

guilherme smee

marina duarte

O PAI TÁ ON



Incels e Masculinidade Geek

© 2025 Guilherme Smee e Marina Duarte.

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte da presente publicação pode ser reproduzida, armazenada ou transmitida por quaisquer que sejam os meios, mecânico, eletrônico, digital ou fotocópia, sem a prévia autorização dos autores.

Guilherme Smee

Roteiro e pesquisa

Marina Duarte

Lápis e arte-final

Guilherme Smee

Design da capa, projeto gráfico e diagramação

Os Autores

Revisão

OBRA VENCEDORA DO 42º TROFÉU
ANGELO AGOSTINI, A MAIS ANTIGA
HONRARIA OFERECIDA PARA AS HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS FEITAS NO BRASIL, NA
CATEGORIA FANZINE.

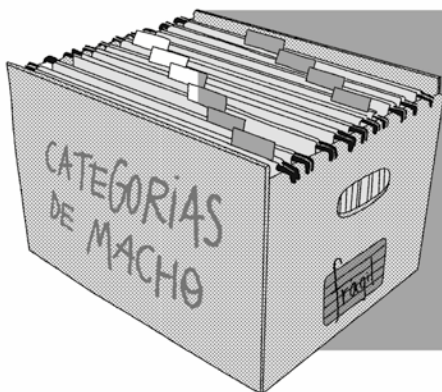


Esta publicação tem o apoio do Conselho
Nacional de Desenvolvimento Científico
e Tecnológico e do Grupo MARGENS, da
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).





A MASCULINIDADE É UMA
CARACTERÍSTICA DO HOMEM QUE
PODE SER MEDIDA, EMBORA NÃO
EXISTA, COMO OS METROS, OS
LITROS E A VELOCIDADE, UM
SISTEMA CLARO DE MEDIDA DA
MACHEZA.



MESMO ASSIM,
EXISTEM CATEGORIAS
DE MASCULINIDADE
QUE DIVIDEM OS
HOMENS EM NÍVEIS,
ONDE O NÍVEL MAIS
ALTO É INVEJADO E
ADMIRADO POR TODOS
ELES E OS NÍVEIS
MAIS BAIXOS DEVEM
SER EXECRADOS E
DESPREZADOS.

NO MUNDO NERD E
GEEK A MEDIÇÃO
É UMA PRÁTICA
FREQUENTE.

ELES ESTÃO SEMPRE
DISPUTANDO ENTRE
SI, SEJA NO GANHO
DE EXPERIÊNCIAS E
PONTOS EM VIDEOGAMES
E JOGOS ONLINE,
SEJA PARA MEDIR
O CONHECIMENTO
SOBRE OS UNIVERSOS
FICCIONAIS A QUE
SÃO ADICTOS.

TAMBÉM CONSTRÓEM UMA
ESPÉCIE DE "CLUBE DO BOLINHA",
ONDE MENINA NÃO ENTRA.

PORQUE FORAM
EDUCADOS DESDE A
TENRA INFÂNCIA QUE
EXISTEM UNIVERSOS
FEITOS APENAS PARA
HOMENS E OUTROS
APENAS PARA MULHERES
E, SE QUALQUER UM DOS
LADOS DESTE CAMPINHO
SE APROXIMAR DO LADO
CONTRÁRIO, TRATA-SE
DE UMA INFRAÇÃO COM
DIVERSAS PUNIÇÕES
SOCIAIS, QUE VÃO DO
ISOLAMENTO A MORTE.



SE CONHECIMENTO É IGUAL A PODER NO MUNDO NERD E GEEK, O GÊNERO COM QUEM ESSES INDIVÍDUOS NASCEM TAMBÉM É SINÔNIMO DE UMA PROMESSA DE REINAR SOBRE OS DEMAIS.

VENHA
A VÓS O
NOSSO
REINO!

MAS NA PRÁTICA
NÃO É BEM ASSIM.

CHULUPA,
CACETE!

NÃO SE NASCE HOMEM,
SE TORNA HOMEM,
PARAFRASEANDO
SIMONE DE BEAUVOIR.

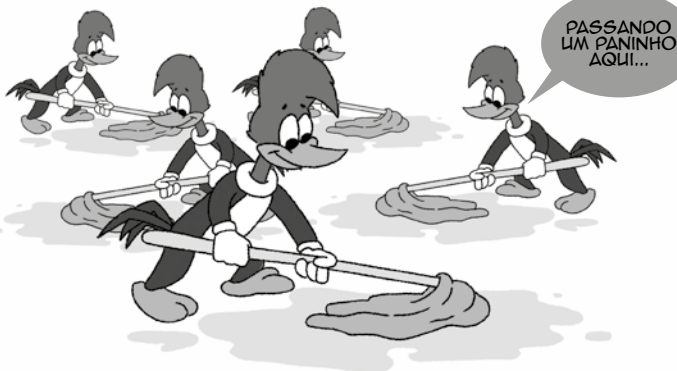
PARA SER HOMEM É PRECISO CONQUISTAR
A ADMIRAÇÃO DAS MULHERES, SIM, MAS
PRINCIPALMENTE SER APROVADO
PELOS OUTROS HOMENS.

EM UM MUNDO EM QUE OS TROFÉUS CONQUISTADOS NOS JOGOS ONLINE E DIGITAIS OU O CONHECIMENTO ACUMULADO SOBRE UM DETERMINADO ASSUNTO DA CULTURA POP FAZEM ALGUÉM SER VENERADO, AQUELES QUE O SEGUEM SEMPRE SERÃO SEUS SÚDITOS, CRIANDO AQUILO QUE RAEWYN CONNELL CHAMOU DE MASCULINIDADE CÚMPlice.

SUSPEITOS
DE UM CRIME
PERFEITO



ESSES MESMOS HOMENS SERÃO AQUELES QUE NÃO SÃO NECESSARIAMENTE MACHISTAS, MAS QUE PASSARÃO PANO PARA O AMIGO QUE COMETE ABUSOS CONTRA AS MULHERES OU CONTRA OUTRAS MINORIAS MASCULINAS, COMO ATOS HOMOFÓBICOS OU RACISTAS.



A FORMA COMO A
MASCULINIDADE NERD/
GEEK PENSA AS
MULHERES É, AO MESMO
TEMPO EXTREMAMENTE
OBJETIFICADA E TAMBÉM
UM OBJETO DE DIFÍCIL
ACESSO, COMO UM
TROFÉU DA PLAYSTATION
STORE, QUE SÓ PODE
SER DESBLOQUEADO
SE O GEEK/NERD TIVER
PASSADO POR DIVERSAS
SITUAÇÕES QUE PROVEM
O SEU VALOR.



TEMOS QUE
PEGAR, EU SEI!
PEGA-LAS EU
TENTAREI!

POR PENSAREM NAS
MULHERES DESTA MANEIRA,
MUITOS DESSES HOMENS
ADULTOS E ADOLESCENTES
SE AUTODENOMINAM "INCELS",
OU SEJA CELIBATÁRIOS
INVOLUNTÁRIOS.

NA CABEÇA DELES, NÃO
CONSEGUEM TER RELAÇÕES
SEXUAIS PORQUE AS
MULHERES QUE ELES
DESEJAM NÃO
OS QUEREM.



A CULTURA POP TEM SUA PARCELA DE CULPA NESTE ASPECTO. POR MAIS DE UM SÉCULO, ELA TEM VEICULADO UM TIPO DE MASCULINIDADE E DE FEMINILIDADE IDEAL, QUE CONNELL DENOMINOI DE MASCULINIDADE HEGEMÔNICA.

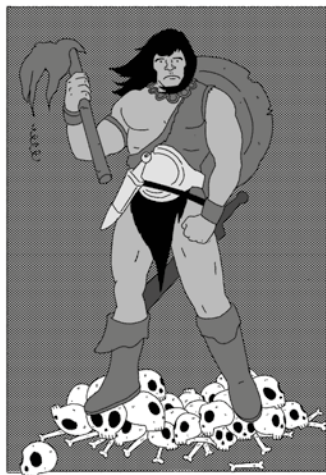


TRATAM-SE DE
MODELOS DE PESSOAS
QUE ESTÃO NO TOPO
DA PIRÂMIDE DOS
GÊNEROS E DEVEM
SER DESEJADAS POR
TODOS, SEJA PARA,
NO CASO DOS INCELS,
SER COMO ESSES
HOMENS OU PARA
CONSUMIR ESSAS
MULHERES ALTAMENTE
OBJETIFICADAS.



OS INCELS E MUITOS DOS HOMENS QUE DESENVOLVEM LIGAÇÕES COM UMA MASCULINIDADE NERD/GEEK CRESCERAM COM HISTÓRIAS SOBRE "DONZELAS EM PERIGO" E NÃO ACREDITAM QUE MULHERES TENHAM SUAS PRÓPRIAS VIDAS E PRÓPRIAS ESCOLHAS QUE NÃO DEPENDAM DA VONTADE DE UM HOMEM QUE A SUSTENTE OU SEJA A CAUSA QUE ESSAS MULHERES DEVOTEM SUA VIDA.

CONAN,
QUAL LÂMINA
DEIXA ESSAS
PERNAS TÃO
LISINHAS?



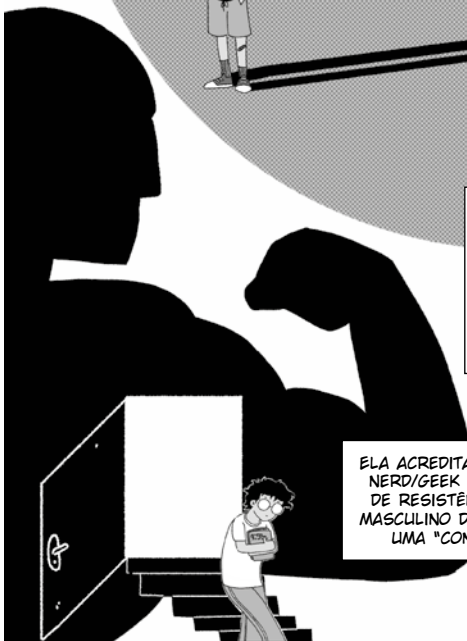
ACREDITAM QUE O PROBLEMA QUE EXISTE NÃO RESIDE NELES E NA FORMA COMO SE COMPORTAM, MAS COMO A SOCIEDADE ACABOU MOLDANDO AS MULHERES E SENTEM-SE INJUSTIÇADOS POR ISSO, MUITAS VEZES COMETENDO ATOS QUE LEVAM A SUA PRÓPRIA VIDA E A DE OUTRAS PESSOAS POR CAUSA DA REJEIÇÃO E DO SOFRIMENTO PELO QUAL PASSAM.

ELEONOR A. LOCKHART
EXPLICA A MASCULINIDADE
NERD/GEEK COMO DEFINIDA
PELAS OPRESSÕES QUE ESTES
HOMENS SOFREM. ISOLAMENTO
E DE DIFERENCIAÇÃO SOCIAL
FAZEM LIGAÇÃO ENTRE SEUS
PROFUNDOS INTERESSES
INTELCTUAIS E SUA FALTA
DE POPULARIDADE SOCIAL,
ROMÂNTICA E SEXUAL.



LOCKHART DEFINE A
CULTURA NERD/GEEK
COMO UMA EXPERIÊNCIA
DE ALIENAÇÃO DO
MASCULINO EM UMA
SUBCULTURA QUE É
IMENSAMENTE VISTA
COMO MASCULINA.

ELA ACREDITA QUE A MASCULINIDADE
NERD/GEEK PODE SER UMA FORMA
DE RESISTÊNCIA ÀS FORMAS DE UM
MASCULINO DOMINANTE E CONFIGURA
UMA "CONTRAMASCULINIDADE".



A COMUNIDADE INCEL SE DESENVOLVEU ONLINE A PARTIR DE MEADOS DOS ANOS 2000 E SE DIFUNDIU NA DÉCADA SEGUINTE.

SEUS MEMBROS COSTUMAM VER A SI MESMOS COMO MACHOS ZETA, QUE REMETE À CLASSIFICAÇÃO MAIS BAIXA DE MASCULINIDADE, EM OPOSIÇÃO AOS MACHOS ALFA.



ESSA CLASSIFICAÇÃO, POR ACASO, TAMBÉM SE RELACIONA COM AS TEORIAS DE CONNELL SOBRE AS MASCULINIDADES HEGEMÔNICA, CÚMPLICE, SUBORDINADA E MARGINALIZADA, MOSTRANDO, MAIS UMA VEZ, COMO SER HOMEM DEPENDE DE UMA APROVAÇÃO NA PIRÂMIDE DA VIRILIDADE

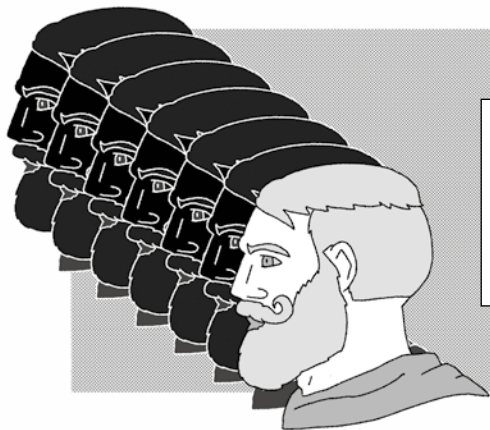


UMA PESQUISA REALIZADA NO SITE INCELS.CO CONCLUIU QUE POR VOLTA DE METADE DE SEUS MEMBROS SE CONSIDERAM BRANCOS E SE EXPRESSAM A PARTIR DA LÍNGUA INGLESA, QUE SÃO MARCADORES DE PRIVILÉGIO SOCIAL NO BRASIL.

NÃO
ACREDITO
QUE ELE
GOSTA DE
GUSTTAVO
LIMA....

PARA LIDAR COM SENTIMENTOS DE FRUSTRAÇÃO E REJEIÇÃO, OS INCELS PROJETAM FANTASIAS DE TRANSFORMAÇÃO, COMO AQUELAS QUE ACONTECEM NAS NARRATIVAS GEEK E NERDS, COM O DESEJO "DE TRANSCENDÊNCIA E MOVIMENTO ALÉM DE SEUS PRÓPRIOS CORPOS, DE ADQUIRIR UM NOVO CORPO E SE TORNAR UMA NOVA PESSOA" (JOHANSEN, 2022, P. 44).





DENTRO DA
ESFERA INCEL,
A MASCULINIDADE
DE REFERÊNCIA
É REPRESENTADA
NO ARQUÉTIPO DO
CHAD, HOMEM QUE
CONQUISTA TODAS
AS MULHERES...

...SEJAM ELAS STACIES (MULHERES VOLUPTUOSAS E
DESINTERESSADAS) OU BECKIES (MULHERES DE APARÊNCIA
MEDIANA E INTERESSADAS NO UNIVERSO NERD/GEEK).





NÃO POR ACASO, PODEMOS RELACIONAR AS CARACTERÍSTICAS DO CHAD ÀQUELAS ASSOCIADAS AO MACHO ALFA BRABCO E TAMBÉM À MASCULINIDADE HEGEMÔNICA DE RAEWYN CONNELL.

OS INCELS, ALÉM DE SE AUTOCONSIDERAREM MACHOS ZETA, TAMBÉM SÃO CHAMADOS DE BLACKPILLERS, OU AQUELES QUE ESCOLHERAM A PÍLULA MAIS ESCURA, QUE OS RELEGA TAMBÉM A UM VÁCUO EXISTENCIAL.

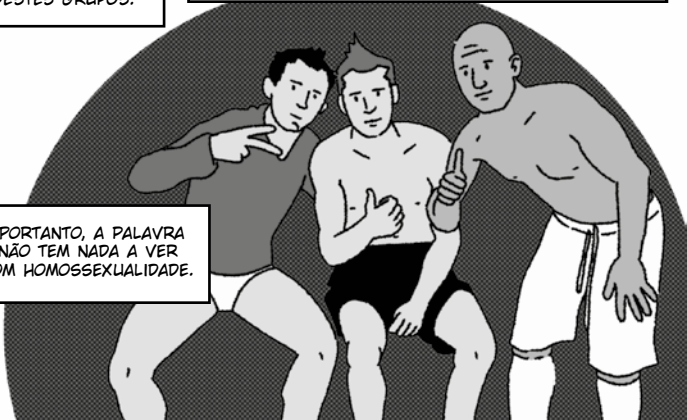


A REUNIÃO DOS INCELS E MUITOS DOS HOMENS ASSOCIADOS À MASCULINIDADE GEEK/NERD EM ESPAÇOS COMO FÓRUMS, REDES SOCIAIS E IMAGEBOARDS DEMONSTRAM O PAPEL DA HOMOSSOCIALIZAÇÃO NA FORMAÇÃO DAS NOÇÕES DE MASCULINIDADE E DE SOCIALIZAÇÃO DESTES GRUPOS.



ASSIM COMO OS ESTÁDIOS DE FUTEBOL, A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, OS VESTIÁRIOS, OS PÁTIOS DE COLÉGIO, AS REDES ONLINE QUE DISCUTEM CULTURA POP SÃO UM ESPAÇO HOMOSSOCIAL MASCULINO, ONDE SOCIAL SIGNIFICA GRUPO E HOMO, O MESMO

PORTANTO, A PALAVRA NÃO TEM NADA A VER COM HOMOSSEXUALIDADE.





NA VERDADE, A HOMOSSOCIALIDADE É UM MECANISMO QUE NOSSA CULTURA ENCONTROU PARA DEFENDER O MASCULINO, CONTROLANDO OS HOMENS ATRAVÉS DE ATOS DE DOMINAÇÃO E CONSTRANGIMENTO, ATRAVÉS DE UMA CUMPLICIDADE TÁCITA SOBRE A FORMA DE COMO UM HOMEM PRECISA SE PORTAR.



RITUAIS DO TIPO "COMPETIÇÃO DE MACHEZA", COMO QUEM TEM O MAIOR PÊNIS, QUEM URINA MAIS LONGE, QUEM EJACULA PRIMEIRO, REPRODUZEM MODELOS SEXUAIS E DÃO FORMA AO SEU DESEJO HETEROSSEXUAL DOS HOMENS.



MAN
CAVE



DANIEL WELZER-LANG CHAMA ESSA ADEQUAÇÃO DOS HOMENS ENTRE OUTROS HOMENS E EM ESPAÇOS MASCULINOS DE "CASA-DOS-HOMENS", BASEADA EM ESTUDOS ANTROPOLÓGICOS SOBRE A TRIBO BARUYA, DE NOVA GUINÉ.



NA TRIBO BARUYA, A INICIAÇÃO RITUAL QUE LEVA UM MENINO A SE TORNAR HOMEM ENVOLVE A FELAÇÃO DE HOMENS MAIS VELHOS PARA, ENTRE OUTROS ENSINAMENTOS, APRENDER COMO DOMINAR AS MULHERES.



ASSIM COMO NOS ESPAÇOS HOMOSSOCIAIS MASCULINOS DAS SOCIEDADES CONTEMPORÂNEAS, O RITUAL DOS BARUYA, ACONTECE EM UM ESPAÇO ONDE AS MULHERES SÃO PROIBIDAS DE ENTRAR, OU DESENCORAJADAS DE FAZEREM PARTE.



MUITAS
COMUNIDADES
INCEL OU DE
NERDS/GEEKS
POSSUEM
RITUAIS PARA
QUE ESSES
INICIADOS SEJAM
ACEITOS EM
SEUS GRUPOS



RECENTEMENTE
FOI NOTICIADO
QUE UM
ADOLESCENTE
ATEOU FOGO EM
UM MORADOR DE
RUA COMO PARTE
DE UM RITUAL
PARA SER ACEITO
EM UM FÓRUM
DA DEEP WEB.

AO MESMO TEMPO, MICHAEL
SCHWALBE TRAZ A REFLEXÃO DE QUE
OS HOMENS QUE LUTAM PARA SEREM
RECONHECIDOS COMO HOMENS POR
SERES MASCULINOS MAIS PODEROSOS
SÃO MAIS CONTROLÁVEIS QUE
AQUELES QUE LUTAM PARA SEREM
RECONHECIDOS COMO HUMANOS.



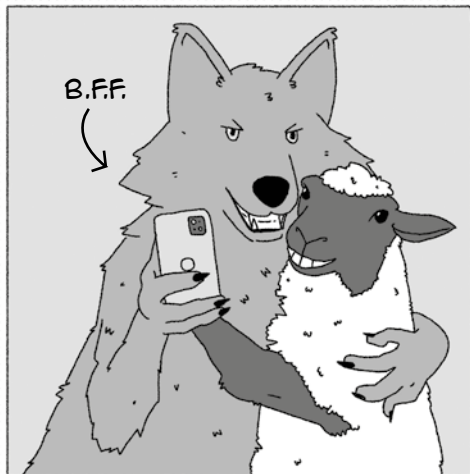
AJOELHE
PERANTE
ZOD!



OS VALORES
MASCULINISTAS
TÊM VOLTADO À
PÁUTA PORQUE OS
HOMENS SE SENTEM
DESPOJADOS DE SEU
PODER DE OUTRORA.

"HOMENS FORTES"
DA EXTREMA DIREITA
TÊM CONDUZIDO
ESSES HOMENS
DESORIENTADOS
E DESESPERADOS
COMO LOBOS EM
PELE DE CORDEIRO.

OS HOMENS
CÚMPLICES
NÃO QUEREM
DIVIDIR ESSE
PODER COM
AS MULHERES,
MAS ACEITAM
DE BOM GRADO
QUE OUTROS
HOMENS MAIS
PODEROSOS OS
MANIPULEM E
DELES RETIREM
TODAS AS
ENERGIAS E
AUTONOMIA
EM BUSCA DE
UM PODER
QUE BENEFICIA
UMA ELITE DE
HOMENS, OS
MESMOS DA
MASCULINIDADE
HEGEMÔNICA.

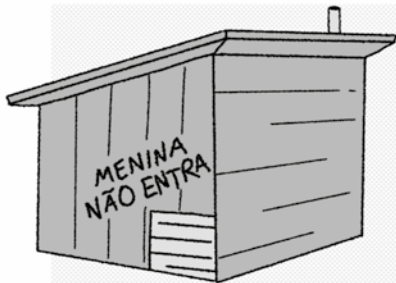




ESSE TIPO DE COMPORTAMENTO SE ESPALHOI
PARA A COMUNIDADE GEEK/NERD COM O
SURGIMENTO DE MOVIMENTOS MASCULINISTAS
COMO O GAMERGATE, COMO UMA RESPOSTA AOS
MOVIMENTOS POR MAIOR REPRESENTATIVIDADE
FEMININA NA INDÚSTRIA DOS VIDEOGAMES..

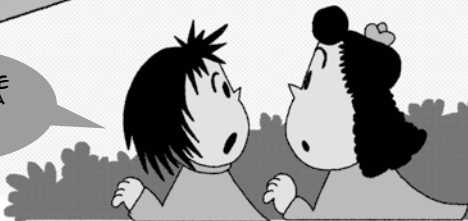
BURROS
QUE NEM
UMA PORTA!

GAMER SIGNIFICA
JOGADOR. GATE
SIGNIFICA PORTÃO.
GAMERGATE, O
PORTÃO PELO QUAL
OS JOGADORES
PASSAM (HOMENS)
OU SÃO BARRADOS
(MULHERES). OU
SEJA, MAIS UMA VEZ
VOLTAMOS AO CLUBE
DO BOLINHA, ONDE
"MENINA NÃO ENTRA!"
E SE ENTRAR, TERÁ
A CAPACIDADE
DE DIMINUIR A
MASCULINIDADE DOS
HOMENS QUE COM
ELA CONVIVEM.



JÁ QUE ESTAMOS EM UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS, É BOM EXPLICAR PARA OS MAIS NOVOS DO QUE SE TRATA O "CLUBE DO BOLINHA". BOLINHA (TUBBY), ERA UM PERSONAGEM DAS TIRAS DE LULUZINHA (LITTLE LULL). ESSE QUADRINHO INFANTIL FOI SUCESSO MUNDIAL ENTRE AS DÉCADAS DE 30 E 80 E FOI CRIADO E DESENVOLVIDO POR UMA MULHER, A CARTUNISTA MARGE.

ESSA QUE É A CASA BRANCA, LULU?



UMA DAS SITUAÇÕES RECORRENTES DESTES QUADRINHOS ERAM AS TENTATIVAS DE LULUZINHA ENTRAR NO CLUBE DO BOLINHA, MESMO SENDO PROIBIDA, PORQUE APESAR DE SER AMIGA DE TODOS, LÁ SÓ ENTRAVAM MENINOS. NO CLUBE ESTAVA ESCRITO: "MENINA NÃO ENTRA!".

O MUNDO DOS
QUADRINHOS
IMITOU O MUNDO
DOS GAMES
E CRIOU UM
COMICSGATE,
ONDE, MAIS UMA
VEZ, HOMENS
CRIARAM
CAMPANHAS DE
DIFAMAÇÃO E DE
DIMINUIÇÃO DA
IMPORTÂNCIA E
DA QUALIDADE
DOS TRABALHOS
DAS MULHERES,
PRINCIPALMENTE
NOS QUADRINHOS
DE SUPER-HERÓIS.

NÃO, NÃO
É AQUELA
AGENDA
COM FLORES
E COR DE
ROSA!



MAIS UMA VEZ
O RECALQUE DA
MASCULINIDADE
GEEK/NERD RETORNA
PARA MOSTRAR QUE
OS HOMENS TÊM
MEDO DO PODER
DAS MULHERES.
PORQUE SE ELES
SÃO CELIBATÁRIOS
INVOLUNTÁRIOS,
ELES DEPENDEM DA
ESCOLHA DE UMA
MULHER QUE OS
FAÇA SENTIREM-SE
COMO HOMENS..

PIKACHU,
EU ESCOLHO
VOCÊ!



VOCÊ PODE
ESTAR ACHANDO
ESSA SITUAÇÃO
BASTANTE
PARADOXAL,
MAS FAZ PARTE
DO DISCURSO
PATRIARCAL
OUVIDO POR
TODOS NÓS
DESDE A
PRIMEIRA
INFÂNCIA.

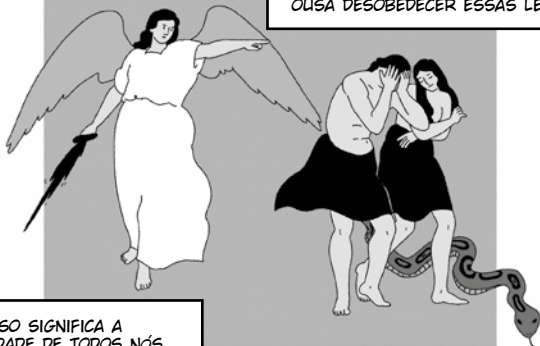


AZUL E ROSA, BONECAS E CARRINHOS
SÃO NOSSOS DESTINOS.

A MULHER TENDO QUE LIDAR COM O ESPAÇO INTERNO E DOMÉSTICO
DAS BONECAS E OS HOMENS DESAFIANDO A SI E AOS DE MAIS HOMENS
COM O RISCO DOS AUTOMÓVEIS E DAS LUTAS, BUSCANDO UMA
EXTERNALIDADE SEM LIMITES.



OUTRO PARADOXO É A
CONSTRUÇÃO DAS LEIS DO GÊNERO.
NÃO SABEMOS QUEM AS CRIOU
NEM POR QUE RAZÃO, MAS NÓS
SABEMOS E CONHECEMOS MUITO
BEM O QUE ACONTECE COM QUEM
OUSA DESOBEDECER ESSAS LEIS.



E ISSO SIGNIFICA A
CUMPLICIDADE DE TODOS NÓS
NESSE PACTO OPRESSOR, PORQUE
NINGUÉM QUER SER OPRIMIDO.
MAS SERÁ QUE ISSO É MESMO
UMA QUESTÃO DE ESCOLHA?

PARA OS SERES MASCULINOS,
SEGUIR ESSES PRECEITOS TRAZ
VIOLÊNCIAS EM DUAS DIREÇÕES.
PRIMEIRO, OS HOMENS ENTRAM EM
CONFLITO COM A EXIGÊNCIA CADA
VEZ MAIOR DE SEUS CORPOS.



EM SEGUNDO LUGAR, DISPUTAM UMA GUERRA SEM FIM COM OS OUTROS HOMENS.
SEJA NOS VIDEOGAMES, NOS ESPORTES OU NAS NARRATIVAS HERÓICAS.

A ADAPTAÇÃO DOS HOMENS AOS MODELOS VEICULADOS NA CULTURA POP, TRAZ ALÍVIO, MAS TAMBÉM RESULTA EM ANGÚSTIA POR NUNCA ATINGIR OS IDEIAS EXIGIDOS DE UM HOMEM NESTAS MÍDIAS.

QUANTO MAIS IMERSOS EM MUNDOS DE VIDEOGAMES, HISTÓRIAS HEROICAS, CHEIAS DE IDEALISMO, EM REDES SOCIAIS QUE PREGAM A VIOLÊNCIA COMO ÚNICA SAÍDA, MAIS FRUSTRADOS ESSES HOMENS SE TORNAM, BUSCANDO ACABAR COM A SUA EXISTÊNCIA E DE TODOS AQUELES QUE APOIAM ESSE MODELO, VOLUNTARIAMENTE OU NÃO.

O PROBLEMA DO INCEL NÃO É ALGO PARA SER PENSADO COMO UMA PIADA, MAS SIM UM SOFRIMENTO EXISTENCIAL INTENSO, APOIADO PELO DISCURSO DAS MÍDIAS E DAS REDES SOCIAIS.

TRATA-SE DE UM CÍRCULO VICIOSO QUE FAZ DO "MASCULINO" UM IDEAL INATINGÍVEL EM UMA SOCIEDADE QUE VALORIZA AS VANTAGENS OBTIDAS INDIVIDUALMENTE.

NESSA DIREÇÃO, A MASCULINIDADE (INCEL, NERD/GEEK OU NÃO) É, SEGUNDO WELZER-LANG, "AO MESMO TEMPO, SUBMISSÃO AO MODELO E OBTENÇÃO DE PRIVILÉGIOS DO MODELO".



Referências bibliográficas

BEAUVOIR, Simone de. **O Segundo Sexo, v.I, II.** Tradução Sérgio Milliet. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

CONNELL, Raewyn. La organización social de la masculinidad. In: VALDÉS, Teresa. OLAVARRÍA, José (org.) **Masculinidad/es: poder y crisis.** Santiago: Isis Internacional/FLACSO, 1997. pp. 31 - 48.

CONNELL, Raewyn. **Masculinities. Second Edition.** Cambridge: Polity Press, 2005.

JOHANSEN, Jacob. **Fantasy, online misogyny and the manosphere: male bodies of dis/inhibition.** Nova York: Routledge, 2022.

LOCKHART, Eleanor Amaranth. **Nerd/Geek masculinity: technocracy, rationality and gender in nerd's culture counter masculine hegemony.** 2015. 181 f. Tese (Doutorado em Filosofia) Office of Graduate and Professional Studies. Texas A&M University, 2015.

SCHWALBE, Michael. **Manhood Acts: Gender and the Practices of Domination.** Boulder, CO: Paradigm Publishers, 2014.

SUGIURA, Lisa. **The incel rebellion: the rise of manosphere and the virtual war against women.** Bingley: Emerald Publishing, 2021.

VALE, Catherine M. "The loyal heart": homosocial bonding and homoerotic subtext between Batman and Robin, 1939-1943. In: GEAMAN, Kristen L. (org.). **Dick Grayson, boy wonder: scholars and creators on 75 years of Robin, Nightwing and Batman.** Jefferson, NC: MacFarland and Co., 2015.

WELZER-LANG, Daniel. A construção do masculino: dominação das mulheres e homofobia. **Estudos Feministas**, vol.9, n.2, p.460-482, 2001.



GUILHERME SMEE

É ROTEIRISTA, PRODUTOR CULTURAL E DE CONTEÚDO, DESIGNER GRÁFICO E PESQUISADOR DE QUADRINHOS. GUILHERME É GAÚCHO E TRABALHA HÁ MAIS DE QUINZE ANOS COM PRODUÇÃO EDITORIAL E DE QUADRINHOS. É DOUTOR EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, MESTRE EM MEMÓRIA SOCIAL E BENS CULTURAIS, ESPECIALISTA EM, HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E EM IMAGEM PUBLICITÁRIA. SEUS TRABALHOS MAIS RECENTES INCLUEM O LIVRO *SUPERGAYS* E A COCRIAÇÃO DO SUPER-HERÓI QUEER *BOY MAGYA*. FAZ PARTE DA ASSOCIAÇÃO DE PESQUISADORES EM ARTE SEQUENCIAL E DA INTERNATIONAL SOCIETY FOR SUPERHEROES STUDIES.

MARINA DUARTE

É QUADRINISTA, ILUSTRADORA, JORNALISTA E INICIANTE NA PESQUISA EM QUADRINHOS (NUPEQ – UEMS). MARINA É NASCIDA E CRIADA NO CERRADO SUL-MATO-GROSSENSE. TRABALHA HÁ SEIS ANOS COM NARRATIVAS JORNALÍSTICAS EM QUADRINHOS E HÁ TREZE COM JORNALISMO ALTERNATIVO, TENDO PUBLICADO EM VEÍCULOS COMO REVISTA *BADARÔ*, REVISTA *VÍRUS PLANETÁRIO*, *LE MONDE DIPLOMATIQUE BRASIL*, *MINA DE HQ* *CATRACA LIVRE*. AUTORA DA HQ-REPORTAGEM *VOZES (IN) VISÍVEIS: RELATOS DE RESISTÊNCIA LBT EM CAMPO GRANDE*, QUE ABORDA A REALIDADE DAS MULHERES LBTs NO MUNICÍPIO.

