

A REPRESENTAÇÃO DA MULHER NA CULTURA GEEK: O QUE PENSAM OS E AS ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO INTEGRAL?

Fábio Ortiz Goulart*

José Andrew Vieira Maio**

Julia Oliveira e Tânia Raphaella Soares Baldez***

RESUMO: O presente texto busca trazer os resultados de uma pesquisa sobre a percepção de estudantes do ensino médio integral de uma escola pública acerca da representação da mulher em produtos da cultura geek (filmes, séries, jogos eletrônicos, desenhos animados, histórias em quadrinhos). A pesquisa foi realizada como parte das atividades de um clube de ciências montado na escola. A metodologia utilizada para a coleta de dados foi um questionário, dividido em duas partes: a primeira abordando questões gerais de cultura geek, enquanto a segunda abordou questões relativas à presença da mulher no meio geek. Os resultados, até o momento, demonstraram que os estudantes têm certa dificuldade em identificar a discriminação de mulheres no mundo geek, ao não perceberem a sexualização da mulher como um dos aspectos relacionados à discriminação e preconceito.

Palavras-chave: Clube de Ciências. Cultura geek. Ensino médio. Escola pública. Feminismo geek.

ABSTRACT: The present text aims to bring the results of a research about the public high school students's perception about the representation of women in geek culture products (movies, series, electronic games, cartoons, comic books). The research was realized as part of an science club activities, that was built in the school. The methodology used to data collect was a questionnaire, that was divided in two parts: the first approaching general question about the geek culture, and the second part is about the presence of women in the geek community. The results until now demonstrate that the students have certain difficult to identify the women discrimination in the geek community by not realized that the women sexualization like one of aspects related to discrimination and prejudice.

Keyword: Science Club. Geek culture. High school. Public school. Geek feminism.

Introdução

* Graduando em Arqueologia, Instituto de Ciências Humanas e da Informação, Universidade Federal do Rio Grande (FURG). E-mail: fabioortiz@furg.br.

** Graduando em Ciências Biológicas – Licenciatura, Instituto de Ciências Biológicas, Universidade Federal do Rio Grande (FURG). E-mail: jose.maio@furg.br.

*** Alunas do Ensino Médio Integral, Clube de Ciências Marie Curie, E.E.E.M. Prof. Carlos Loréa Pinto. Revista *Perspectiva Sociológica*, n.º 25, 1º sem. 2020, p. 124-129.

O presente texto é fruto de uma das atividades realizadas em um clube de ciências, o Clube de Ciências Marie Curie (CCMC), pertencente a uma escola estadual do Rio Grande do Sul, a Escola Estadual de Ensino Médio Professor Carlos Loréa Pinto, localizada no município de Rio Grande (RS), no ano de 2019. A pesquisa aqui apresentada foi realizada por duas alunas do ensino médio integral e integrantes do clube e tiveram como orientadores dois estudantes universitários, que cursam Arqueologia e Ciências Biológicas, respectivamente. O texto que segue é uma escrita conjunta das alunas e dos orientadores.

A pesquisa intitulada “O feminismo geek e a representação da mulher na cultura geek” teve como principal objetivo demonstrar como os alunos da escola Loréa Pinto pensavam sobre a representação das mulheres na cultura geek. O objetivo deste texto é trazer as atividades realizadas na pesquisa e apresentar os dados obtidos, e na medida do possível, realizar uma reflexão sobre eles.

A realização de uma pesquisa sobre este tema se torna pertinente, pois as mulheres sempre estiveram presentes no mundo geek, consumindo os produtos advindos dessa indústria cultural, porém elas ainda sofrem discriminação por parte da comunidade, composta principalmente por homens brancos (FERNÁNDEZ, 2018). O mundo geek é extremamente sexista, machista e misógino em relação às mulheres (GOULART, 2019). E o que passa a existir, a partir dessas relações entre as mulheres e o mundo geek, é “a emergência de um novo feminismo, nerd, geek, constituído por pessoas que não se identificavam com os movimentos feministas mais tradicionais” (GONZATTI, 2016, p.5).

1. A Escola

A Escola Estadual de Ensino Médio Professor Carlos Loréa Pinto foi fundada em 1988 e contava, inicialmente, com o ensino fundamental do 1º ao 5º ano. Atualmente ela oferece além dos nove anos do ensino fundamental, também o ensino médio integral e o educação de jovens e adultos (EJA) para comunidades de sete bairros da Zona Oeste do município do Rio Grande, RS, sendo a única instituição a oferecer ensino médio nessa porção do município (FERREIRA, 2018).

Na escola, além das disciplinas do núcleo comum do ensino médio, outras ainda constam no currículo, como Robótica, Teatro e Projeto de Vida. Outras atividades, por iniciativa de professores da escola, também são realizadas, há de se destacar a Tropa Darkside, Revista *Perspectiva Sociológica*, n.º 25, 1º sem. 2020, p. 124-129.

que é um clube de cultura geek, e o Geek World, evento anual de cultura geek organizado pela Tropa Darkside¹ que ocorre nas dependências da escola, e muitas/os das/os alunas participam dessas atividades. A partir desses exemplos podemos supor que o mundo geek é bem conhecido pelos alunos e alunas da escola.

Outra atividade, relevante, porém mais recente, é o Clube de Ciências Marie Curie, que começou as suas atividades no segundo semestre de 2019. No clube são abordadas questões relativas ao fazer científico e os alunos e alunas aprendem na prática como fazer uma pesquisa, pois é proposto para eles e elas a construção e execução de um projeto de pesquisa de seu interesse. Nesse contexto que surgiu o projeto de “Feminismo geek e a representação da mulher na cultura geek”. As atividades do clube se baseiam naquelas realizadas no Seminário Integrado, componente curricular do ensino médio no estado do Rio Grande do Sul entres os anos 2012-2017, onde a pesquisa desenvolvida pelo educando faz com que os e as estudantes sejam protagonistas do seu próprio aprendizado ao lançá-lo da posição de educando para se tornar observador e indagador do mundo que os cerca (XAVIER, 2013) e a percepção de mundo dos alunos e alunas passa a se expandir a partir do momento em que ele percebe ser capaz de produzir uma pesquisa a partir de seus próprios argumentos e de sua vivência no mundo.

2. Metodologia da pesquisa

Primeiramente nós pensamos em como iríamos fazer a coleta de dados necessária para a pesquisa, e, a partir de debates, decidimos fazer perguntas para os participantes da pesquisa a partir de um questionário. Esse questionário foi dividido em duas partes, a primeira contendo cinco perguntas sobre as características gerais da Cultura Geek, já na segunda parte foram elaboradas seis perguntas sobre o Feminismo Geek.

O questionário foi aplicado com dois grupos distintos: o primeiro com os alunos do ensino médio integral do primeiro ano, que responderam as duas partes do questionário; o segundo grupo escolhido foi as alunas da Tropa Darkside, que respondeu somente a segunda parte, que trata sobre o Feminismo Geek, pois já conhecem de perto e convivem diariamente com a cultura geek.

¹ A primeira edição do evento ocorreu nas dependências da escola no dia 14 de novembro de 2015 (FERREIRA, 2015).

Ao todo, no primeiro grupo, foram 19 entrevistados, já no segundo foram quatro entrevistadas. Os dados obtidos através das respostas dos entrevistados foram analisados e colocados em um gráfico, que ficou exposto em um cartaz no mural da escola durante um período de duas semanas, e permitiu o contato de outros alunos e alunas, bem como de professores da escola com a pesquisa desenvolvida.

A escolha do primeiro ano partiu da ideia de que nem todos os alunos do primeiro ano do ensino médio são oriundos da escola Loréa Pinto e portanto podem não ter contato com a cultura geek, uma vez que outras escolas de ensino fundamental próximas ao Loréa Pinto - cuja grande parte de seus alunos formados são matriculados na escola Loréa Pinto para fazer o ensino médio - não possuem grupos semelhantes à Tropa Darkside, pelo menos em nosso conhecimento. Já a escolha do segundo grupo se deu pela percepção e pelo contato com a cultura geek, bem como a categoria gênero oferece um diferencial na percepção de mundo dos e das estudantes, para corroborar esta escolha utilizamos de Bourdieu (2004) que afirma que os agentes sociais constroem as suas visões e percepções sobre o espaço social a partir do lugar/ponto que ocupam neste espaço.

3. Resultados e Discussão

Os dados coletados até o momento, dizem respeito a uma parte da pesquisa e a uma pequena reflexão sobre a representação da mulher na cultura geek. Outros aspectos que envolvem o tema, devido ao espaço que nos é concedido, não poderão ser abordados, ficando para um eventual e posterior trabalho. Os primeiros dados coletados foram os gêneros dos estudantes e a idade. Com relação ao primeiro dado, no primeiro grupo, o dos alunos e alunas do ensino médio, onze se identificaram com o gênero masculino, sete do gênero feminino e uma pessoa marcou a opção “outros”, porém não especificou o gênero (57,9%, 33,8% e 5,2, respectivamente). Em relação ao segundo dado, as idades variam entre 15 a 17 anos. O segundo grupo, duas pessoas se identificaram com o gênero feminino e duas como gênero fluido, portanto uma porcentagem de 50% a 50%, respectivamente.

Como já falado, a primeira parte do questionário trata de aspectos gerais da cultura geek, dos alunos do ensino médio que responderam essa parte, 16 afirmaram conhecer a cultura geek (84% dos respondentes) em relação aos que afirmaram não conhecer, que totalizaram 3 (15,8%). Portanto, grupos como a Tropa Darkside e a explosão do cinema mainstream de super-
Revista *Perspectiva Sociológica*, n.º 25, 1º sem. 2020, p. 124-129.

heróis, podem ter colaborado com esse reconhecimento do universo geek por parte dos adolescentes.

Dos alunos que responderam que conheciam a cultura geek, 16 afirmaram que existe sexualização da mulher no mundo geek e 11 afirmaram que existe discriminação de mulheres. Em contrapartida, 3 afirmaram que não há sexualização e 8 afirmaram não haver discriminação de mulheres. Se observarmos no segundo grupo, todas as respondentes afirmaram que as mulheres são sexualizadas, porém o grupo se divide em relação à discriminação das mulheres no mundo geek: duas responderam que as mulheres são pouco discriminadas, enquanto duas respondentes afirmaram que as mulheres são muito discriminadas.

O que revela que os estudantes não conseguem perceber que a sexualização da mulher é uma prática relacionada à própria discriminação. Se, por um lado, o corpo da mulher, enquanto objeto é sexualizado, portanto, desejado; por outro, a mulher, enquanto indivíduo, é rechaçada na comunidade.

Considerações Finais

O projeto desenvolvido trouxe como ponto importante, entender, a partir dos dados coletados, a influência das mulheres no mundo Geek, bem como elencar o assédio, a discriminação e o preconceito que essa parcela do mundo Geek sofre diariamente nas diversas esferas de sociabilidade do mundo Geek. Com base na experiência obtida, podemos observar que o projeto constitui-se não somente como uma pesquisa com um fim em si, mas trouxe uma maneira diferente de explorar os usos da ciência e do conhecimento científico no contexto escolar. Trazendo autonomia às alunas, bem como as tornando protagonistas da própria aprendizagem.

O presente texto pode trazer um novo olhar para o estudante do ensino médio, que geralmente é visto como uma tela em branco, que o professor é responsável por preencher de conteúdo e conhecimento. A partir do momento em que as alunas decidiram fazer parte do clube de ciências, escolheram seus temas, definiram seus problemas para resolver e a metodologia adequada para a coleta de dados, foi possível perceber o quanto os alunos de ensino médio, são muitas vezes desnecessariamente escanteados quanto ao protagonismo de seu próprio aprendizado.

Esperamos, nós, alunas e orientadores, que o presente texto possa servir de inspiração para outras pessoas voltadas à educação, de perceberem a necessidade de trazer uma nova concepção sobre os estudantes de ensino médio, e de implementarem projetos como esse, que estimulem o pensamento científico nas escolas.

Referências Bibliográficas

BOURDIEU, Pierre. “Espaço social e poder simbólico”. In: BOURDIEU, Pierre. Coisas ditas. São Paulo: Brasiliense, 2004.

FERREIRA, Felipe Nóbrega. “Quando o professor de História vira Coordenador Pedagógico: as situações de estudo e a busca de um saber ambientalizado”. In: GASPAROTTO, Alessandra; MEINERZ, Carla Beatriz. (orgs.). Anais do X Encontro Nacional Perspectivas do Ensino de História e XXIII Jornada de Ensino de História e Educação. Porto Alegre, RS: Faced UFRGS, 2018.

GONZATTI, Christian. “Articulações entre o Queer e o Pop: a recepção de notícias do Papel Pop por pessoas LGBTs”. In: Anais da III Jornada Gaúcha de Pesquisadores de Recepção, São Leopoldo, Rio Grande do Sul, Unisinos, 2016.

GOULART, Fábio Ortiz. “Eu escolho você!”: uma arqueologia da franquia Pokémon. Rio Grande, RS: CLP, 2019.

XAVIER, Letícia Adamoli. “Relato de Seminário Integrado”. In: GONÇALVES JR., Antônio Osório; *et all.* (orgs.). Seminário integrado: possibilidades de pesquisa como construção do conhecimento dentro do contexto escolar. Rio Grande, RS: Escola Estadual de Ensino Médio Professor Carlos Loréa Pinto, 2013.

Consultas Virtuais

FERNÁNDEZ, Laura. Lições do feminismo “geek”. El País. [S.l.], 24 jun. 2018. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2018/06/21/cultura/1529578960_643643.html>. Acesso em: 04 abril 2020.

FERREIRA, Felipe Nóbrega. O primeiro encontro geek em uma escola de Rio Grande. Caderno de Chamada. Rio Grande, 13 nov. 2015. Disponível em: <<https://cadernodechamada.wordpress.com/2015/11/13/o-primeiro-encontro-geek-em-uma-escola-de-rio-grande/>>. Acesso em: 04 abril 2020.