grande parte do tempo, a forma com que é apresentada nos aparelhos midiáticos é similar ao processo do desabrochar de uma rosa ou um inseto saindo do casulo: uma menina solitária, que estuda muito – e que, portanto, não dispõe de tempo nem vaidade para cuidar da sua aparência – e que está apenas esperando uma mudança para que ela se torne uma “borboleta social”, ou seja, que finalmente se adeque aos padrões de comportamento e beleza da sociedade.

Outro questionamento feito era de que maneira essa mulher coexiste no universo *nerd* com os homens. De acordo com os estudos aqui realizados, existe ainda uma certa resistência por parte do público masculino, que afasta o consumo feminino. Tal resistência acontece por meio de demérito do conhecimento que a mesma tem sobre certo assunto, objetificação, ou assédio que muitas mulheres relatam sofrer em ambientes *nerds* e *geeks* e pelo machismo, em que os homens reforçam esse afastamento representado no nome do artigo do Coletivo Não Me Kahlo, em que “meninas não entram” nesse universo de cultura de gosto e subcultura.

Chegando, finalmente, ao norte desse trabalho – que é o *cosplay* em si –, indagou-se sobre como acontece essa interação das *cosplayers* femininas na cena e se existe semelhanças entre o que ocorre no espaço *nerd* e *geek*. Segundo o que se constatou, não existe muita resistência quanto à entrada das mulheres como *cosplayers*, até porque ela já fazem parte da lógica da prática desde o início. Porém, o que existe é uma certa resistência por parte masculina de aceitar corpos diversos em *cosplays* de personagens que foram moldadas para o imaginário deles com corpos “perfeitos”. Outro problema que se repete é o assédio que também está presente na cena *cosplay*.

Entre as entrevistadas, não houve um consenso sobre o *cosplay* ser uma forma de resistência das mulheres no terreno de disputa da subcultura *nerd*. Algumas acreditam que sim, que existe esse potencial, mas ele é secundário comparado aos outros significados que o *cosplay* pode trazer como experiência social, de consumo e cultural. Já outras acreditam que sim, que o *cosplay* pode ser uma forma de empoderar-se como mulher e, assim, se reafirma nesse espaço comum e de multiplicidade de gênero. E, ainda outras, disseram não achar existir relação entre a prática *cosplay* e as agendas feministas.

Aqui já se apresentam uma das problemáticas que surgiram ao longo do trabalho de pesquisa. Essa sendo a primeira delas, com a falta de unanimidade das respostas das entrevistadas. Assim, não foi possível chegar de fato à uma única conclusão sobre o *cosplay* como forma de empoderamento feminino, não somente por ter sido uma pequena amostra do universo de mulheres *cosplayers* – apenas 18 mulheres, entrevistadas de forma qualitativa, para analisar de maneira mais profunda os dados –, mas também por conta das variadas respostas que recebemos ao longo das conversas.

Outro empecilho com o qual esse trabalho se deparou foi a escassa bibliografia relacionada ao universo *nerd* voltado para o campo do feminino. Os estudos sobre a cultura *nerd* e *geek*, o estilo de vida, os objetos de consumo considerados como tais estão crescendo cada vez mais. Entretanto, no momento de produção desta monografia, foi possível perceber essa escassez de pesquisas com este tema voltadas para a análise do público feminino *nerd* e suas particularidades.

Assim, é possível perceber que este trabalho abre caminhos para que outros com temas similares possam ser produzidos, contemplando óticas pelas quais essa pesquisa não foi suficiente ou ainda não explorou por opção de seguimento lógico, como a mulher no universo dos *games* e suas tensões, a representatividade feminina no universo de HQs, uma análise mais profunda sobre as mulheres *cosplayers* que são *plus size*, entre outras temáticas que este trabalho perpassou, porém não se aprofundou.

Este trabalho, portanto, traz no seu conteúdo uma breve análise sobre o que é o *cosplay*, a diferença entre tal prática e o carnaval, aproximando-o do conceito de figurino ao passo que o afasta do que é a fantasia. Também apresenta a ideia do RPG para chegar próximo ao que os *cosplayers* fazem ao interpretarem em forma de performance o personagem representado. Também abordou-se, em um segundo momento, as questões de gênero, explorando o conceito de identidades múltiplas e a variedade de experiências que o

gênero é capaz de proporcionar. Por fim, foi apresentado o que é esse *nerd*, diferenciá-lo do *geek*, perpassado pelas discussões de juventude, estilo de vida e subcultura, a mulher *nerd*, sua representatividade na mídia e, por fim, como é sua existência na cena *cosplay*.

Por fim, é importante dizer que este trabalho gerou interesse das mulheres *nerds*, não somente as entrevistadas, mas também as quais souberam que seriam analisadas nesta pesquisa, o que demonstra que elas existem neste universo, estão cada vez mais presentes e estão dispostas a serem objeto de pesquisa de outras análises mais profundas, já que tais estudos sobre os *nerd*, quando existem, não raro, caem na armadilha que Judith Butler e Simone de Beauvoir diagnosticaram a respeito do imaginário sobre o ser humano estar, equivocadamente, associado à figura masculina.

REFERÊNCIAS

_____. Definição do termo “nerd” do Dicionário Brasileiro de Língua Portuguesa Michaelis Online. Disponível em:

<<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=nerd>> Data de Acesso: 15 de fevereiro de 2017

_____. Estatuto da Criança e do Adolescente: Lei Federal nº 8.069/90

ARCOVERDE, Maíra. Moda: tecendo outras possibilidades na construção das identidades de gênero. *Revista Periódicus*, v. 1, n. 2, p. 263-276, 2014.

BENJAMIN, Harry. The transsexual phenomenon. *Transactions of the New York Academy of Sciences*, Vol 29(4), p. 428-430, 1967

BENJAMIN, Roberto. *Folgedos e danças de Pernambuco*. Recife: Fundação de Cultura Cidade do Recife. 1989.

BETTOCCHI, Eliane. *Role-playing Game: um jogo de representação visual de gênero*. Dissertação de Mestrado em Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2002.

BORGES, Zulmira Newlands et al. Patriarcado, heteronormatividade e misoginia em debate: pontos e contrapontos para o combate à homofobia nas escolas. *Latitude*, v. 7, n. 1, 2013.

BRAGA, Jane Maria. Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de role playing game (RPG). In: *23ª Reunião da ANPED*, GT 16 Educação e Comunicação, 2000. Disponível em <<http://pesquisarpg.ufpa.br/material/rpg-artigo-BRAGA-Jane.pdf>> Data de acesso: 20 de setembro de 2016

BRITTOS, Valério C.; GASTALDO, Édison. Mídia, poder e controle social. *Revista de Comunicação, Cultura e Política ALCEU*, v. 7, n. 13, p. 121-133, 2006.

BUTLER, Judith. Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do ‘sexo’. In: LOURO, Guacira Lopes (Org.). *O corpo educado: pedagogias da sexualidade*. Belo Horizonte: Autêntica, p. 151-172, 1999

BUTLER, Judith. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro: *Civilização Brasileira*, 2003.

CAILLOIS, Roger. *Os Jogos e os Homens: A Máscara e a Vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.

- CARVALHO, Luiza. *Identidade e representação dos fãs na cultura nerd/geek: analisando a Comic Con Experience*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Produção Cultural) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2017.
- CASTELLANO, Mayka. Lixo é coisa de homem! As questões de gênero na subcultura cinematográfica do trash. *Intexto*, n. 25, p. 282-303, 2008. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/15957/14494>> Data de acesso: 28 de junho de 2017
- CHIDIAC, Maria Teresa Vargas; OLTRAMARI, Leandro Castro. Ser e estar drag queen: um estudo sobre a configuração da identidade queer. *Estudos de psicologia*, v. 9, n. 3, p. 471-478, 2004.
- D'ALMEIDA, Tarcísio. *Sobre moda, figurino e fantasia*. 2012. Disponível em: <<https://bibliobelas.wordpress.com/2012/02/24/sobre-moda-figurino-e-fantasia/>>. Acesso em: 4 de outubro de 2016
- DESCARTES, René. *Primeira Meditação*. In: *Obras Escolhidas*. São Paulo, Perspectiva, 2010.
- ENNE, Ana Lucia. Juventude como espírito do tempo, faixa etária e estilo de vida: processos constitutivos de uma categoria-chave da modernidade. *Revista Comunicação Mídia e Consumo*, v. 7, n. 20, p. 13-35, 2011. Disponível em: <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/203>> Data de acesso: 28 de junho de 2017
- FONTENELLE, Isleide Arruda. *O nome da marca: McDonald's, fetichismo e cultura descartável*. Fapesp, 2002.
- FREIRE FILHO, João. Mídia, consumo cultural e estilo de vida na pós-modernidade. *Revista ECO-Pós*, v. 6, n. 1, p. 72-97, 2003. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/emtese/article/view/1806-5023.2015v12n1p4>> Data de acesso: 28 de junho de 2017
- GADINI, Sérgio Luiz; CAMARGO, Isadora. Representações femininas a partir de grupos masculinos no carnaval brasileiro: Uma perspectiva folkcomunicação na maior festa popular do país IN: *Razón y Palabra* [en línea] 2011, 16 (Agosto-Outubro) Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520010004>> Data de acesso: 27 de dezembro de 2016

GROPPO, Luís Antonio. Teorias críticas da juventude: geração, moratória social e subculturas juvenis. *Em Tese*, v. 12, n. 1, p. 4-33, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/emtese/article/view/1806-5023.2015v12n1p4>> Data de acesso: 28 de junho de 2017

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 10ª ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora; 2006

HALL, Stuart. A Centralidade da Cultura: Notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. In: *Revista & Realidade*, pp.15-46, jul./dez.1997.

HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Organização e tradução Tomaz Tadeu. 2ª ed. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

JACKSON, S. *GURPS: generic universal role-playing system: módulo básico*. 2004. São Paulo, Devir. Disponível em: <<https://covilgurps.files.wordpress.com/2012/08/gurps-mc3b3dulo-bc3a1sico1.pdf>> Data de acesso: 30 de setembro de 2016

JAYME, Juliana Gonzaga. *Travestis, transformistas, drag-queens, transexuais: personagens e máscaras no cotidiano de Belo Horizonte e Lisboa*. Dissertação de Doutorado - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, 2001.

KIDD, Anna Grace. Mansplaining: The Systematic Sociocultural Silencer. *22nd Annual Research Conference*, English/Communication, 2017.

LENG, Rachel Hui Ying. Gender, sexuality, and cosplay: A case study of male-to-female crossplay. *The Phoenix Papers: First Edition*, (Apr 2013), 89-110, 2014.

LOPES, Chris Pereira. Ritual, fantasia e identidade no carnaval carioca. *Anais eletrônicos do Congresso Brasileiro de Folclore*, v.1, n.1, 2013 – XVI Congresso Brasileiro de Folclore – “Comunidades tradicionais populares, folclore e sustentabilidades”, 14 a 18 de outubro de 2013, Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Florianópolis, SC.

LOURO, Guacira Lopes. *Um Corpo Estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

MARKS, Laura Helen. How Did You Get Into This? Notes from a Female Porn Scholar. *Colaboração Internacional* 2 (2): 120–130, 2014

MASTERS IN IT. Infográfico *Geeks vs. Nerds*. Disponível em:

<<http://www.mastersinit.org/geeks-vs-nerds/>> Data de Acesso: 15 de fevereiro de 2017

MATOS, Juscelina Bárbara Anjos. *Costurando moda: Uma análise das práticas vestimentares femininas em Vitória da Conquista Ba (1950-1965)*. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais, 2009

MATOS, Patrícia. *O nerd virou cool: consumo, estilo de vida e identidade em uma cultura juvenil em ascensão*. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Artes e Comunicação Social, Rio de Janeiro 2014.

MATTHEW, Emily. *Sexism In Video Games [Study]: There is Sexism In Gaming*. Disponível em: <<http://blog.pricecharting.com/2012/09/emilyami-sexism-in-video-games-study.html>>

Data de acesso: 12/05/2017

NEPOMUCENO, Margaret Almeida. Saber queer: a encenação do corpo, gênero e sexualidade. *Revista Ártemis*, n. 10, 2009.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. Cena Cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis. Porto Alegre: *Sulina*, 2015.

ORTNER, Sherry B. Is female to male as nature is to culture? *Feminist studies*, v. 1, n. 2, p. 5-31, 1972.

PYLRO, Simone; ROSSETTI, Claudia. Atividades lúdicas, gênero e vida adulta. In: *Psico-USF*, v. 10, n. 1, p. 77-86, jan./jun. 2005. Disponível em: <

<http://www.scielo.br/pdf/psuf/v10n1/v10n1a10> > Data de acesso: 27 de dezembro de 2016

SALDANHA, Ana Alayde; BATISTA, Jose Roniere Moraes. A Concepção do Role-Playing Game (RPG) em Jogadores Sistemáticos. In: *Psicologia, Ciência e Profissão*, 2009, v. 29 n. 4, 700-717

SANTOS, Ana Cristina, Heteroqueers contra a heteronormatividade: notas para uma teoria queer inclusiva. In: *Oficina do CES*, 239, Novembro 2005. Disponível em:

<<http://www.ces.uc.pt/publicacoes/oficina/ficheiros/239.pdf>> Data de acesso: 27 de junho de 2017

SILVEIRA, Stefanie Carlan da. *A cultura da convergência e os fãs de Star Wars: um estudo sobre o conselho Jedi RS*. Dissertação de mestrado apresentada no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, 2010. Disponível em:

<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/25129/000752300.pdf?sequence=1>. Data de acesso: 29 de junho de 2017

SOLNIT, Rebecca. *Men Explain Things to Me*. Chicago: Haymarket Books, 2014. Disponível em: <

<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbjEycnd8Z3g6Njk3ODdhMmU0ZTAwMzg0NQ>> Data de acesso: 15 de abril de 2017

STENROS, Jaakko; SIVONEN, Tanja. Saindo Da Masmorra: Representações De Sexualidade Queer Em Livros De Referências De RPG In: *Ponto Urbe* [Online], 16 | 2015. Disponível em :<<http://pontourbe.revues.org/2740>> Data de acesso: 29 de dezembro de 2017

THORNTON, Sarah. The social logic of subcultural capital. In: K. Gelder & S. Thornton (Eds.) *The subcultures reader*. Londres: Routledge. p. 184-192, 1997. Disponível em: <<https://hiphopandscreens.files.wordpress.com/2012/09/thornton-subcultural-capital-200-209.pdf>> Data de acesso: 28 de junho de 2017

TURNER, Victor. The Anthropology of Performance. In: *The Anthropology of Performance*. New York: PAJ Publications, 1987

TYCHSEN, Anders; et. al. Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities In: *Games and Culture*. Julho, 2006 v.1, 252-275.

VASCOUTO, Laura. *Como a falta de mulheres em Hollywood contribui para a desigualdade de gênero na vida real*, 2016. Disponível em: <<http://nodeoito.com/mulheres-em-hollywood/>> Data de Acesso: 16 de abril de 2017

VENDRAMINI, J. E. A commedia dell'arte e sua reoperalização. *Trans/Form/Ação* (São Paulo), v.24, p.57-83, 2001

VIANA, Fausto. MUNIZ, Rosane. Figurino: O figurino teatral: a busca por unidade e raízes etnológicas. *dObra[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda*. nº3, v.5, 2009. Disponível em: <<https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/301>> Data de acesso: 20 de setembro de 2016.

VIANNA, Claudia; FINCO, Daniela. Meninas e meninos na Educação Infantil: uma questão de gênero e poder. *Cadernos pagu*, v. 33, p. 265-283, 2009.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

A REDE SOCIAL. Título original: *The Social Network*. Direção: David Fincher. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2010

ELA É DEMAIS. Título Original: *She's All That*. Direção: Robert Iscove. Estados Unidos: Miramax, 1999.

MENINAS MALVADAS. Título Original: *Mean Girls*. Direção: Mark Waters. Estados Unidos, Canadá: Walt Disney Studios, 2004.

MULHER NOTA 1000. Título Original: *Weird Science*. Direção: John Huges. Estados Unidos: Universal Pictures, 1985.

O CLUBE DOS CINCO. Título Original: *The Breakfast Club*. Direção: John Hughes. Estados Unidos: Universal Pictures, 1985.

O DIÁRIO DA PRINCESA. Título Original: *The Princess Diaries*. Direção: Garry Marshall. Estados Unidos, Itália: Walt Disney Studios, 2001.

THE GAMES 2: Dorkness Rising. Direção por Matt Vancil. Estados Unidos: Epic Level Entertainment e Dead Gentlemen Productions, 2008.

DEPOIMENTOS

Amanda Miyuki, 19 anos, entrevista concedida em 08/04/2017

Amanda Oliveira, 19 anos, entrevista concedida em 08/04/2017

Brunna Chelminski, 24 anos, entrevista concedida em 08/04/2017

Débora Adorni, 29 anos, entrevista concedida em 08/04/2017

Gabriella Joay, 21 anos, entrevista concedida em 08/04/2017

Jenyfer Sanches, 18 anos, entrevista concedida em 08/04/2017

Letícia Brochieri, 19 anos entrevista concedida em 08/04/2017

Luiza Carvalho, 24 anos, entrevista concedida em 19/03/2017

Mariana Brandão, 20 anos, entrevista concedida em 03/12/2016

Mayara Kelly, 17 anos, entrevista concedida em 08/04/2017

Natasha Diir, 26 anos, entrevista concedida em 23/07/2017

Priscilla Barros, 18 anos, entrevista concedida em 08/04/2017

Roberta Fonseca, 25 anos, entrevista concedida em 08/04/2017

Sara Apolinario, 17 anos entrevista concedida em 08/04/2017

Thaynara Siqueira, 29 anos, entrevista concedida em 11/02/2017

Victoria Guedes, 18 anos, entrevista concedida em 24/03/2017

Viviane Rodrigues, 21 anos, entrevista concedida em 21/04/2017

ANEXO A -

GEEK VS. NERD

History:

The terms geek and nerd may sometimes seem synonymous, but they have very different roots in history.

Geek

While used as a derogatory term originally, the word "geek" gained popularity in the circus. Circus performers that performed amazing feats were Geeks.

Nerd

This term was coined from Dr. Seuss in 1954 in a line that read "A nerlike, a nerd, and a seersucker too!" - So really nerlike and seersucker are synonymous with nerd.

Factoids/Stats:

87% prefer the word GEEK over NERD.

- 17% of Americans identify as geeks
- 65% of video game designers identify as geeks
- 50% of technology engineers identify as geeks
- 37% of bloggers identify as geeks
- 66% of millennials think "geek" is a compliment
- 45% of people believe geeks are early adopters
- 31% of people believe geeks have a higher chance of being successful

On average, self-identified geeks have a better view of themselves than other views geeks:

Self Identified Geek	Non-Geek	Characteristic
73%	54%	Is a person people come to for Technology Advice.
60%	43%	Is a first adopter of new technology.
59%	43%	Is extremely intelligent.
50%	48%	Works in the IT or Tech industry.
48%	29%	Gets obsessed with certain aspects of pop culture.
47%	28%	Has a higher chance of being professionally successful.
34%	54%	Is socially awkward.

41% of people would be comfortable called a geek while only 26% would be comfortable called a nerd.

Geek Traits

- Someone with a specific niche interest/interest that they have become the expert in.
- Knowledge can range from mundane to "being encyclopedic" status.
- Can be pretentious and longwinded.
- Wears ironic t-shirts.
- Interests might include gaming, film, tech, enjoy film and anything Will Ferrell starts in, collecting, gadgets, tech, computing, coding, hacking, techno music, screen printing, etc.
- A fan of gadgets.
- An early adopter.
- A Mac.

Nerd Traits

- Extreme interest or fascination with academics.
- Introverted.
- Socially inept.
- Diverse and sometimes impractical skills due to varied interests in games, movies, science, computers, etc.
- A PC.
- Interests might include: Battlestar Galactica, CSI, Laboring, Second Life, Physics, Chess, Fantasy/Sci-Fi, Computer programming.

Geek and Nerd Movies

A geek would rather be called a geek over a hipster.

23% are OK with being called a hipster

41% are OK with being called a geek

Movies Geeks Love... (and some nerds too!)

- Anchorman
- Donnie Darko
- Tron
- Office Space
- Arrested Development (yes, it's on the way!)

Movies Nerds Love... (and some geeks too!)

- Lord of the Rings
- Battlestar Galactica (yes, it's on the way!)
- Star Trek
- Matrix
- Pi

Geek Talk

You know you're talking to a geek when they remind you of their "hip" lifestyle by discussing their "cool" habits or dropping pop culture references.

There's nothing like kicking it to some crunchy bass while enjoying a good Malbec.

60% of the time it works all the time.

[While pulling out their iPhone] Let me pull out my pocket iPad.

Nerd Talk

You know you're talking to a nerd when they insert obscure references into a sentence.

There are 10 types of people in the world: those who understand binary and those who don't.

I would love to change the world, but they won't give me the source code.

The boss said "Requires Windows 95 or better" so I installed LINUX.

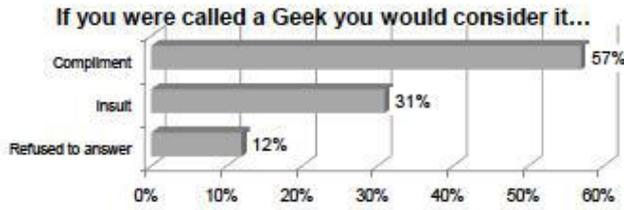
PROVIDED BY: MastersInIT.org

Sources

<http://www.boardofwisdom.com/default.asp?start=1&topic=100&idname=Geek>
<http://www.willbrow.com/Tab-the-Difference-Between-Nerds-and-Geeks>
<http://www.geekwire.com/2011/geek-pride-day-geek-flag-fly-charts>

The Changing Definition of Geek

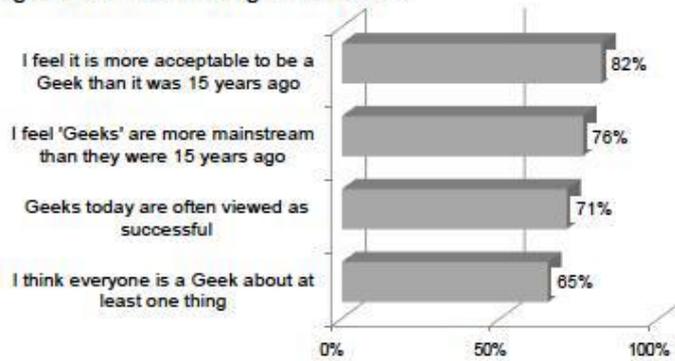
57 percent of Americans would consider being called a Geek a compliment



Key Points:

- Three out of five women (62%) consider being called a Geek a compliment compared to 51% of men.
- Eight out of 10 self-identified Geeks (83%) think that being called a Geek is a compliment, compared to 52% of non-Geeks.
- Those in suburban areas have a more positive impression of Geeks.
 - 82% of those in suburban areas feel Geeks are more mainstream than they were 15 years ago
 - 74% of those in urban areas feel Geeks are more mainstream than they were 15 years ago
 - 72% of those in suburban areas feel that everyone is a Geek about at least one thing
 - 62% of those in urban areas feel that everyone is a Geek about at least one thing

Agree with the following statements...



Q4) If someone called you a 'Geek' would you consider it an insult or a compliment?: (CHOOSE ONE) (RANDOMIZE) (N=1,000)
 Q5) Please check each statement that you agree with (CHECK ALL THAT APPLY) (RANDOMIZE) (N=1,000)



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
COORDENAÇÃO DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM PRODUÇÃO CULTURAL

AUTORIZAÇÃO PARA DIVULGAÇÃO DE MONOGRAFIA

Niterói, 20/10/2017

Eu, **STEPHANY LINS PEREIRA**, CPF 141.776.237-33 formando(a) do curso de Graduação em Produção Cultural da Universidade Federal Fluminense, autorizo a divulgação do conteúdo da monografia (texto integral e/ou fragmentos, respeitada a autoria) intitulada **“MEU COSPLAY, MINHAS REGRAS: UMA ANÁLISE SOBRE O COSPLAY FEMININO E O ESPAÇO DA MULHER NO UNIVERSO NERD E GEEK** defendida nesta data, em bibliotecas e sítios de divulgação de resultados científicos e acadêmicos. Para tal, comprometo-me a entregar a presente monografia em versão digital, em PDF.



STEPHANY LINS PEREIRA