

Uma internet para todos? Como a masculinidade *geek* impulsiona a violência de gênero no mundo dos jogos online

An internet for all? How geek masculinity drives gender violence in the world of online gaming

Soraya MADEIRA¹
Pâmela da Silva ROCHA²

Resumo

Com as movimentações político-culturais se dando cada vez mais de forma online, se enxerga a necessidade de realizar a investigação dos posicionamentos que estão neste espaço, principalmente quando estes são permeados por violência e perseguição a grupos minoritários. Assim, este trabalho, que se caracteriza por uma revisão bibliográfica, não só busca analisar o caso *Gamergate* sob uma perspectiva geral, e traçando o perfil da construção da internet por mulheres até a sua posterior exclusão do ambiente *online*, que passou a se caracterizar como um espaço masculino, como também se propõe a analisar a influência da direita alternativa, aqui chamada de *Alt-Right*, nos atos de misoginia coordenados durante o evento analisado.

Palavras-chave: Gamergate. Comunidade Gamer. Discurso de Ódio. Internet.

Abstract

With political and cultural movements increasingly taking place online, there is a need to investigate the positions taken in this space, especially when they are permeated by violence and persecution of minority groups. Thus, this work, which is characterized by a bibliographical review, not only seeks to analyze the Gamergate case from a general perspective, and tracing the profile of the construction of the internet by women until their subsequent exclusion from the online environment, which came to be characterized as a male space, but also proposes to analyze the influence of the alternative right, here called the Alt-Right, in the acts of misogyny coordinated during the event analyzed.

Keywords: Gamergate. Gamer Community. Hate Speech. Internet.

¹ Doutoranda em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Professora do Curso de Publicidade e Propaganda da UFC. E-mail: sorayamadeira@ufc.br

² Graduanda em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda. Universidade Federal do Ceará. E-mail: pamelarocha@alu.ufc.br

Introdução

Desde a sua conceptualização, os ambientes virtuais têm se proposto a funcionar como locais nos quais pode ser promovida a interação e a aproximação entre seus usuários. No entanto, pode-se observar, com a popularização da presença *online* e o barateamento nos custos referentes à banda larga e aos dispositivos que acessam à internet (LAWSON, 2018, p.3), que esses ambientes se moldaram conforme uma hegemonia, que permeia todo o sistema político-social dominante, e que há uma imposição de “papéis” a serem seguidos dentro da internet, nos quais grupos marginalizados, como o público feminino, são expostos a métodos de violência sistêmicos que visam a manutenção de um *status quo*, no qual são beneficiados homens, principalmente aqueles que se definem como brancos e cisnormativos (GING; SIAPERA, 2019).

Essa hierarquização de quem pode ou não ocupar o espaço *online* e ter voz para disseminar suas próprias ideias ficou evidente durante o escândalo *Gamergate* (2018), no qual a jornalista Zoe Quinn foi brutalmente assediada e teve sua vida pessoal exposta à comunidade *gamer*, sendo obrigada a lidar com as consequências desta perseguição até hoje. Desta forma, surge o questionamento de como os papéis sociais são estruturados no ambiente digital, especialmente sob um recorte de gênero.

Logo, o objetivo deste trabalho é analisar a construção dos espaços que as mulheres ocupam nas comunidades *online*, desde a sua inclusão até a sua exclusão destes. O foco da análise será na comunidade *gamer* e no caso *Gamergate*, evento diretamente conectado com a direita alternativa, também conhecida por *Alt-Right*, que usou sua influência para orquestrar atos de misoginia *online*. Para isto, a revisão bibliográfica, definida como "... um conjunto de procedimentos para identificar, selecionar, localizar e obter documentos de interesse para a realização de trabalhos acadêmicos e de pesquisa, bem como técnicas de leitura e transcrição de dados que permitem recuperá-los quando necessário" (STUMPF, 2005, p.54), se mostra como método adequado para a condução da pesquisa.

O trabalho está dividido em tópicos, que irão abordar a presença feminina em ambientes tecnológicos, a formação do sujeito “*geek*” ou “*nerd*” e aspectos de sua masculinidade, a influência da *Alt-Right* em ambientes digitais (especialmente na comunidade *gamer*) e a exploração do caso *Gamergate*.

O histórico da presença feminina na tecnologia

Diferente do imaginário popular, principalmente ocidental, de que a internet é um lugar criado e habitado especificamente pelo público masculino, a criação da programação é, historicamente, feminina. Durante o período entreguerras, com a ausência de muitos engenheiros da computação homens, que haviam sido convocados para os conflitos, e o entendimento de que o ato de programar era subestimado pelos engenheiros, foram as mulheres – aqui destaca-se que eram mulheres brancas, uma vez considerada a forte discriminação racial e a negação ao acesso das pessoas negras às universidades existente nos países do Eixo – que desenvolveram os primeiros códigos que foram basilares para a engenharia da computação atual (ENSMENGER, 2010), que está presente em tantos objetos do nosso cotidiano, como *notebooks*, TVs, eletrodomésticos, *smartphones* e *videogames*.

Em relação a estes últimos, foi durante os anos de 1980 que a publicidade e as empresas de software começaram a construir uma “cultura de fã” ao redor dos videogames que se construiu a representação do *gamer* enquanto um indivíduo masculino. Os protagonistas dos jogos, cujas temáticas predominantes eram o militarismo e a violência masculina (LIEN, 2013), além das construções da mídia acerca de qual era o público dos videogames alienaram o público feminino, afastando-o deste ambiente (TURKLE, 1984). Assim, quando ocorreu o crescimento da presença *online* de diversos grupos marginalizados e o público feminino voltou a ocupar posições dentro das comunidades de jogos *online*, foi notada uma certa resistência dos *gamers*, o que pode ser explicada pela construção de identidade nomeada de “masculinidade *geek*” (MURRAY, 1993). Com isso, vemos que o ambiente virtual permite uma criação e reconstrução de ideias que podem se apropriar de elementos da realidade *off-line*, mas que possui uma autonomia de sentido própria, podendo ou não ter efeitos na realidade fora das telas (LIMA-SANTOS, 2022, p.5).

A “Masculinidade” Geek

A “masculinidade *geek*”, caracterizada como “uma formação de subjetividade de gênero em que rapazes e homens reivindicam conhecimentos e aptidões tecnológicas como uma base alternativa para a identidade masculina” (MURRAY, 1993), tem grande

influência sobre o que a comunidade *incel*³ veio a se tornar. Afinal, por diversos traços desta última, é possível constatar que as raízes das duas são as mesmas.

A sociedade é composta por uma grande diversidade de indivíduos, que exercem inúmeras relações de poder entre si, que vão desde atributos materiais, como dinheiro e posses, até atributos simbólicos (BOURDIEU, 1983). Ao longo dos tempos, pode-se identificar o crescimento e o estabelecimento de uma relação de poder não natural que coloca o homem branco, cisgênero, heteronormativo, especialmente aquele considerado fisicamente mais apto e financeiramente mais bem sucedido, como o ideal, com posição elevada em relação aos outros indivíduos (NUGENT, 2006). Com este padrão consolidado, vários indivíduos são colocados à margem da norma, uns mais, outros menos. É o caso do *nerd/geek*, culturalmente conhecido por ser, geralmente, um homem, branco, de aparência física desagradável, sem sucesso profissional, ainda que intelectualmente privilegiado, sem sucesso nas relações amorosas, sem muitos vínculos sociais (às vezes nem mesmo com a própria família) e sem habilidades sociais (*idem*). Seus únicos vínculos costumam ser com um pequeno grupo de amigos, formado por indivíduos semelhantes a ele.

Nugent (2006) busca identificar a origem do grupo e faz um apanhado histórico na qual procura por este sujeito no passado, através de documentos e obras artísticas. O autor consegue apontá-lo em obras como *Frankenstein*, da escritora Mary Shelley, na figura do cientista obcecado por um projeto, pálido, anti social, que prefere a solidão de seu laboratório à convivência com outras pessoas. Reconhece o perfil do *nerd* também na personagem Mary Bennet, na obra *Orgulho e Preconceito*, de Jane Austen. Mary, mulher, filha do meio (ou seja, não tem privilégios nem na própria família, já que a filha mais velha é mais beneficiada), sem traquejo social, desajeitada, feia, é completamente esquecida pela sociedade.

No entanto, quando a primeira Revolução Industrial chega, este sujeito ganha mais destaque por suas habilidades tecnológicas. Mas é somente no final do século 20 e início do 21 que a subjetividade e o imaginário popular ao redor dele mudam. Neste período, a autoestima masculina e o capital social do indivíduo, isto é, a forma com a qual

³ O termo *incel* foi cunhado pela estudante Alana Boltwood e é um neologismo formado pelas palavras “*involuntary*” e “*celibate*” (celibatário involuntário) para descrever pessoas que tem pouco ou nenhum sucesso afetivo. Hoje o termo foi cooptado pela comunidade *incel* atual e geralmente traz consigo ideais misóginos, transfóbicos e racistas.

ele se relaciona com os outros, e o seu “sucesso” socioafetivo são moldados por sua habilidade técnica dentro do mundo das tecnologias.

Isso vem, principalmente, da internalização dos estereótipos iniciais associados aos profissionais da computação, como programadores e engenheiros, que eram conhecidos como “socialmente desajustados mas solitários brilhantes” (SALTER, 2017, p. 6). Além disso, o crescimento do entendimento da tecnologia como uma divindade e a mitologização dessa ferramenta, que se dá desde o seu nascimento, garantiu o reforço de ideais individualistas, competitivos e até mesmo agressivos (SILVA, 2016).

Ou seja, com o desenvolvimento das tecnologias e seu uso cada vez mais inserido em nosso cotidiano, o *nerd/geek*, figura que está associada ao universo tecnológico, deixou de ser alguém invisível, sem amigos, sem destaque, e passou a ser o protagonista desta nova fase econômica. Grandes produtos culturais, como séries de TV e filmes, passaram a mostrar um novo aspecto do *nerd*, representando-o como uma pessoa bem sucedida profissional e pessoalmente, fisicamente atraente e socialmente aceito. Para citar um exemplo, o personagem Tony Stark, do Universo Cinematográfico Marvel, resume bem este novo perfil e o leva para uma ampla audiência, retificando o sucesso de pessoas semelhantes.

O novo *nerd/geek* é um sujeito cuja personalidade está associada ao consumo (SILVA, 2016), especialmente de produtos da cultura pop. Isso se dá, principalmente, pelo que Bordieu (1983) caracteriza como *habitus*, formado por modos de operar da vida cotidiana; no caso, uma vida apoiada no ato de consumir como estratégia para se diferenciar ou pertencer a um determinado grupo, uma vez que existe uma carga simbólica atribuída ao consumo. Esta carga é o que qualifica o estilo de vida da comunidade *nerd/geek* conforme ela consome e se apropria de produtos. E dentro desta comunidade, há uma proliferação de diferentes outras, como é o caso da *gamer*, tema deste trabalho.

Existe ainda uma comunidade dentro do grande grupo que é formada pelos *nerds* “de antigamente”, pessoas com o perfil apresentado anteriormente e que não foram impactadas de forma positiva pela mudança da representação *geek* na mídia. Não só isso, essas pessoas não gostaram dessa transformação. Assim, há um esforço de proteção do “verdadeiro *nerd*” nesta comunidade (TOCCI, 2007), especialmente no ambiente online, como uma tentativa de compensação pela ausência de características consideradas “masculinas”, como atributos físicos e socioafetivos. Ou seja, por não se reconhecerem

nas mídias e não gostarem da popularização dos termos *nerd*, *geek* e *gamer*, essa parcela da comunidade fechou ainda mais seu cerco social, impedindo o acesso - e o pertencimento - de pessoas que, de acordo com eles, não fazem parte do grupo (SILVA, 2016). Estas pessoas não pertencentes seriam o novo *nerd*, o farsante, o galã midiático, que só se declarou *nerd* depois que “virou moda”; mulheres; negros; pessoas da comunidade LGBTQIAPN+; dentre outros, inclusive homens cis heteronormativos.

Assim, a comunidade *nerd/geek*, e também a *gamer*, existentes antes do crescimento online de grupos marginalizados, se viu precisando proteger a sua exclusividade e a hegemonia dos seus conhecimentos dentro deste ambiente, com o desejo de fazer perdurar o *habitus* de seu estilo de vida e torná-lo dominante na internet, chegando ao ponto de tomar medidas extremas e orquestrar ataques contra grupos específicos.

Isso explica, por exemplo, a grande hostilidade com a qual mulheres são tratadas no mundo dos jogos online. Estudos como o de Kuznekoff e Rose (2013 *apud* FARIAS, 2018), mostraram que os jogadores reagem de forma mais agressiva ao reconhecerem uma voz potencialmente feminina em um jogo do que ao ouvirem uma voz masculina ou nenhuma voz. “Em jogos online, as mulheres são tratadas de maneira mais hostil, independente de sua habilidade, do que os homens. Basta uma voz feminina no chat de um jogo para despertar a agressividade dos jogadores” (FARIAS, 2018, p. 2).

Esta agressividade da comunidade *gamer* não só reduz a expressão de jogadoras em jogos online, mas também as afasta desse ambiente. Farias (2018) associa isto ao conceito de Espiral do Silêncio, de Noulle-Neumann (1974): quanto menos aceita ou popular for uma opinião de alguém, menos esta pessoa deseja manifestá-la. E, de forma contrária, “um indivíduo pode constatar que a sua opinião é condizente com a da maioria o que o deixará mais confiante e mais propenso a se expressar sobre o assunto” (FARIAS, 2018, p. 4). O autor conclui que “a espiral do silêncio oferece um modelo capaz de explicar o motivo pelo qual a participação das mulheres nos jogos online ainda é menor” (*idem*, p. 17).

Para Salter (2017), essa masculinidade agressiva e colonizadora tem papel essencial na organização e manutenção de ataques sistemáticos às mulheres online, uma vez que o investimento emocional dos *gamers* em relação ao seu papel social dentro do ambiente virtual era tão forte que seria “justificável”, para o grupo “ameaçado”, inclusive se aliar com grupos historicamente racistas e misóginos, como a *Alt-Right*, para ganhar

força para atacar mulheres como Zoe Quinn, que ocuparam momentaneamente papéis de destaque perante a comunidade *gamer*, como veremos mais à frente.

A influência *Alt-Right* na comunidade *gamer* e o caso *Gamergate*

Como visto anteriormente, existiu um esforço coletivo, por membros da comunidade *gamer*, de distanciar alguns grupos minoritários nos ambientes *online*, com o fito de garantir a sua posição no ecossistema virtual. Esse esforço, quando reforçado por grupos da direita alternativa (*Alt-Right*), como no caso do *Gamergate*, se traduziu no assédio público e sem escalas contra mulheres que, em diversos meios de comunicação, buscaram expressar seus ideais na internet.

O caso *Gamergate* se inicia em 2014, quando o desenvolvedor de jogos Eron Gjoni publicou um artigo *online* de mais de 9 mil palavras acerca de supostas infidelidades de sua ex-namorada e desenvolvedora de jogos Zoe Quinn, como um ato de retaliação em relação ao término do relacionamento dos dois. No texto, Gjoni teorizou que o sucesso de Zoe Quinn, desenvolvedora do jogo “*Depression Quest*”, dentro da indústria de jogos, só teria acontecido porque a desenvolvedora teria prestado “favores sexuais” ao jornalista Nathan Grayson, que supostamente teria publicado boas críticas acerca do produto desenvolvido por Quinn. O artigo de Gjoni, com teor altamente misógino, foi rapidamente removido dos *websites* *Something Awful* e *Penny Arcade*⁴, então o ex-namorado de Zoe Quinn tornou a colocar a sua publicação difamatória no *imageboard* *4chan*, no qual a possibilidade de anonimidade e a volatilidade dos posts – uma vez que as postagens antigas são deletadas em favor das novas feitas, o que gera postagens em massa sobre alguns tópicos específicos, buscando dar “visibilidade” para o tema da vez – garantiu que a onda de violência sofrida por Quinn não seria finalizada tão cedo. A plataforma *4chan*, inclusive, é conhecida pela comunidade *gamer* como um ambiente no qual o usuário está “[...]suscetível de testemunhar uma barragem ininterrupta de obscenidade, abuso, hostilidade e epítetos relacionados com a raça, gênero e sexualidade” (AUERBACH, 2012).

⁴ *Something Awful* e *Penny Arcade* são dois sites norte-americanos populares entre a comunidade de jogos online de quadrinhos, sendo o segundo focado na postagem da *webcomic* homônima. Os dois sítios eletrônicos permitem a inserção de postagens de blogs e comentários em fóruns.

No entanto, após a decisão tomada por moderadores do 4chan de retirar o conteúdo publicado por Gjoni, o autor dos ataques se dirigiu a plataformas como o 8chan e o Twitter, cujas regras de moderação de conteúdo são diferenciadas, o que não só permitiu um alcance maior dos ataques como também uma potencialização da violência sofrida, uma vez que informações pessoais da desenvolvedora foram vazadas na internet, obtidas por meio de *doxxing*⁵. Além do ataque à Zoe Quinn, apoiadoras da vítima, como a desenvolvedora Brianna Wu e a jornalista Anita Sarkeesian, que se posicionaram de forma contrária aos ataques sofridos na internet e, conforme o Espiral do Silêncio de Noulle-Neumann (1974), também foram ameaçadas e envolvidas no escândalo.

Em setembro de 2014, a hashtag *#Gamergate* já alcançava o status de viral, estando presente em mais de 3 milhões de tweets no Twitter. Tendo migrado para outros sites, como o Reddit, a expressão foi usada para permitir a expansão da misoginia que crescia desenfreada na comunidade *gamer* sob a forma de um debate sobre a ética jornalística. Assim, uma parcela dos *gamers* sentiu seu espaço ameaçado e se utilizou do caso de Zoe Quinn, que foi provado como falso após declarações do próprio Gjoni acerca do falso relacionamento entre sua ex-namorada e o jornalista citado (WIRTANEN, 2014) e desejaram revidar e reocupar o espaço *online* que vinha se reorganizando e se diversificando, como explicitado por Murray (1993).

Com a ocorrência do *Gamergate* e o ódio sem escalas sofrido pela desenvolvedora de jogos, jornalistas passaram a cobrir o caso e a buscar nomear os envolvidos da comunidade nos ataques à Zoe Quinn, o que foi entendido pela comunidade *gamer* como um desejo de “politizar” os jogos e “destruir” a subcultura *online* desse público (SALTER, 2017). Como resultado dessa “politização” dos jogos, diversos influenciadores de direita alternativa (*Alt-Right*), como o jornalista Milo Yiannopoulos, promoveram uma defesa em massa de Gjoni, inflamando ainda mais ataques contra a vítima e contra os jornalistas que se posicionaram a favor de Quinn, como a crítica de jogos Anita Sarkeesian. Além disso, figuras como Phil Mason, *youtuber* que se

⁵ Doxxing é uma forma de assédio online que significa expor publicamente o nome real, endereço, emprego ou outras informações de identificação sem o consentimento da pessoa. (LATTO, 2023).

LATTO, Nica. O que é doxxing? É ilegal? Como evitá-lo ou reportá-lo? O que é doxxing? É ilegal? Como evitá-lo ou reportá-lo? Disponível em: <[https://www.avast.com/pt-br/c-what-is-doxxing#:~:text=Doxxing%20\(tamb%C3%A9m%20escrito%20E2%80%9Cdoxxing%E2%80%9D,sem%20o%20consentimento%20da%20pessoa.>](https://www.avast.com/pt-br/c-what-is-doxxing#:~:text=Doxxing%20(tamb%C3%A9m%20escrito%20E2%80%9Cdoxxing%E2%80%9D,sem%20o%20consentimento%20da%20pessoa.>)>. Acesso em: 15 ago. 2023.

popularizou com os ataques à Sarkeesian, promoveram *crowdfunding* à causa de Gjoni, injetando dinheiro e impulsionando conteúdos relacionados ao *Gamergate*. Dessa forma, se visualizou a união dos indivíduos que se utilizam dos ideais da masculinidade *geek* com os membros da direita alternativa para cercear os direitos de participação *online* de mulheres.

Essa resposta excludente é esperada dos grupos de direita, uma vez que “a cada patamar de liberdade atingido, uma avalanche de respostas misóginas e machistas se faz sentir” (RAGO, 2019, p. 8). Tais mobilizações, quando realizadas por esses grupos, se manifestam em diversos formatos considerados “palatáveis” dentro da comunidade *gamer*, como no caso dos memes. Assim, se utiliza de uma linguagem simples, repetitiva e rápida para ser validada pelos usuários que são, muitas vezes, anônimos. Essas interações, fomentadas pela incorporeidade da internet (GING, 2019), impedem uma regulação de comportamentos e permitem o prosseguimento dessas atividades violentas.

Considerações finais

Com este trabalho, se buscou analisar como o espaço das mulheres na internet não só não é garantido, como também muitas vezes é negado. Casos como o de Zoe Quinn mostram que a masculinidade *geek*, quando manifestada em um espaço individualista e competitivo como tem sido o ecossistema dos jogos virtuais, acaba convertendo discussões inflamadas em discursos misóginos que minam a participação social feminina neste espaço e, quando essa masculinidade é atrelada ao discurso misógeno de grupos reacionários organizados, como a direita alternativa, os atos vexatórios contra mulheres tendem a evoluir para atos ainda mais violentos e sistemáticos.

Além disso, verificamos uma nova nuance do considerado “orgulho *nerd*”, performado por meio da masculinidade *geek*, que resulta desastrosamente em casos como o vivenciado pela desenvolvedora Zoe Quinn. A ocorrência do *Gamergate* serve não só para avaliarmos como as plataformas têm se posicionado em relação ao ódio contra minorias *online*, mas também para verificar o papel da mídia na mitigação desses atos virtuais que têm consequências duradouras na vida dessas mulheres.

Por fim, ainda se devem realizar mais estudos acerca das omissões de muitas plataformas acerca da violência que ocorrem nelas e dos efeitos dessas ausências de moderação nos casos de perseguição a grupos marginalizados *online*.

Referências

Anonymity as culture: treatise | Triple Canopy. Disponível em: <https://canopycanopycanopy.com/contents/anonymity_as_culture__treatise>. Acesso em: 15 ago. 2023.

BORDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

ENSMENGER, N. Making Programming Masculine. **Gender Codes**, p. 115–141, 5 ago. 2010.

FARIAS, Vicente Reis De Souza. Por que há poucas mulheres jogando online?. In: ANAIS DO 27º ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2018, Belo Horizonte. **Anais eletrônicos...** Campinas, Galoá, 2018.

GeekParty - Eron Gjoni clarifies the Zoe Quinn, Nathan Grayson Timeline... archive.is. Disponível em: <<https://archive.is/6edzX>>. Acesso em: 15 ago. 2023.

GING, D.; SIAPERA, E. Introduction. In: GING, D.; SIAPERA, E. (Orgs.). **Gender hate online: understanding the new anti-feminism**. Cham: Palgrave Macmillan, 2019, p. 1-17.

GING, D. (2019). Alphas, betas, and incels: Theorizing the masculinities of the manosphere. **Men and Masculinities**, 22(4), 638-657. <https://doi.org/10.1177/1097184x17706401>

KUZNEKOFF, J. H.; ROSE, L. M. **Communication in multiplayer gaming: examining player responses to gender cues**. New Media Society, v. 15, n. 4, 2012, p. 543-556.

LAWSON, C. E. (2018). Platform vulnerabilities: Harassment and misogyny in the digital attack on Leslie Jones. **Information, Communication & Society**, 21(6), 818-833. <https://doi.org/10.1080/1369118x.2018.1437203>

LIEN, T. **No girls allowed**. Disponível em: <<https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>>. Acesso em: 15 ago. 2023.

LIMA-SANTOS, A. V. DE S.; SANTOS, M. A. DOS. Incels e Misoginia On-line em Tempos de Cultura Digital. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, v. 22, n. 3, p. 1081–1102, 30 set. 2022.

MURRAY, F. (1993). **A separate reality: science, technology and masculinity**. In E. Green, J. Owen & D. Pain (Eds.), *Gendered by design: Information technology and office systems* (pp. 64-80). London, UK: Taylor&Francis.

RAGO, M. (2019). “Estar na hora do mundo”: Subjetividade e política em Foucault e nos feminismos. **Interface: Comunicação, Saúde, Educação**, 23, e180515. <https://doi.org/10.1590/interface.180515>

SALTER, M. **From geek masculinity to Gamergate: the technological rationality of online abuse.** *Crime, Media, Culture: An International Journal*, v. 14, n. 2, p. 247–264, 14 fev. 2017.

SALTER, M. **Crime, justice and social media.** [s.l.] Routledge, 2017.

SILVA, S. M. DA. Is nerd the new sexy? Um estudo sobre a recepção da série televisiva *The Big Bang Theory*. **repositorio.ufc.br**, 2016.

STUMPF, Ida Regina C.. Pesquisa Bibliográfica. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação.** São Paulo: Atlas, 2005. p. 51-61.

TOCCI, Jason. **The well-dressed geek: media appropriation and subcultural style.** Massachusetts: MIT, 2007.

TURKLE, S. **The second self: computers and the human spirit.** [s.l.] The MIT Press, 2005.