

---

## MULHERES NO UNIVERSO GEEK: AUTORIA FEMININA DE JOGOS DIGITAIS E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Clara Lindemann Rezende Macedo (clara.macedo@estudante.iftm.edu.br), Leticia Lacerda Alves ([leticia.lacerda@estudante.iftm.edu.br](mailto:leticia.lacerda@estudante.iftm.edu.br))

Orientadoras: Gyzely Suely Lima (gyzely@iftm.edu.br) e Flávia Gomes de Melo Coelho (flaviagomes@iftm.edu.br)

Instituto Federal do Triângulo Mineiro- Campus Uberlândia Centro

### Resumo

Este trabalho apresenta os resultados preliminares de um projeto de pesquisa que se justifica como relevante para se aprofundar no estudo das questões de diversidade sexual e de gênero abordando as concepções de sexismo, machismo, feminismo e masculinidades na cultura geek, principalmente nas Histórias em Quadrinhos/ Mangás e Jogos Digitais. Nessa perspectiva, este estudo narrativo tem sido desenvolvido no contexto escolar, contribuindo para se entender o processo de formação cidadã e humana de adolescentes sob o prisma da diversidade e promovendo conhecimento sobre o tema de modo a inibir situações de bullying e violência na comunidade, promovendo o objetivo de desenvolvimento sustentável 5 que estabelece a relevância da igualdade de gênero. Como objetivo geral, pretende-se narrar, descrever e analisar como a construção de identidade de gênero acontece ao ser relacionada às experiências de leituras de HQs e Jogos Digitais. Especificamente, apresentamos narrativas construídas pelas estudantes-pesquisadoras como textos de campo, bem como a composição de sentidos que se relaciona com leituras sobre autoria feminina de HQs e Jogos Digitais na cultura geek. Para tanto, a metodologia da Pesquisa Narrativa (CLANDININ, CONNELLY, 2011) tem sido a fundamentação teórico-metodológica mais adequada para investigar as experiências das estudantes-pesquisadoras, as quais se caracterizam como o objeto deste estudo, em uma perspectiva autobiográfica.

**Palavras-chave:** Pesquisa Narrativa. Mulheres. Mundo Geek. Feminismos. Construção de Identidade

## **Introdução e justificativa**

Na contemporaneidade a Cultura Geek tem sido tratada como um nicho do mercado que busca atender às diversas demandas do público que busca por produtos e serviços nessa área. De acordo com o estudo de Romário Santos (2019) “geek” é um termo em inglês que tem sua origem na segunda metade do século XIX, e era comumente atribuído na identificação de artistas de rua que realizavam apresentações bizarras. Segundo o estudioso, “geek” podia ser entendido como “bobo” ou “idiota” naquela época. Vale ressaltar que o termo caiu em desuso até ressurgir na década de 1990, passando a se referir e designar pessoas de comportamento peculiar. A carga semântica pejorativa que o termo carregava no princípio, foi modificada para designar de forma moderna as pessoas atraídas pelas novas tecnologias, cultura pop relacionada a quadrinhos, mangás, jogos digitais, séries, filmes e livros de ficção e apaixonados pelo que fazem.

Ademais, Santos (2019) esclarece o equívoco comumente cometido pelo senso comum que tende a confundir “Geek” com o termo “nerd”, que também representa outra cultura juvenil, porém existe um distanciamento entre os dois grupos quando se analisa suas características. Santos destaca que “Nerd” ainda hoje carrega uma carga pejorativa e, até certo ponto, preconceituosa, que, apesar de designar como inteligentes os jovens que fazem parte deste grupo, atribui também inabilidade social, falta de aptidão física e tendência ao isolamento. O “geek”, por outro lado, não precisa ser uma pessoa dita inteligente, porém demonstra profunda paixão e dedicação pelo que faz, também sendo uma pessoa que, ao fazer uso das tecnologias da informação e comunicação, não o faz com o objetivo de se isolar, mas sim com a intenção de explorar novas fronteiras no meio digital e se conectar com outras pessoas para além daquelas que fazem parte do seu convívio diário.

Nesse contexto que apresentamos os resultados preliminares desta proposta de projeto de pesquisa, cujas perguntas de pesquisa foram fomentadas a partir das seguintes narrativas iniciais das estudantes-pesquisadoras:

## **Primeiro contato e fascínio pelas histórias em quadrinhos**

---

Quando li minha primeira HQ escrita por uma mulher, eu tinha 11 anos. O nome da obra era *Ao Haru Ride*, um romance escrito pela japonesa Io Sakisaka. As HQs japonesas também são chamadas de mangás, e foi a partir dessa primeira leitura que comecei a conhecer mais sobre essa parte do universo geek — histórias em quadrinhos, animes, cosplays, jogos, entre outros.

Deitada na cama após o jantar, comecei a navegar pelo YouTube, apareceu para mim um vídeo AMV (abreviação de Anime Music Vídeo, que são vídeos musicais criados por fãs, usando cenas de anime combinadas com uma faixa de áudio). Nele, surgiu uma cena do anime *Ao Haru Ride*, e fiquei encantada com a história. Decidi procurar o anime e assisti tudo em dois dias seguidos. No entanto, a história terminou com um final aberto, e eu precisava de uma continuação! Então, fui em busca do mangá na internet e, novamente, li todas as edições gratuitamente em três dias.

Era um romance bobo, clichê, mas eu me identificava muito com a personagem principal. Ela era tímida, esquisita, emotiva, não sabia ser vaidosa de acordo com o que a sociedade entendia por vaidade feminina. Era super ansiosa, espontânea e adorava romances. De certa forma, eu me via nela. Ela apenas observava o garoto de quem gostava, e era difícil iniciar diálogos por parte dela. Eu, também, era assim: calada, tímida, introspectiva, guardava meus sentimentos e pensamentos para mim. Minha forma de expressão era a arte, pintando, desenhando e, mais tarde, escrevendo.

A partir desse primeiro mangá, comecei a explorar outras histórias. Inicialmente, eram apenas romances, mas depois passei a explorar outros estilos. Cresci e desenvolvi um senso crítico, percebi que até as histórias de romances "bobinhos" traziam mensagens importantes. Naquela época, eu lia mais HQs orientais, e esses romances japoneses eram predominantemente escritos por mulheres. Porém, quando migrei para HQs com histórias mais agressivas, como lutas ou guerras, percebi que as autorias femininas começaram a ser menos presentes. O mesmo aconteceu com os hentais. Hentai é um gênero de mangá com um apelo sexual maior, uma espécie de pornografia em quadrinhos. Quando você entra nesse universo dos mangás, uma hora ou outra vai acabar se deparando com um hentai, ou ao menos lendo sem querer. Isso ocorre porque, por meio de *edits* de animes, fanarts e recomendações das redes sociais, o que aparece é sempre a cena bonitinha da história. Você pensa: "nossa, quero ler isso, parece ser interessante", encontra o mangá, ignora os avisos +18, e acaba descobrindo que o romance que

imaginava ser fofo, na verdade, é uma pornografia explícita. Eu tinha 11 anos quando isso aconteceu. Vários vídeos com cenas do anime apareciam no meu YouTube, e eu não imaginava que seria aquilo. Naquela idade, não tinha a malícia necessária para compreender. E, claro, os autores de hentai, em sua grande maioria, eram homens.

Conforme fui crescendo, passei a ler HQs de outras culturas também, além das japonesas. Minha primeira foi *A Louca dos Gatos*. Ganhei de presente do meu primo, fiquei muito contente. Era um para mim e um para o meu irmão. A autora é Sarah Andersen, e o livro é composto por histórias curtas com um tom humorístico, fazendo várias piadas sobre o cotidiano de uma mulher. Alguns anos depois, aos 16 anos, durante uma aula de ensino médio, uma professora apresentou à turma um livro que iríamos discutir e fazer uma prova sobre. O nome do livro era *Persepolis*, escrito por Marjane Satrapi, e conta a história de uma jovem iraniana que enfrenta diversas situações difíceis em sua vida. Eu adorei ler *Persepolis*, principalmente por saber que ele era baseado na história real da autora, além de nos fazer refletir sobre diversas questões sociais importantes que deveriam ser debatidas.

Assim, ao refletir sobre "onde estão as autorias femininas na minha vida?", fui até meu quarto olhar a minha estante de livros. Embora haja muitas autoras em minha coleção de livros literários, apenas uma delas é de HQ. As demais que li foram online. Mesmo lendo online, a quantidade de autores homens que consumo nas histórias em quadrinhos continua sendo maior.

(Narrativa inicial, Clara, 2025)

### **Da criança confiante à adolescente insegura como gamer nos jogos digitais**

Tenho uma breve lembrança de quando era criança, há uns 11 anos, eu vivia com meus avós em uma casa pequena com um vasto quintal, moravam cinco pessoas e três cachorros. Era um lar razoavelmente movimentado especialmente no fim de semana. Sempre vinham visitas e convidados para passar a tarde, mas o restante dos dias eram calmos até demais. Meus pais saíam para trabalhar bem cedo, meus avós estavam ocupados com outras tarefas, e o que me restava era brincar sozinha até o final da tarde. Isso, no entanto, nunca foi um problema para mim. As pessoas diziam que eu era uma criança muito tranquila e criativa. Sinceramente, não me acho tão tranquila, mas a criatividade sempre esteve presente em mim. Nesse intervalo, até meus pais chegarem, eu criava jogos e brincadeiras com regras e objetivos, torcendo para que brincassem comigo quando chegassem.

Meu pai foi quem me apresentou aos jogos eletrônicos. Na época ele tinha um Playstation 2, e juntos jogávamos uma coletânea chamada Super Coleção, com jogos da Nintendo, Sega e Atari, as maiores marcas de jogos. Esse momento compartilhado entre nós além de muito especial contribuiu bastante para a minha infância era algo só nosso, que ninguém podia atrapalhar. Meu pai sempre disse que desde pequena eu era muito competitiva, mas acredito que essa confiança, que eu desenvolvi, veio dele porque ele me fez acreditar em mim mesma.

Já no ensino fundamental, entre 2014 e 2019, na minha antiga escola, um dos momentos mais aguardados (além do recreio) era a ida para a sala de informática. Lá havia cerca de 20 computadores onde nos sentávamos em duplas e podíamos, finalmente, sair da sala de aula para jogar. As duplas sempre eram divididas por pessoas do mesmo gênero, para evitar brigas sobre os jogos escolhidos. Na época, eu não percebia, mas hoje vejo que isso já era um reflexo das diferenças de gênero no universo geek. Porém, meu foco era só nos jogos, eu adorava jogos de cozinhar bolos, maquiagem bonecas, pintar unhas, arrumar cabelos e vestir lindos vestidos. Eu nem sabia de quem a autoria da criação desses jogos, mas reconheço que essas mulheres ajudaram a moldar minha paixão por esse mundo.

A partir dos 11 anos, comecei a ter coragem para jogar novamente no Playstation, mas agora na casa dos meus tios. Mesmo assim, evitava jogos considerados “masculinos”, como GTA, FIFA ou *Valorant*. Sentia medo de errar ou parecer ridícula, receio que não existia em mim quando pequena. Nesse momento surgiu uma visão mais crítica em mim mesma. Eu queria entender como uma criança tão confiante nos jogos passou a se sentir deslocada quando adolescente em um universo que tanto gostava. Naquela época, já era perceptível que o mundo dos games não era associado à imagem feminina. Sempre houve diferenças, mesmo no ensino fundamental. Lembro-me da professora dizendo que meninas não deveriam jogar tanto, ou se tornariam parecidas com os meninos. E que, se ainda quisessem jogar, deveriam escolher algo mais delicado. Em uma das idas à sala de informática, uma colega, cansada dos mesmos jogos de sempre, resolveu experimentar algo novo: um jogo de luta. A professora, ao ver aquilo, olhou para a tela por algum tempo e disse: Que surpresa! Você é boa... parece até um menino jogando!

Aquilo me marcou. Concluí que até nós, mulheres, podemos reproduzir pensamentos machistas e misóginos sem perceber, e que isso pode afetar o futuro de outras possíveis meninas geeks. Mas, em relação aos homens, não era segredo que eles não se importam com isso. Talvez,

---

para eles, a figura feminina esteja apenas relacionada a personagens extremamente sexualizados e estereotipados feitos por autorias masculinas. Um exemplo disso está nos jogos com estética inspirada em hentai (um estilo japonês voltado a conteúdo erótico ou pornográfico). Pessoalmente, me sinto profundamente enojada com esse tipo de design. É assim que as mulheres são vistas apenas como símbolos sexuais? Será que esses jogos existiriam da mesma forma se tivessem sido criados por mulheres?

(Narrativa inicial, Letícia, 2025)

Baseando-se nessa contextualização que este projeto de pesquisa se justifica como relevante para se aprofundar no estudo das questões de diversidade sexual e de gênero abordando as concepções de sexismo, machismo, feminismo e masculinidades na cultura geek, principalmente nas Histórias em Quadrinhos/ Mangás e Jogos Digitais. Dessa forma, este projeto ao ser desenvolvido no contexto escolar, pode contribuir para se entender o processo de formação cidadã e humana de adolescentes sob o prisma da diversidade e promovendo conhecimento sobre o tema de modo a inibir situações de bullying e violência na comunidade, promovendo o objetivo de desenvolvimento sustentável 5 que estabelece a relevância da igualdade de gênero.

Como objetivo geral, este estudo buscou narrar, descrever e analisar como a construção de identidade de gênero acontece ao ser relacionada às experiências de leituras de HQs e Jogos Digitais. Especificamente, foi feito um levantamento teórico sobre estudos do tema para construir um estado da arte, bem como aprofundar leituras e estudos sobre autoria feminina de HQs e Jogos Digitais na cultura geek.

Para tanto, a metodologia da Pesquisa Narrativa (Clandinin, Connelly, 2011) foi a fundamentação teórico-metodológica mais adequada para investigar as experiências das estudantes-pesquisadoras, as quais se caracterizam como o objeto deste estudo, em uma perspectiva autobiográfica.

## **Objetivos**

---

**Geral:** Narrar, descrever e analisar como a construção de identidade de gênero acontece ao ser relacionada às experiências de leituras de HQs e Jogos Digitais.

**Específicos:**

- Fazer um levantamento teórico sobre estudos do tema para construir um estado da arte;
- Aprofundar leituras e estudos sobre autoria feminina de HQs e Jogos Digitais na cultura geek.
- Analisar as implicações de ações na área da cultura Geek para se alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas a igualdade de gênero conforme o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 5;
- Promover a interação e integração entre unidades curriculares ou de componentes curriculares, inclusive entre diferentes níveis de ensino respeitando-se os estudos realizados pelo Núcleo de Estudos de Diversidade de Sexualidade e Gênero (NEDSEG);
- Planejar e desenvolver ações efetivas de inclusão, acessibilidade e redução de barreiras atitudinais e comunicacionais, nos percursos acadêmicos e profissionais de estudantes e servidores no âmbito do IFTM, especialmente nos cursos de técnicos de Programação de Jogos Digitais e Desenvolvimento de Sistemas;

**Metodologia**

Considerando a experiência como objeto de pesquisa, este estudo se caracteriza pelo caráter qualitativo tendo como as etapas de levantamento teórico, bem como a interpretação de dados estatísticos sobre a temática. Nessa abordagem qualitativa, encontramos na fundamentação teórico-metodológica da Pesquisa Narrativa (Clandinin, Connelly, 2011) o rigor necessário para o desenvolvimento deste trabalho.

A pesquisa narrativa se caracteriza por ser um processo de investigação que considera o espaço tridimensional: pessoal e social (interação); passado, presente e futuro (continuidade); combinados à noção de lugar (situação). Clandinin e Connelly (2010, p. 85) esclarecem que os estudos narrativos “têm dimensões e abordam assuntos temporais; focam no pessoal e no social em um balanço adequado para a investigação; e ocorrem em lugares específicos ou sequências de lugares”. No processo de produção dos textos de campo devem ser usados como instrumentos de pesquisa: os relatos de experiência, narrativas produzidas pela participante da pesquisa, notas de campo e obras literárias que tratam da temática. Para analisar narrativamente

os textos de campo devemos usar como fundamentação na composição de sentidos os princípios sugeridos por Ely, Vinz, Downing, Anzul (2001). Acerca dos instrumentos de pesquisa utilizados, destacamos: a entrevista com participantes de pesquisa, notas de campo, narrativas escritas, fotos do acervo pessoal das estudantes- pesquisadoras.

Houve a elaboração de uma proposta de intervenção desenvolvida ao longo do terceiro trimestre que envolveu estudantes do Campus Uberlândia Centro, provocando a reflexão sobre este tema em rodas de conversa específicas coordenadas pelas bolsistas-pesquisadoras deste projeto. Por meio destas interações, houve diálogos mais aprofundados sobre a importância de identificar e reduzir a desigualdade de gênero no mundo Geek. Esta ação do projeto, bem como, as ações de levantamento teórico e produção de textos de pesquisa foram registradas no diário de bordo produzido detalhadamente para socializar com a comunidade as etapas desse processo de estudo.

## **Resultados e Discussão**

Espera-se que este projeto contribua, a partir deste estudo de análise narrativa, somando a outros estudos que apontam para a problematização das vivências de meninas e mulheres representantes e representadas na cultura geek, nas escolas e nos espaços de formação de profissionais de Programação de Jogos e Desenvolvimento de Sistemas de Computação. Durante esse processo de análise da construção da identidade das estudantes-pesquisadoras, ocorreu uma desconstrução do olhar heteronormativo patriarcal sobre os corpos femininos rompendo com os estereótipos que padronizam o corpo, a beleza, o comportamento e as atitudes das mulheres conforme registrado nos textos de pesquisa.

## **Conclusões**

É possível perceber as implicações diretas dessa experiência para as estudantes-pesquisadoras que ao narrar e descrever suas histórias de experiências no mundo Geek conseguiram identificar várias situações de misoginia, bem como desconstruir paradigmas que elas próprias reproduziam ao desconhecer representatividades profissionais de mulheres autoras de Histórias em Quadrinhos e programadoras de Jogos Digitais. A partir dos resultados foi

possível identificar e aprofundar a questão da interseccionalidade de gênero e raça fundamentando-se em Sueli Carneiro e Lélia Gonzalez.

Nessa perspectiva, acreditamos que pela ação de intervenção com a comunidade interna do campus Uberlândia Centro, espera-se que as discussões continuem reverberando nas mentes e nos corredores da escola para que mais mulheres, apoiadas por todos, superem as desigualdades de gênero.

## Referências

BELLIS, Mary. **A colorida história das histórias em quadrinhos e das tiras de quadrinhos de jornal**, 2019.

BRASIL, Isabela Oliveira de Moura. **A mulher no mundo geek**. 2018. 84 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Faculdade Nacional de Direito, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

CLANDININ, Jean; CONNELLY, Michael. **Pesquisa Narrativa: experiências e história na pesquisa qualitativa**. Trad. GPNEP- ILEEL- UFU. Uberlândia: EDUFU, 2010.

COSTA, Lucas Piter Alves. **Uma análise do discurso quadrinístico: práticas institucionais e interdiscurso**. Belo Horizonte, 2016. (<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/MGSS-ACENCR>)

FUKS, Rebeca; AIDAR, Laura. **Tipos de arte**. 2021.

GEVEHR, Daniel Luciano; SOUZA, Vera Lucia de. **As mulheres e a igreja na idade média: misoginia, demonização e caça às bruxas**. Ivoti, 2014.

Gonçalo Jr. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos 1933-64**. São Paulo: Companhia das letras, 2004.

GUERRA, Fábio Vieira. **A crônica dos quadrinhos: Marvel Comics e a história recente dos EUA (1980-2015)**. Niterói, 2016.

LIMA, Leandro. **Estado Da Arte Da Pesquisa Sobre A Indústria De Jogos Digitais No Brasil: Temáticas Correntes E Caminhos Futuros**. Revista GEMInIS, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 23–45, 2023. DOI: 10.53450/2179-1465.RG.2023v14i1p23-45. Disponível em: <https://revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/756>. Acesso em: 21 maio. 2025.

REBELO, Marjory. **Feminilidade, Ferocidade e Releituras Literárias: Um ensaio sobre os paralelos entre a poeta e ativista política Akiko Yosano e sua contraparte ficcional no universo de Bungou Stray Dogs, de Kafka Asagiri**. Revista de Iniciação Científica, Espírito Santo, 2019. 4 p. ISSN 2594-7931.

---

SANTOS, Mariana Oliveira dos. **História em quadrinhos: formando os leitores.** 12 p. Trabalho de conclusão de curso (TCC) - Universidade do Estado de Santa Catarina, Santa Catarina, 2008.

SANTOS, Romário da Silva. **Cultura "Geek" e construção de redes de sociabilidade e saberes: um estudo sobre protagonismos juvenis em Horizonte-CE.** 2019. 146f. – Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Ceará, Mestrado Profissional em Sociologia, Fortaleza (CE), 2019.