



Lisbon School  
of Economics  
& Management  
Universidade de Lisboa

**MESTRADO EM**  
**DESENVOLVIMENTO E COOPERAÇÃO**  
**INTERNACIONAL**

**TRABALHO FINAL DE MESTRADO**  
**DISSERTAÇÃO**

**NERDFIGHTERIA - O POTENCIAL DAS COMUNIDADES ONLINE  
PARA A EDUCAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO**

**BIANCA CORDEIRO TOMÁS FRANCISCO**

**JUNHO - 2024**



Lisbon School  
of Economics  
& Management  
Universidade de Lisboa

**MESTRADO EM**  
**DESENVOLVIMENTO E COOPERAÇÃO**  
**INTERNACIONAL**

**TRABALHO FINAL DE MESTRADO**  
**DISSERTAÇÃO**

**NERDFIGHTERIA - O POTENCIAL DE COMUNIDADES ONLINE  
PARA EDUCAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO**

**BIANCA CORDEIRO TOMÁS FRANCISCO**

**ORIENTAÇÃO:**  
**ANA LUÍSA SANTOS DE ALMEIDA SILVA**

**JUNHO - 2024**



## Glossário de Siglas

CID	Cooperação Internacional para o Desenvolvimento
DWB	Médicos Sem Fronteiras (Doctors Without Borders)
DEL	Laboratório de Desenvolvimento (Development Engagement Lab)
ECG	Educação para a Cidadania Global
ED	Educação para o Desenvolvimento
ENED	Estratégia Nacional de Educação para o Desenvolvimento
EUA	Estados Unidos da América
J&J	Johnson & Johnson
MCE	Maternal Centre of Excellence
OCDE	Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico
ODM	Objetivos de Desenvolvimento do Milénio
ODS	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
ONG	Organização Não Governamental
ONU	Organização das Nações Unidas
OSC	Organizações da Sociedade Civil
PIH	Partners In Health
P4A	Project for Awesome
UE	União Europeia
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization)

### Resumo e palavras-chave

Esta dissertação examina como a filantropia e o ativismo digital na comunidade online Nerdfighteria contribuem para a educação para o desenvolvimento e a promoção da cidadania global. A investigação aborda duas questões principais: 1) as comunidades online como espaços de cidadania global, e 2) os possíveis efeitos da filantropia e do ativismo digital na educação para o desenvolvimento.

Utilizando uma metodologia mista, que inclui etnografia digital, através da participação imersiva da autora na comunidade, e a aplicação de um questionário online, a pesquisa busca compreender estas dinâmicas.

Os resultados indicam que a Nerdfighteria não apenas educa os seus membros sobre causas globais, mas também incentiva a participação em iniciativas sociais e de desenvolvimento. A participação ativa na comunidade está associada a um aumento significativo no conhecimento sobre questões globais e organizações internacionais, além de um compromisso contínuo com o ativismo e a filantropia. A pesquisa destaca que as comunidades online podem ser espaços para a promoção da cidadania global, utilizando as novas tecnologias de comunicação para educação e mobilização social.

Em conclusão, a Nerdfighteria demonstra o potencial das comunidades online em promover a educação para o desenvolvimento e a cidadania global, tornando-se um modelo para a cooperação internacional no contexto digital.

**Palavras-chave:** filantropia, ativismo digital, educação para o desenvolvimento, cidadania global, comunidades online, Nerdfighteria.

### Abstract and keywords

This dissertation examines how philanthropy and digital activism in the Nerdfighteria online community contribute to education for development and the promotion of global citizenship. The research addresses two main questions: 1) online communities as spaces for global citizenship, and 2) the possible effects of philanthropy and digital activism on education for development.

Using a mixed-methods approach, including digital ethnography through the author's immersive participation in the community and the administration of an online survey, the study seeks to understand these dynamics.

The results indicate that Nerdfighteria not only educates its members about global issues but also encourages participation in social and development initiatives. Active participation in the community is associated with a significant increase in knowledge about global issues and international organizations, as well as ongoing commitment to activism and philanthropy. The research highlights that online communities can be spaces for the promotion of global citizenship, using new communication technologies for education and social mobilization.

In conclusion, Nerdfighteria demonstrates the potential of online communities to promote education for development and global citizenship, becoming a model for international cooperation in the digital context.

**Keywords:** philanthropy, digital activism, education for development, global citizenship, online communities, Nerdfighteria.

## Índice

<i>Glossário de Siglas</i> .....	1
<i>Resumo e palavras-chave</i> .....	2
<i>Abstract and keywords</i> .....	3
<i>Índice</i> .....	4
<i>Lista de Figuras</i> .....	5
<i>Lista de Tabelas</i> .....	5
<i>Agradecimentos</i> .....	6
1. <i>Introdução</i> .....	7
2. <i>Revisão de Literatura</i> .....	9
2.1 <i>Cooperação Internacional para o Desenvolvimento e Filantropia</i> .....	9
2.2. <i>Educação para o Desenvolvimento</i> .....	12
2.3 <i>A Sociedade Civil e CID na era digital</i> .....	14
3. <i>Metodologia</i> .....	18
3.1. <i>Objetivos, perguntas de investigação e estudo de caso</i> .....	18
3.2. <i>Métodos de investigação</i> .....	18
3.3. <i>Limitações da investigação</i> .....	20
4. <i>Estudo de caso: a comunidade Nerdfighteria</i> .....	21
4.1. <i>Nerdfighteria - a narrativa constituinte</i> .....	21
4.2. <i>Apresentação e discussão dos resultados obtidos no através do inquérito</i> .....	24
4.2.1 <i>Caracterização da amostra</i> .....	24
4.2.2. <i>Participação na comunidade</i> .....	25
4.2.3. <i>A Educação para o Desenvolvimento na comunidade Nerdfighteria</i> .....	27
5. <i>Conclusão</i> .....	34
<i>Bibliografia</i> .....	37
<i>Anexos</i> .....	42

## Lista de Figuras

Figura 1 – Anos de pertença à comunidade dos inquiridos .....	24
Figura 2 – Género dos inquiridos .....	24
Figura 3 – Faixa etária dos inquiridos .....	24
Figura 4 – Atividades em que participam dentro da comunidade .....	25
Figura 5 – Frequência com que interagem com aspetos da comunidade.....	25
Figura 6 – Frequência com que participa em debates ou interagem com outros Nerdfighters.....	26
Figura 7 – atividades de ativismo digital nas quais participaram .....	26
Figura 8 – Estatísticas Descritivas da familiaridade com questões de caridade ou de desenvolvimento global antes de se juntar à comunidade .....	27
Figura 9 – Estatísticas Descritivas da familiaridade com questões de caridade ou de desenvolvimento global após se juntar à comunidade .....	27
Figura 10 – Estatísticas Descritivas da familiaridade com a luta/campanhas contra a tuberculose antes de se juntar à comunidade .....	28
Figura 11 – Estatísticas Descritivas da familiaridade com a luta/campanhas contra a tuberculose após se juntar à comunidade.....	28
Figura 12 – Estatísticas Descritivas da familiaridade com questões de saúde materna na Serra Leoa ou em contextos semelhantes antes de se juntar à comunidade.....	28
Figura 13 – Estatísticas Descritivas da familiaridade com questões de saúde materna na Serra Leoa ou em contextos semelhantes após se juntar à comunidade .....	28
Figura 14 – Estatísticas Descritivas da familiaridade com desenvolvimento sustentável antes de se juntar à comunidade.....	29
Figura 15 – Estatísticas Descritivas da familiaridade com desenvolvimento sustentável após se juntar à comunidade .....	29
Figura 16 – Estatísticas Descritivas da familiaridade de organizações como PIH, DWB ou Save the Children International antes de se juntar à comunidade .....	30
Figura 17 – Estatísticas Descritivas do conhecimento de organizações como PIH, DWB ou Save the Children International após se juntar à comunidade.....	30
Figura 18 – Opinião sobre a frequência do envolvimento da comunidade Nerdfighteria em iniciativas que apoiem a Cooperação Internacional para o Desenvolvimento.....	30
Figura 19 – Estatísticas Descritivas da disposição para apoiar pessoalmente ou participar em iniciativas de Desenvolvimento Global dentro da comunidade.....	31
Figura 20 – Estatísticas Descritivas da probabilidade de participarem em ações de cidadania global fora da comunidade após se tornarem membros .....	31

## Lista de Tabelas

Tabela I – Estatística inferencial: teste do Qui-quadrado para as hipóteses testadas.....	29
---	----

### Agradecimentos

Agradeço a todos que me acompanharam na realização deste mestrado e dissertação.

Primeiramente, à minha orientadora, Prof.<sup>a</sup> Ana Luísa Silva, por ter aceitado o desafio, mesmo com a pressão do tempo, e por ter sido uma orientadora exemplar ao longo de todo o processo. O seu encorajamento e o interesse demonstrado no meu estudo foram fundamentais.

Às minhas colegas do mestrado em Desenvolvimento e Cooperação Internacional do ISEG, cuja companhia e partilha de conhecimentos enriqueceram esta experiência.

Aos meus pais, que sempre priorizaram e possibilitaram a minha educação, pelo apoio em toda a minha jornada académica. Que o meu sucesso faça jus aos vossos sacrifícios.

A todas as amigas que me encorajaram na realização desta dissertação e, de alguma forma, contribuíram para o meu bem-estar durante este processo. A vossa presença fez toda a diferença.

Por fim, um agradecimento especial ao meu parceiro, cujo apoio incondicional, incentivo e trabalho invisível criaram as condições necessárias para que eu pudesse mergulhar de cabeça e alcançar este objetivo. Sem ti, nada disto seria possível.

## 1. Introdução

O cenário da cooperação internacional contemporâneo enfrenta a complexa tarefa de garantir a cooperação e enfatizar o desenvolvimento sustentável num clima fragmentado. As crises, como a recente pandemia Covid-19, o aumento dos conflitos armados, as consistentes vagas de emigração forçadas por regimes políticos, as questões climáticas e as novas vagas de extrema-direita, deixam-nos numa instabilidade periclitante.

Surgem, então, diversas críticas sobre a incapacidade da estrutura atual do sistema de cooperação internacional para o desenvolvimento (CID) para auxiliar os países em desenvolvimento a lidar com as crises supramencionadas. A capacidade da estrutura tradicional da CID, centrada na ajuda internacional e operacionalizada em grande parte por instituições multilaterais, agências de ajuda bilateral e organizações não-governamentais, em lidar com a crescente complexidade do mundo multiplexo tem sido posta em causa. Neste contexto, a emergência de novos atores não-estatais, múltiplos e heterogêneos, tem vindo a alterar ainda mais as dinâmicas de poder. Devido às alterações destas dinâmicas, o setor privado e a sociedade civil transformam-se, em particular através do renovado papel da filantropia, que capacita indivíduos a desempenharem papéis mais ativos. O papel da filantropia não é novo, mas vem-se alterando e concedendo mais poder aos indivíduos, à sociedade civil e ao setor privado. Por outro lado, no contexto da nova sociedade em rede, cujo uso generalizado e intensivo da internet pelas mais recentes gerações a tornou, para além de uma ferramenta, um espaço de existência, abrem-se possibilidades para as organizações internacionais e da sociedade civil conectarem-se com os indivíduos. No entanto, existem ainda poucos estudos sobre o aproveitamento das capacidades de comunidades existentes para estes propósitos.

Neste contexto, a Educação para o Desenvolvimento (ED) toma uma centralidade significativa na tentativa de continuar a consolidar os esforços de cooperação de forma a lidar com estes desafios transnacionais. No entanto, o distanciamento dos indivíduos das estruturas e debates globais, impõe-se como um entrave ao sucesso destes esforços.

A presente tese propõe-se a examinar como a filantropia e o ativismo digital na comunidade online Nerdfighteria contribuem para a educação para o desenvolvimento e para a promoção de cidadania global entre os seus membros. A comunidade foi fundada por John e Hank Green em 2007 e tem-se tornado progressivamente mais ativa na promoção da educação para o desenvolvimento através de conteúdo educativo, filantropia e ativismo digital.

Também pretende perceber em que medida as comunidades online podem servir como espaços para a promoção da cidadania global, e quais são os mecanismos que facilitam essa função. A conclusão visa oferecer lições a outras comunidades e organizações envolvidas em iniciativas de cooperação internacional e advocacia, ampliando a compreensão do potencial das comunidades online na educação para o desenvolvimento e na advocacia global.

A dissertação está estruturada em quatro capítulos. No capítulo 1 é apresentada uma breve revisão da literatura com destaque para os conceitos de filantropia, CID, Educação para o Desenvolvimento, sociedade civil e CID na era digital. No capítulo 2 define-se a metodologia de investigação, com destaque para uma breve descrição do questionário e o procedimento para o tratamento estatístico. O capítulo 3 é constituído pelo estudo de caso, incluindo o trabalho empírico realizado. Este capítulo está dividido em duas secções. Na primeira secção encontra-se a contextualização da comunidade Nerdfighteria. Na segunda secção realiza-se uma análise dos resultados obtidos no questionário. Finalmente, o quarto capítulo é dedicado às conclusões da dissertação, bem como as pistas para uma futura investigação.

## 2. Revisão de Literatura

Esta revisão pretende mapear a literatura existente sobre cooperação internacional, filantropia, educação para o Desenvolvimento, sociedade civil, e o papel das tecnologias de informação na cooperação internacional para o desenvolvimento, destacando as principais teorias, debates e tendências contemporâneas. A literatura existente serve de enquadramento para a análise do papel da Nerdfighteria na Educação para o Desenvolvimento, que será realizada posteriormente.

### 2.1 Cooperação Internacional para o Desenvolvimento e Filantropia

O conceito de CID surge inicialmente na área da economia política internacional, através do Plano Marshall com a transferência de recursos financeiros para ajudar na reconstrução de uma Europa afetada pela Segunda Guerra Mundial (Sachs, 2005; Neto, 2014). Com a definição de Assistência Oficial ao Desenvolvimento pela Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico (OCDE), estabeleceu-se a necessidade de enfrentar o problema do desenvolvimento, tendo o foco gradualmente gravitado para a mitigação da pobreza e ajuda humanitária ao longo dos anos 1970 e 1980, caracterizada por um maior multilateralismo (Sen, 1999; Neto, 2014). A área volta-se para os conceitos de desenvolvimento participativo e da boa governança na década de 1990, seguidos pelo estabelecimento dos Objetivos de Desenvolvimento do Milénio nos anos 2000 (UNDP, 1990; Neto, 2014).

Atualmente, estas visões alargaram-se, e a base da Cooperação Internacional tradicional é representada pelos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, que estabelecem o quadro de desenvolvimento económico sustentável, com foco em áreas críticas para a humanidade (Conselho Empresarial para o Desenvolvimento Sustentável, 2022). Estes surgiram como integrantes da Agenda 2030 em 2016, após negociações que consultaram governos, sociedade civil, setor privado e outras partes interessadas, sucedendo os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável do Milénio.

Para efeitos desta dissertação, focaremos na CID a partir da conceção de Alonso e Glennie (2015), que tem o seu foco em relações cooperativas não hierárquicas, de forma a permitir maior espaço de manobra para os países em desenvolvimento, e inclui um leque mais diverso de atores e partes interessadas, que reflete melhor a complexidade e a interconectividade do mundo globalizado.

Esta abordagem é particularmente relevante no contexto contemporâneo, com o crescente reconhecimento da necessidade de permitir a agência e a capacitação dos países beneficiários, não se focando apenas na transferência de recursos (financeira e em espécie), mas também no apoio

à capacidade e alteração de políticas de forma a apoiar a sua participação na provisão de bens públicos internacionais.

Importa notar que a estrutura da CID existe num mundo “multiplexo” que tem visto os pilares tradicionais da ordem liberal - comércio livre, instituições multilaterais, democracia e valores liberais - fragmentar-se, o que, juntamente com a ascensão de novas potências que advogam por novas formas de globalização e cooperação, resultam num panorama em mudança (Acharya, 2017). Tornaram-se mais proeminentes atores não estatais, como entidades privadas e grupos da sociedade civil, tendo as transformações económicas na dinâmica da produção industrial colocado o setor privado no centro desta área (Silva, Pais Bernardo e Mah, 2021). Isto é enfatizado pela Declaração de Busan e pela Agenda 2030, que destacam o setor privado e especificamente as corporações e o setor filantrópico como essenciais, assim como a criação de um Centro sobre Filantropia pelo Comité de Ajuda ao Desenvolvimento da OCDE, de modo a obter dados e realizar a análise da filantropia para o desenvolvimento existente a nível global.

Apesar das políticas domésticas se encontrarem no centro dos modelos clássicos de desenvolvimento, são as organizações transnacionais e os contextos económicos globais que têm constituído as tendências emergentes. No entanto, o paradigma geopolítico e económico em que estes se encontram, limitante da mobilidade de pessoas e bens e forçando o capitalismo de mercado livre, resulta no crescimento da dicotomia do capital financeiro, tanto a nível doméstico como internacional (Miller, 2015). O correspondente aumento do capital acumulado de empresas permite-lhes excedentes suficientes para investir em projetos filantrópicos a nível global.

Apesar dos doadores privados terem assumido este papel de liderança e visibilidade, as suas contribuições continuam a ser menores do que as de agências bilaterais e multilaterais (Miller, 2015). O que permite distinguir os doadores privados, apesar de constituírem um grupo disperso e heterogéneo, é o facto de não serem “públicos”, não tendo obrigação de responder perante os cidadãos ou as instituições governamentais por utilizarem fundos privados (Miller, 2015).

Alguns consideram que o setor privado contribui com financiamento que outros atores não teriam necessariamente capacidade para alocar e que é uma fonte de inovação necessária na área (Steiner 2018; Young e Woods 2019; Bishop & Green, 2010; Hudson Institute, 2011; Adelman, 2009). Por outro lado, esta “nova filantropia” espelha as dinâmicas negativas do sistema neoliberal, exacerbando as disparidades na alocação de recursos, inibindo o acesso equitativo a recursos e perpetuando hierarquias de influências que permitem a indivíduos afluentes impor a sua perceção no Sul Global (McGoey 2015; Edwards, 2009; Desai & Kharas, 2008). Um dos maiores exemplos recentes de ambos os argumentos supramencionados são Bill e Melinda Gates,

que se tornaram doadores fundamentais na área da saúde global, sendo inclusivamente um dos doadores mais importantes da Organização Mundial de Saúde<sup>1</sup>.

Outro aspeto relevante para uma compreensão completa da conjuntura atual da CID e filantropia, assim como para o estudo de caso a ser abordado nesta dissertação, é o papel das celebridades. No século passado, figuras como Bono (com a campanha Jubilee 2000's Drop the Debt e a luta contra o HIV/SIDA) e Bob Geldof (com o concerto de beneficência Live Aid para as vítimas da fome na Etiópia), foram responsáveis por popularizar campanhas que resultaram no aumento da consciencialização e da regulamentação em apoio a organizações internacionais. Recentemente, o papel das celebridades tem evoluído do patrocínio de causas para esforços ativos de advocacia, passando a figuras centrais na angariação de fundos, campanhas de sensibilização e formação do discurso público sobre questões globais (Brockington, 2014). No entanto, apesar de terem um grande impacto no nível de envolvimento do público e mobilização de recursos, existem preocupações com o ativismo realizado por figuras célebres (Brockington, 2014; Miller, 2015).

Apesar destas providenciarem visibilidade ao desenvolvimento global, retratam frequentemente estratégias neoliberais como heroicas ao reforçar soluções orientadas para o mercado, simplificando questões complexas de desigualdade ao ignorar questões sistémicas mais amplas (Goodman e Barnes, 2011; Miller, 2015). Adicionalmente, Miller (2015) destaca o papel heroico das celebridades abastadas, que simultaneamente romantizam a vitimização e falta de agência dos recetores de ajuda (comoditização do sofrimento) e ofuscam tanto os esforços dos ativistas e organizações locais, como as raízes políticas e económicas das questões globais (Goodman e Barnes, 2011; Miller, 2015). Existe também a preocupação de que priorizem ações visíveis de forma a beneficiar a sua imagem, em detrimento de esforços com impacto genuíno, envolvendo-se numa filantropia "performativa" de curto prazo e impacto superficial ("sofativismo") que reflete, inclusive, dinâmicas de desigualdade a nível global e atitudes neocoloniais, não sendo os interesses da comunidade recetora de ajuda a principal consideração (Miller, 2015). Em consonância, Goodman e Barnes (2011) realçam que o seu nível de influência implica que conseguem escolher que causas e povos são merecedores de atenção, potencialmente reforçando estereótipos ou negligenciando questões menos visíveis, mas igualmente importantes.

Em resumo, a evolução da CID e a crescente importância da filantropia privada, junto com o papel das celebridades, moldam as dinâmicas atuais da cooperação para o desenvolvimento, destacando as transformações que abrem portas para novas oportunidades de

---

<sup>1</sup> No ano de 2022, doaram um total de 1,661 Mil Milhões somente na área da saúde (Bill & Melinda Gates Foundation, 2022).

explorar, como a educação para o desenvolvimento é realizada e como os indivíduos se conectam à CID, tema que será abordado na próxima secção. A ED pode ser uma ferramenta importante para garantir que as intervenções filantrópicas realmente atendam às necessidades das comunidades em desenvolvimento de forma a promover um desenvolvimento sustentável e inclusivo.

## 2.2. Educação para o Desenvolvimento

Também conhecida como Educação para a Cidadania Global, o conceito baseia-se no ensino para o desenvolvimento sustentável, de modo a compreender os desafios e ameaças transnacionais atuais e trabalhar para os resolver, através de uma lente global com profunda apreciação das perspetivas locais (UNESCO, 2024).

O conceito encaixa nos ODS sob a educação de qualidade, que inclui a promoção da ED, considerando a educação como o principal motor do desenvolvimento humano que irá, inclusive, ajudar na concretização dos outros objetivos. A Global Citizenship Foundation, que se especializa no ODS 4.7 Educação para a cidadania global e o desenvolvimento sustentável, define ECG como:

“uma abordagem à educação que ajuda os indivíduos a desenvolverem as competências, os conhecimentos e os valores de que necessitam para se tornarem cidadãos ativos, responsáveis e recetivos que contribuam para a construção de sociedades mais pacíficas, justas e sustentáveis”

Global Citizenship Foundation (n.d.)

Para tal, considera-se necessário ajustar os currículos educativos de forma a proporcionar conhecimentos sobre temas como direitos humanos, geografia, ambiente e desigualdades, assim como o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais, para os aplicar através de pensamento crítico, resolução de conflitos e colaboração (UNESCO, 2024). Esta abordagem enfatiza o respeito pela diversidade, empatia, justiça e equidade e incentiva à participação ativa na sociedade (UNESCO, 2024).

Para ter sucesso, a ED depende de abordagens a diferentes níveis:

- As organizações internacionais como a UNESCO e UNICEF criam diretrizes e fornecem recursos como treino e apoio técnico para educadores e formuladores de políticas de modo a apoiar estes esforços globalmente;
- A nível nacional, os governos desenvolvem políticas públicas e currículos que incorporam princípios de desenvolvimento sustentável e cidadania global,

financiam projetos e estabelecem parcerias com ONGs e instituições internacionais para ampliar o impacto dessas iniciativas;

- As ONGs implementam programas educacionais focados no desenvolvimento global, direitos humanos e sustentabilidade, de forma a complementar o sistema educacional formal e lideram campanhas de sensibilização para mobilizar a comunidade sobre questões globais. A restante sociedade civil também tem o seu papel através de iniciativas de base e movimentos comunitários que promovem uma cultura de aprendizagem e participação cívica.

A UNESCO (2024) afirma que esta educação tem tornado os alunos mais pacíficos e respeitadores das diferenças e, em contextos pós-conflito, tem ajudado a realizar transições com sucesso, evitando a repetição de violações dos direitos humanos. A União Europeia tem vários consensos de referência e estratégia relativa à ED, mecanismos de monitorização e atualmente o programa Educação e Sensibilização para o Desenvolvimento (DEAR). Em Portugal, este esforço está delineado na Estratégia Nacional de Educação para o Desenvolvimento e envolve tanto entidades públicas como Organizações da Sociedade Civil (ENED, 2018).

Apesar de a ED se concentrar na capacitação e conscientização dos indivíduos e a advocacia se focar em influenciar políticas públicas e práticas institucionais para promover mudanças sociais e políticas, estas estão interligadas. A ED fornece a base de conhecimento e a conscientização necessárias para que os cidadãos sejam participantes informados e críticos em atividades de advocacia e estas incluem frequentemente componentes educativos para sensibilizar o público sobre questões específicas. Assim, é comum grupos de advocacia e organizações de ED trabalharem em conjunto para combinarem esforços educativos com ações de pressão política de forma a maximizar o impacto das suas iniciativas.

A ED é particularmente relevante devido à tendência de desconexão dos indivíduos com os esforços de cooperação internacional. Isto ocorre em virtude da perceção de grande complexidade da governação global, falta de representação adequada, preocupações com divergências culturais e desafios na confiança e comunicação devido a constrangimentos institucionais (Messner, Guarin e Haun, 2013). A insatisfação pública com a CID é também motivada por desafios da globalização como choques económicos, desigualdade e migração, além de críticas às instituições internacionais percecionadas como não produzindo resultados.

De forma a retratar com fidelidade o panorama da ECG, é relevante explorar a relação dos indivíduos com a CID. Estudos revelaram que 67% dos americanos acreditam na ajuda externa como meio de assegurar a estabilidade global, sendo que 53% dos americanos apoia a manutenção ou o aumento do orçamento atual (Morini, 2023). Já na União Europeia (UE),  $\frac{3}{4}$  apoiam o investimento da própria em países externos à UE, principalmente para combater a

pobreza nos Países em Desenvolvimento (Comissão Europeia, 2023). Ainda que se vejam números consideravelmente altos no que toca ao apoio da CID, este número é menor do que quando comparado a anos anteriores, vincando o possível desenvolvimento de uma tendência mais egoísta.

Ao analisar a componente demográfica nos EUA, observou-se que a interseção do público mais jovem (18-35) e de grupos raciais/étnicos minoritários é a que mais acredita na importância da ajuda externa e que o apoio provém de uma lente instrumental (ajuda económica e securitária) para além da lente altruísta, que visa suprir necessidades (Morini, 2023). Também na UE, o grupo demográfico mais jovem, com maior escolaridade e menos dificuldades económicas, é o que manifesta maior aprovação ao investimento da UE em outros países, correspondendo também ao grupo que se identifica como à esquerda no espectro político (Comissão Europeia, 2023).

Considera-se, então, que uma solução possível para estabelecer pontes entre os indivíduos e a cooperação internacional seja o investimento em ED, sendo que esta desempenha um papel crucial ao promover a consciência global, a compreensão intercultural e um sentido de responsabilidade partilhada, capacitando os indivíduos para se envolverem em esforços de colaboração para o desenvolvimento sustentável (Kioupi e Nikolaos, 2019).

### 2.3 A Sociedade Civil e CID na era digital

Com este enquadramento da CID e ED, torna-se relevante abordar o papel da sociedade civil na promoção do desenvolvimento e da cidadania global, e de como esta se relaciona com o panorama atual da CID na era digital, com as tecnologias de comunicação digital impactando a formação da organização social e a facilitação dos movimentos sociais.

A sociedade civil tem estado interligada com a CID desde sua existência, com movimentos sociais e ONGs desempenhando papéis essenciais na promoção de direitos humanos e justiça social. No século XX, houve uma expansão significativa desses movimentos e organizações, impulsionada pela conscientização sobre direitos humanos e a criação de instituições como a ONU e a Declaração Universal dos Direitos Humanos (Lewis and Kanji, 2020). Particularmente na década de 1980 e após o fim da Guerra Fria, houve um aumento notável no número e influência das ONGs, motivado pela globalização e a necessidade de mobilização internacional para questões de direitos humanos e desenvolvimento sustentável (Lewis and Kanji, 2020). A Agenda 2030 reflete este papel, incluindo diretrizes específicas para a sociedade civil dentro da CID.

A discussão sobre a sociedade civil remonta à Grécia Antiga, considerando o conceito sinónimo de sociedade política. Várias perspetivas teóricas ajudam a entender o caminho até ao

conceito atual de Sociedade Civil, que se divide em duas principais vertentes: a SC como um espaço de liberdade, participação ativa e fortalecimento da democracia, ligada aos princípios de independência das organizações da sociedade civil em relação ao Estado, promoção de direitos individuais e liberdades civis, no capital social, interconectividade global e na colaboração transnacional; SC como espaço de dissidência, conflito ideológico e contra hegemonia política, económica e cultural.

Tocqueville enfatiza o papel da sociedade civil no equilíbrio de dinâmicas de poder e no fomento da coesão social, permitindo a expressão das minorias contra a ‘tirania da maioria’, limitando o poder do Estado. Segundo Gramsci, é na sociedade civil que se dá uma batalha pela hegemonia cultural e ideológica, sendo que o potencial das organizações da sociedade civil seria desafiar as ideologias dominantes através discursos contra-hegemónicos (Brighenti, 2016; Maglaras, 2013). Habermas vê a esfera pública como um espaço de discussão e debate de questões de interesse comum, e influencia políticas através de associações, organizações e movimentos (Alves, 2004). Salienta então o papel essencial da sociedade civil na redução do fosso entre os setores público e privado e na promoção do envolvimento político.

Na década de 90, John Keane ampliou o termo, chegando a seguinte definição:

*“um conjunto complexo e dinâmico de instituições não-governamentais protegidas juridicamente, que tendem a ser não violentas, auto-organizadoras, auto-reflexivas, e permanentemente em tensão entre si e entre as instituições de Estado que 'enquadram', restringem e permitem suas atividades”*

*In Keane (1998), p.6*

Os mais recentes debates sobre a sociedade civil têm incidido na sociedade civil transnacional, no impacto da tecnologia e o novo ciberativismo.

As organizações sociais na era digital formam-se em torno de objetivos ou interesses comuns, já não estando ligadas ao espaço físico que os seus membros ocupam, pelo que podem abranger o mundo inteiro (Levine, 2013; Rotman & Preece, 2010; McMillain, 1986 in Steenkamp, 2018). Deste modo, as ‘comunidades de aprendizagem virtuais’ caracterizam-se pelo seu objetivo de aprender e construir conhecimento, para o qual a colaboração se torna essencial (Augar, Raitman e Zhou, 2004 in Mena, 2022). Este processo nos espaços virtuais cria um significado partilhado e interações simbólicas, cujo produto é o sentimento de pertença (Mena, 2022).

A sociedade em rede - redes pessoais e organizacionais propiciadas pelas tecnologias da informação e da comunicação, a partir das quais surgiu um novo tipo de prática sociopolítica (Castells, 2013) - potencia estas comunidades como como um espaço comum da sociedade civil,

no qual se constrói e pratica a cidadania, principalmente quando os seus criadores o promovem. A Internet empodera os indivíduos e permite a cooperação transnacional essencial para desafiar a autoridade hegemónica e construir projetos alternativos (Castells, 2015; Castells 2013). Sendo a maior forma de comunicação horizontal e em grande escala existente, juntamente com as redes sociais, constituem-se como ferramentas essenciais para o ativismo ao permitirem a mobilização, organização e deliberação, cruciais para influenciar a consciência pública e realizar mudança cultural através da ação (Castells, 2015; Castells 2013).

Habermas (2023) considera que esta alteração se configura como uma expansão da esfera pública democrática, com as comunidades online a atuar como esferas públicas modernas, onde os indivíduos deliberam sobre questões sociais e políticas com maior pluralismo de opiniões. No entanto, a dissonância crescente das diversas vozes, a comercialização da esfera pública e a forma como as redes sociais melhoram os seus algoritmos em função da economia da atenção, também promovem câmaras de eco, polarização e uma comunicação fragmentada (Habermas 2023).

Destaca-se, portanto, um debate importante que se estende às discussões sobre CID: ou a Internet atua como uma esfera pública mais horizontal e, conseqüentemente, mais democratizadora e eficiente em termos de discurso, ou atua principalmente como uma câmara de eco que piora a qualidade do debate.

No contexto do ativismo, a sociedade em rede é altamente relevante, pois permite que os ativistas se organizem e mobilizem de forma mais eficiente e rápida ao fornecer plataformas para a comunicação em tempo real, disseminação de informações e criação de alianças a nível internacional. Assim, a estrutura da sociedade em rede de Castells ajuda-nos a compreender o impacto transformador das tecnologias digitais no ativismo social contemporâneo.

Em suma, todas as áreas mencionadas estão em períodos de mudança e adaptação, caracterizadas pela diversificação de atores e mecanismos. O crescente envolvimento de atores privados, como empresas, fundações filantrópicas e celebridades na CID, tem impactado as dinâmicas da CID, reduzindo o protagonismo da APD em favor da Ajuda Internacional, que é menos limitada. Essas transformações oferecem novas oportunidades para explorar, como a ECG pode garantir que as intervenções filantrópicas colaborem com as comunidades de modo a assegurar um desenvolvimento sustentável à luz dos ODS. Além disso, diante da desconexão e insatisfação pública com a CID, a ECG surge como uma ferramenta crucial para superar essas barreiras, promovendo uma cidadania ativa e informada que contribua para práticas de desenvolvimento sustentável e inclusivo. A sociedade civil continua a ser um espaço essencial para discussões sobre esses processos, e as transformações pelas quais tem passado, com o advento das tecnologias digitais e o surgimento da sociedade em rede, têm influenciado significativamente a formulação da CID e o ativismo social contemporâneo, o que facilita,

simultaneamente, a cooperação transnacional e o empoderamento de grupos marginalizados. Por outro lado, as dificuldades que agora se experienciam com os media digitais, podendo expandir a esfera pública democrática, mas também causar polarização e fragmentação, são relevantes, visto que a esfera pública política tem um grande impacto para a formação da opinião e da vontade democráticas. O escopo das decisões sobre as quais os cidadãos têm que deliberar aumentou até ao nível global, demonstrando a importância da educação para o desenvolvimento para garantir um debate informado e racional. Assim, no contexto da educação para o desenvolvimento, principalmente no caso das comunidades online que iremos analisar através da realização de um estudo de caso, essas tecnologias oferecem inclusão, participação ativa e formação de uma opinião pública crítica, enfrentando os desafios e oportunidades da era digital.

Esta base teórica ajuda a compreender a formação de comunidades digitais e como estas facilitam o envolvimento em questões globais.

### 3. Metodologia

#### 3.1. Objetivos, perguntas de investigação e estudo de caso

Esta dissertação situa-se na interseção dos temas apresentados na revisão de literatura, tendo sido escolhida a comunidade online Nerdfighteria, que trabalha com práticas filantrópicas e educacionais no contexto da cooperação internacional através dos meios digitais, para explorar:

1. Como as comunidades online podem ser espaços de cidadania global;
2. Como a filantropia e o ativismo digital contribuem para a educação para o desenvolvimento.

Com o intuito de responder a estas duas perguntas de investigação, foi adotada uma metodologia mista, integrando abordagens quantitativas e qualitativas.

A escolha da Nerdfighteria como caso de estudo fundamenta-se na sua notável trajetória no campo da educação e de envolvimento social e filantrópico. Esta comunidade *online* teve início com a publicação de vídeos na plataforma Youtube por parte dos irmãos John e Hank Green, e cresceu ao consolidar os fãs dos seus livros publicados e uni-los num espaço digital com valores comuns e tradições baseadas no interesse pela aprendizagem e ações de beneficência. Os projetos educativos da mesma, assim como a entrada recente em temas de desenvolvimento através da filantropia e ativismo digital, tornam-na um caso relevante em contexto de CID e uma fonte valiosa de dados para análise. A riqueza destes dados inclui conteúdo online, entrevistas e registos de projetos, bem como uma comunidade disposta a participar em projetos de investigação como este.

#### 3.2. Métodos de investigação

Ao desenvolver a metodologia de investigação, fui influenciada pelos princípios da etnografia digital, tal como descritos por Pink et al. (2016), e técnicas autoetnográficas de Kozinets (2015), tendo a minha participação na comunidade a nível pessoal influenciado a escolha deste tema e orientado o meu processo de investigação, desde a recolha de dados até à sua análise. Estas abordagens enfatizam a participação imersiva e a observação em ambientes *online*, assim como a inclusão de narrativas pessoais e práticas reflexivas, que permitem aos investigadores aproveitarem as suas próprias experiências no seio da comunidade para obterem conhecimentos mais ricos e nuançados (Pink et al., 2016; Kozinets, 2015).

Tirando partido do meu envolvimento com a comunidade e ao refletir sobre o meu papel de participante e de observadora, pretendi proporcionar uma compreensão abrangente da dinâmica cultural e social da comunidade.

Os dados utilizados nos estudos exploratórios desta investigação provêm de fontes primárias e secundárias. Neste caso, a fonte primária fundamental é um inquérito por questionário online, elaborado com o objetivo de captar as principais impressões dos inquiridos (membros da comunidade) sobre temas de desenvolvimento internacional e o efeito da participação na comunidade no seu conhecimento e escolhas, sob uma perspetiva de ativismo digital e comunidades online, dentro da temática da educação para o desenvolvimento e sociedade civil. As secundárias incluem publicações académicas, relatórios institucionais e conteúdos online.

A recolha dos dados primários foi efetuada através de um estudo do tipo transversal, que consiste na recolha num momento específico, e não ao longo do tempo, como ocorre num estudo longitudinal (Vieira, 2012). O questionário utilizado<sup>2</sup> continha 30 perguntas, das quais 23 eram fechadas, 1 aberta e 6 híbridas (fechadas e abertas). Quanto à tipologia das perguntas, 27 das questões fechadas e híbridas eram de múltipla escolha e 2 seguiam o formato de escolha múltipla em tabela matriz (com 4 frases que tinham 5 respostas possíveis). De entre as questões, 3 eram dicotómicas, com duas opções de resposta e 18 foram formuladas com base numa escala de Likert de cinco pontos.

O inquérito foi disseminado online durante o mês de junho de 2024, estando disponível de dia 2 a dia 8. Este foi formulado integralmente em inglês, por ser a língua através da qual a comunidade comunica, tendo surgido nos EUA.

As redes sociais foram o meio predominante de divulgação do questionário, em especial o Discord, por ser a rede com a maior concentração de indivíduos da comunidade em vários servidores. Além do Discord, o inquérito foi divulgado no Reddit e em grupos de Facebook relacionados com a comunidade, assim como nos comentários dos vídeos do canal de Youtube. A escolha destas plataformas deve-se ao facto de estas agregarem grandes espaços da comunidade. Nesta investigação, utilizámos a plataforma online Qualtrics XM para a construção do questionário, bem como para a sua divulgação e análise dos dados. Para o tratamento dos dados, adotou-se uma abordagem quantitativa utilizando estatística descritiva e inferencial.

A população alvo do estudo foram pessoas que se declararam parte da comunidade Nerdfighteria, tendo-se recorrido a uma amostragem por conveniência - técnica que consiste em seleccionar uma amostra da população que seja acessível e disponível. No total, 471 pessoas responderam ao questionário, das quais 75 não o concluíram. Assim, considerámos apenas 396 respostas.

---

<sup>2</sup> O questionário pode ser consultado no anexo 1 ou em <https://t.ly/cRRRo> no formato de pré-visualização.

A análise subsequente abordou os conteúdos online incluindo postagens, vídeos e podcast nas diversas plataformas utilizadas pela comunidade, como Youtube e Discord. Esta análise proporcionou uma compreensão mais profunda dos padrões de participação e das discussões relevantes. A abordagem qualitativa procurou compreender narrativas subjacentes e significados, identificando temas emergentes durante a análise de conteúdo online.

### 3.3. Limitações da investigação

No que toca às limitações da investigação, muitos inquiridos encontram-se há bastante tempo na comunidade, o que significa que o desconhecimento de muitas destas questões pode-se relacionar à faixa etária e baixo grau de educação com o qual se juntaram à comunidade.

Por se tratar de uma amostra de conveniência, é possível que haja uma concentração de membros mais envolvidos na amostra e que os dados sejam enviesados pelas crenças dos inquiridos, não podendo a amostra garantir representatividade de toda a comunidade, influenciando a validade dos dados. Algumas conclusões poderiam também ser explicadas por outros fatores externos, como supramencionado, dificultando a atribuição direta dos efeitos à participação na Nerdfigtheria.

A interpretação subjetiva dos dados como integrante na comunidade também pode introduzir vieses, apesar do cuidado para o evitar.

#### 4. Estudo de caso: a comunidade Nerdfighteria

##### 4.1. Nerdfighteria - a narrativa constituinte

A Nerdfighteria é uma comunidade online multimodal e multimídia, constituída por múltiplas facetas que se concretizam através de um leque variado de plataformas sociais e interesses como YouTube, Reddit, Facebook, podcasts e Discord, e que conta com a adição constante de plataformas e obras. Esta surgiu do canal de Youtube ‘Vlogbrothers’, onde os John e Hank Green<sup>3</sup>, iniciaram o projeto ‘Brotherhood 2.0’, uma ‘carta aberta’ de irmão para em formato de videoblogue, que evoluiu para uma comunidade de entusiastas de leitura, devido aos fãs da carreira de John como novelista, e curiosidade pela aprendizagem.

A comunidade partilha valores como a narrativa de histórias e o ativismo orientado para a comunidade, sendo que existe comumente entre os membros a identificação com aspetos nerds, gosto por livros e ciência e uma comunicação positiva (Pierce, 2020).

Hank descreve o canal como não sendo sobre entretenimento, mas “sobre fazer coisas em conjunto e pensar sobre coisas em conjunto” (Green, 2020) e expressa esperança em reunir pessoas que querem “saber apenas em prol do saber” (Green, 2013), enquanto para John:

*“Os Nerdfighters são sobre angariar dinheiro e sensibilizar para causas importantes [...] sobre construir uma comunidade de amigos que nos apoie [...] sobre projetos estúpidos e bonitos e fazer uns aos outros rir e pensar com t-shirts e protetores de bolso e discursos sobre a situação no Paquistão, que não presta neste momento [...] Grande parte da vida consiste em fazer coisas que não são uma porcaria com pessoas que não são uma porcaria.”*

(Green, 2007)

Mena (2022) considera que a relevância da comunidade provém dos valores cognitivos e intelectuais que defende.

A aprendizagem ser um cerne na comunidade, resultou na criação do CrashCourse, um canal educacional com base no Youtube que produz vídeos educativos com o objetivo de fornecer educação de alta qualidade e de forma acessível, para democratizar a educação, abordando tópicos de todas as áreas, desde as ciências, às humanidades, economia e política. Apesar de ter começado como um pequeno projeto, tornou-se um recurso frequentemente utilizado em salas de aula nos EUA, contribuindo para a educação formal de muitos jovens. Afiliados ao canal principal, estão 19 outros

---

<sup>3</sup> Os irmãos Green são escritores, empresários, ativistas sociais e videobloggers na plataforma Youtube, provenientes dos EUA.

canais educativos especializados<sup>4</sup>, criados no seguimento do sucesso deste projeto, agora agrupados pela empresa dos irmãos Green - “Complexely”.

Esta dissertação vem afirmar que as iniciativas educativas da Nerdfighteria estão alinhadas com os princípios da educação para o desenvolvimento, promovendo a ED através da criação de conteúdos educativos que sensibilizam para as questões globais e enfatizam os valores que esta defende.

Tanto pela educação como pela ação, a Nerdfighteria torna estes temas apelativos e acessíveis a um público amplo, sem eliminar as nuances e o pensamento crítico. Este facto, em conjunto com a ideia de que uma alteração na educação pode produzir uma mudança cultural e de crenças extrapolada da teoria de Castells (2013), demonstra a importância da ECG e do papel das comunidades digitais como a Nerdfighteria.

As celebrações da comunidade estiveram desde início ligadas a atividades filantrópicas<sup>5</sup>, como o Pizzammas, uma tradição que combina a angariação de fundos com a celebração da comunidade (Wurst, 2023), e o Project for Awesome (P4A)<sup>6</sup>, que envolve a participação ativa de milhares de pessoas (Project for Awesome — John Green, n.d.), que se reúnem à volta de uma transmissão ao vivo de 48 horas na qual os irmãos e outros convidados como anfitriões incentivam doações em troca de entretenimento e recompensas.

Ambos se focam em angariar fundos para os parceiros de longa data Partners in Health (PIH) e Save the Children, embora no P4A os elementos da comunidade tenham a oportunidade de apresentar e votar em organizações para receberem parte das doações. Estes fundos são angariados através da Foundation to Decrease World Suck<sup>7</sup>, a organização sem fins lucrativos da comunidade, cuja direção Hank e John integram. John considera que a combinação da falta de poder político e das restrições financeiras exclui a maioria dos adolescentes das atividades filantrópicas, mas que a comunidade incentivou os jovens a contribuírem com a ideia de que uma pequena quantia é valiosa, introduzindo-os ao conceito de filantropia (Wilkinson, 2015).

Adicionalmente, John foi inspirado a participar na área da CID pela carta anual da família Gates e contacto com profissionais do setor, destacando a importância de projetos de longo prazo e comprometimento contínuo, assim como a nossa capacidade e responsabilidade coletiva de procurar soluções e priorizar questões globais (Green, 2022). Na trajetória entre contribuir com financiamento

---

<sup>4</sup> Em conjunto, os canais têm 18 milhões de subscritores e mais de 60 milhões de visualizações de vezes por mês (*Who We Are*, 2024).

<sup>5</sup> "As comunidades baseadas na Internet só podem olhar para o seu umbigo durante algum tempo antes de quererem fazer algo da conexão improvável que têm uns com os outros" (John Green in Wilkinson, 2015)

<sup>6</sup> O P4A já angariou mais de 23 milhões de dólares para dezenas de instituições de caridade desde o seu início (Wurst, 2023b). Em 2023 recolheu 3.069.686,33 dólares (Project For Awesome, 2024) e 2024 foi o primeiro ano em que as doações destinadas à PIH foram inteiramente direcionadas à luta global contra a tuberculose, por o projeto do MCE já estar 100% assegurado pelos lucros da The Good Store (Green, 2024).

<sup>7</sup> Constituída como uma organização sem fins lucrativos em 2012, a FTDWS serve para angariar fundos para doar a várias outras instituições de caridade (Wurst, 2023b).

casual e um compromisso mais profundo, surge o apoio à Maternal Center of Excellence (MCE) e, mais tarde, é criada a The Good Store. O MCE é um projeto da PIH com o Governo da Serra Leoa que visa reduzir a mortalidade materna e infantil ao criar um centro hospitalar que também forme profissionais de saúde locais. É apoiado pela Nerdfigtheria através de um modelo de negócio cujo lucro da subscrição mensal de produtos de produção ética reverte totalmente para o projeto<sup>8</sup>. Este surgiu como solução para garantir um fluxo de receitas contínuo e previsível para o financiamento do projeto, de forma a não depender de beneficência ocasional.

É neste contexto que surge o ímpeto ativista da comunidade. Persio (2023) afirma que o aumento do foco dos irmãos em ações ativistas advém do reconhecimento de que uma comunidade deste modo ativa possui poder cultural, refletindo uma tendência geral da ‘terceira vaga de *fandom*’ (Gray, Sandvoss, e Harrington, 2007), ao pretenderem ser mais produtivos a nível social, criando uma sociedade mais humana através de ações coletivas. John afirma que o ativismo na comunidade dos Nerdfighters é uma mistura de encorajamento dos irmãos e de crescimento orgânico, com muitos Nerdfighters individuais a iniciarem projetos relacionados com interesses e preocupações próprias (Wilkinson, 2015).

A partir de 2023, John mobilizou a comunidade para apoiar a campanha da Stop TB Partnership, pressionando a farmacêutica Johnson & Johnson (J&J) a permitir a produção genérica do medicamento bedaquilina para populações de baixo rendimento. Após esforços, como envio de cartas e pressão nas redes sociais, a J&J permitiu o fornecimento de bedaquilina genérica à maioria dos países de baixo e médio rendimento. Os Nerdfighters, como se autodenomina o grupo que realiza estes esforços, também apoiam a campanha Time for 5 para reduzir o preço dos testes de tuberculose. Sob pressão, a Danaher e a sua subsidiária Cepheid reduziram os preços dos testes. A comunidade organiza-se via Discord e continua atualmente a pressão por mudanças na indústria farmacêutica.

Segundo Persio (2023) podemos então considerar a Nerdfigtheria como uma comunidade politizada. A comunidade tem conquistas significativas independentes dos seus fundadores, como menciona John “se tivermos sorte, Hank e eu somos parte da Nerdfigtheria, não líderes” (Green e Green, 2024) e Hank “Os Nerdfighters exercem grande poder porque são muitos e trabalham juntos para fazer coisas” (Green in Glatt, 2013). O seu papel como centro de participação cívica e política também é tópico de estudo, com académicos considerando que os seus valores cívicos lhes permitem advogar por causas. A “imaginação cívica” (Persio em Jenkins, 2020, p. 5; Vilenchik em Pierce, 2020) capacita os membros a visualizar um mundo melhor e a considerarem-se agentes cívicos que podem torná-lo realidade. Já a promoção de valores de bondade e empatia pelos irmãos Green, politiza e mobiliza as capacidades e conhecimentos da comunidade para causas externas (Persio, 2023). Assim, os

---

<sup>8</sup> À subscrição inicial *Awesome Socks Club*, adicionou-se a *Awesome Coffee Club* e *Sun Basin Soap*, que foram englobados numa loja única, a *The Good Store*.

*Nerdfighters* transcendem a convenção tradicional do que constitui um fã, participando ativamente em causas sociais e políticas (“*fan-based citizenship*” de Hinck, 2019), exemplificando uma nova forma de cidadania na era digital.

A capacidade dos irmãos Green em promover um sentimento de pertença, a aprendizagem ativa e a ação coletiva, através da criação de um espaço de interação social e de construção de conhecimentos, ilustram as conceções de sociedade civil em que os indivíduos se juntam para defender interesses comuns e participar em atividades que contribuem para o bem público.

Tendo em conta estas características, é evidente que a Nerdfighteria é um espaço que promove o desenvolvimento cívico dos seus membros. A comunidade exemplifica um espaço cuja colaboração e partilha de recursos fomenta a aprendizagem e prática cívica, posicionando-se como um espaço da sociedade civil com grande potencial para a ação coletiva. Estes atributos solidificam a sua base para ter impacto nas áreas de CID e advocacia. A abordagem da Nerdfighteria inspira o reconhecimento da mudança positiva já alcançada e crença na capacidade das ações conjuntas para a impulsionar.

Neste contexto, foi realizado um inquérito entre os membros da comunidade para investigar essas dinâmicas com maior profundidade, com o objetivo de recolher informações sobre a interação com a comunidade, o conhecimento em ED e o ativismo da comunidade.

## 4.2. Apresentação e discussão dos resultados obtidos no através do inquérito

### 4.2.1 Caracterização da amostra

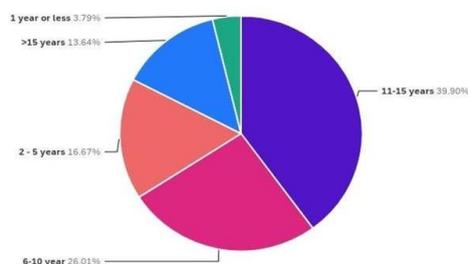


Figura 2 – Anos de pertença à comunidade dos inquiridos.

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

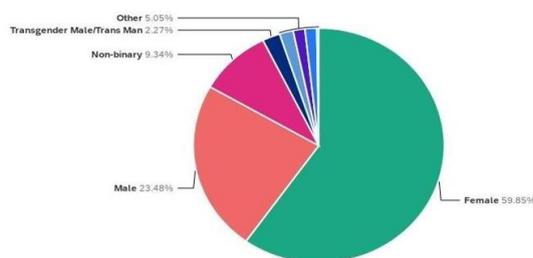


Figura 3 – Género dos inquiridos.

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

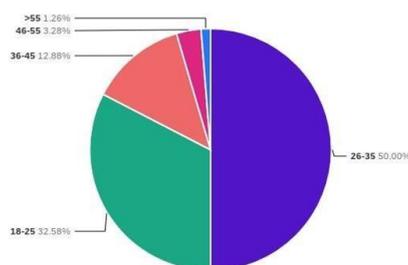


Figura 1 – Faixa etária dos inquiridos

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

A amostra apresenta diversidade em termos de idade, género e localização.

Como demonstrado na figura 3, faixa etária predominante é de 26-35 anos (50% dos inquiridos), seguida pelos 18-25 (33%). Apesar do viés dos jovens participarem mais do mundo virtual, 5% dos inquiridos têm mais de 45 anos.

Quanto ao período de integração na comunidade, a maioria dos entrevistados relata já ser membro há um período considerável de tempo - entre 11 a 15 anos (cerca de 40%), seguido de 6 a 10 anos (26%), e aproximadamente 14% há mais de 15 anos. Apenas 16% relatam entre 2 a 5 anos e cerca de 4% 1 ano ou menos. Portanto, a amostra é predominantemente composta por membros de longa data.

A maioria dos inquiridos identifica-se com o género feminino (60%), com 12% não se cingindo ao binário de género (figura 2).

Geograficamente, 78% estão localizados na América do Norte (71% nos EUA), 13% na Europa, 2% na Ásia, 1,5% na América do Sul, 12% na Austrália e 1% no Médio Oriente. Aproximadamente 4% estão no Sul Global.

Relativamente às qualificações académicas, 80% terminaram algum nível de ensino superior, 18% a educação secundária e 2% algum tipo de curso profissional ou equivalente.

#### 4.2.2. Participação na comunidade

Mediante os resultados apresentados, concluímos que a amostra contém uma concentração de membros bastante participativos na comunidade, evidenciado pela sua participação em atividades da mesma (94% já participaram e 48% desses fazem-no regularmente ou sempre), frequência de interação com aspetos da comunidade e em discussões da mesma, assim como pela aquisição de produtos e subscrições relacionadas com a comunidade.

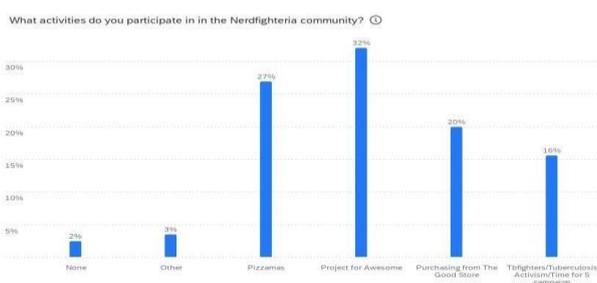


Figura 5 – Atividades em que participam dentro da comunidade.

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

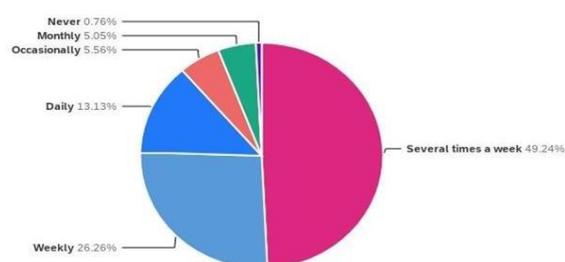


Figura 4 – Frequência com que interagem com aspetos da comunidade

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

A interação semanal a diária com aspetos da comunidade é alta, alcançando 88% (figura 5).

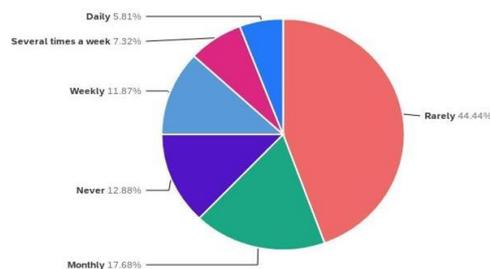


Figura 6 – Frequência com que participa em debates ou interagem com outros Nerdfighters

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

No que concerne à participação em discussões sobre questões globais, 33% confirmam já ter participado, sendo que 75% classifica a qualidade destes debates como boa ou muito boa, com apenas 4% considerando-a pobre. Este resultado indica boas possibilidades para os efeitos das discussões na educação dos membros.

Apesar da maior parte raramente ou nunca participar em discussões da comunidade (57%), os 25% que o fazem entre semanalmente e diariamente, demonstram uma base significativa de membros ativamente engajados em diálogos relativos ao desenvolvimento.

Em termos de investimento financeiro, 89% adquiriram artigos ou realizaram doações para iniciativas da Nerdfighteria, com 20% tendo uma subscrição ativa da The Good Store.

No que toca a iniciativas sociais, 82% participaram em alguma iniciativa social, de beneficência e/ou advocacia promovida pela comunidade, demonstrando nos inquiridos uma forte tendência para a filantropia.

Dentro das iniciativas mais conhecidas pelos membros encontram-se o P4A (94%), o Pizzamas (86%), a Foundation to Decrease World Suck (83%), The Good Store (78%) e as campanhas relacionadas com a luta contra a Tuberculose (66%). Menos de metade conheciam a iniciativa que concede micro empréstimos a empresários de países em desenvolvimento (48%) e as diversas campanhas passadas para apoio em situações de desastre (20%), ambas mais antigas.

Mediante os resultados apresentados, concluímos que se verificam diferentes níveis de participação no ativismo digital na comunidade.

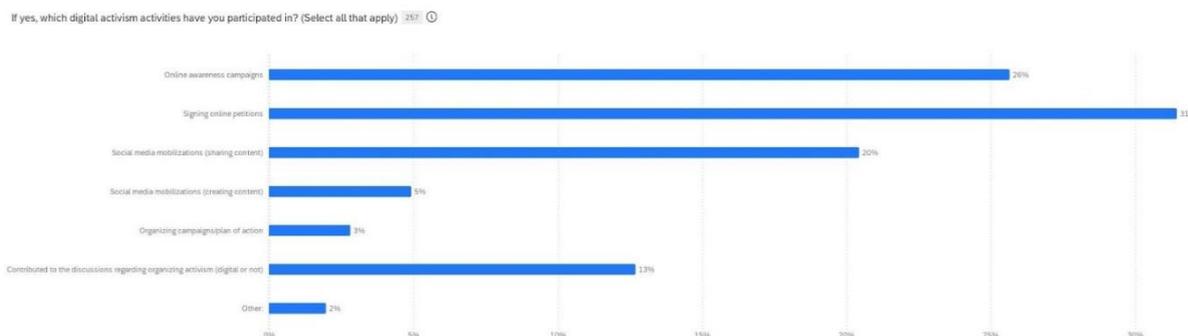


Figura 7 – atividades de ativismo digital nas quais participaram.

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

Apesar de 65% já ter participado em alguma forma de ativismo digital, como podemos observar na figura 7, a maior parte fê-lo de forma passiva, ao assinar petições (87%), campanhas de sensibilização (71%) e partilhar conteúdos durante campanhas de mobilização nas redes sociais (56%).

No entanto, é possível identificar um subsetor de inquiridos com uma participação mais ativa ao criar conteúdo para estas campanhas (14%) e participar na sua organização e criação de plano de ação (8%), enquanto 35% contribuiu para os debates sobre esta organização. Adicionalmente, 10 inquiridos (aproximadamente 2,5%) adicionaram contactar as empresas alvo das campanhas relacionadas com a Tuberculose, 2 dos quais contactaram também representantes políticos locais. Um inquirido menciona ter criado o nome TBfighters e o site dos mesmos, que ainda opera.

Deste modo, conseguimos aferir que grande parte dos inquiridos são ativos na sua participação nas causas sociais que a comunidade acolheu e que o fazem de mais de que uma forma. Esta informação remete para os possíveis efeitos que as comunidades online podem ter em mobilizar membros ao redor de causas globais, com a particularidade de que existe potencial para envolver os indivíduos, sobretudo em ativismo de menos esforço. Não obstante, existe também potencial para cultivar práticas de ativismo de participação mais ativa num grupo mais seletivo de indivíduos, como se verifica a partir dos resultados do inquérito.

#### 4.2.3. A Educação para o Desenvolvimento na comunidade Nerdfighteria

Ao comparar a familiaridade com questões internacionais de beneficência ou de desenvolvimento em geral antes de entrarem na comunidade e após serem membros, os inquiridos relataram também um incremento de 42% na familiarização com questões internacionais de beneficência ou de desenvolvimento em geral, considerando as categorias de familiarização moderada e extrema. (figuras 8 e 9).

How familiar were you with charity or global development issues (i.e. issues with access to health and education, human rights, climate change impacts, etc) before joining the Nerdfighteria community?

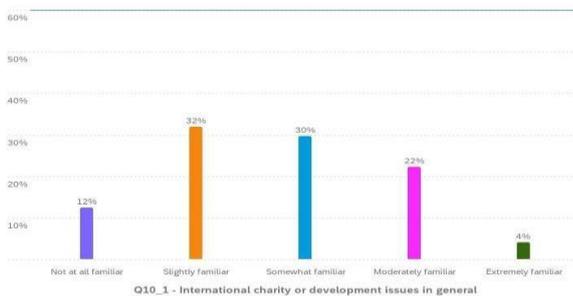


Figura 8 – Estatísticas Descritivas da familiaridade com questões de caridade ou de desenvolvimento global antes de se juntar à comunidade.

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

How familiar are you now with charity or global development issues (i.e. issues with access to health and education, human rights, climate change impacts, etc)?

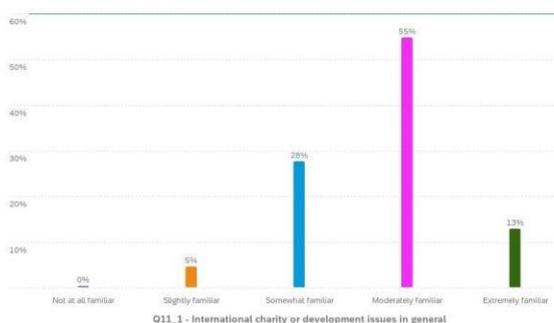


Figura 9 – Estatísticas Descritivas da familiaridade com questões de caridade ou de desenvolvimento global após se juntar à comunidade.

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

No caso das campanhas e luta por cuidados de saúde relacionados com Tuberculose o aumento foi de 70% (figuras 10 e 11).

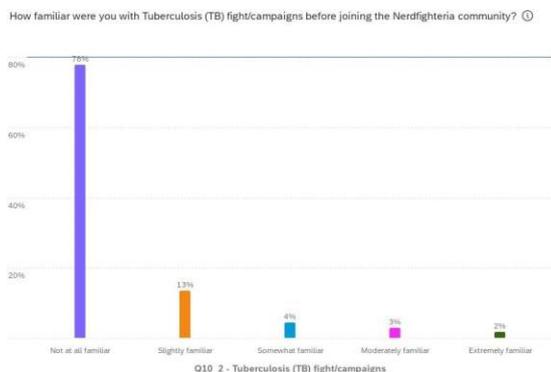


Figura 10 – Estatísticas Descritivas da familiaridade com a luta/campanhas contra a tuberculose antes de se juntar à comunidade.

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

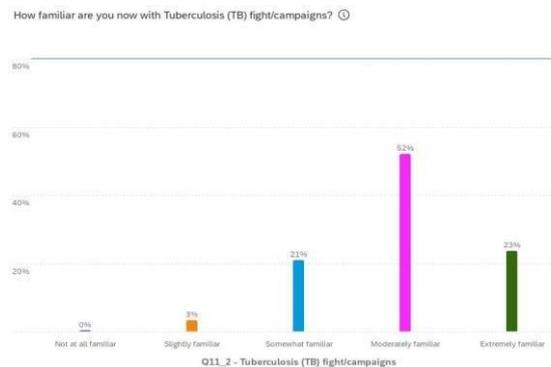


Figura 11 – Estatísticas Descritivas da familiaridade com a luta/campanhas contra a tuberculose após se juntar à comunidade.

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

Relativamente às questões de saúde materna na Serra Leoa ou em contextos semelhantes, ao considerar as categorias de familiarização moderada e extrema, a promoção do trabalho realizado no MCE parece ter resultado numa diferença de 69% (figuras 12 e 13).

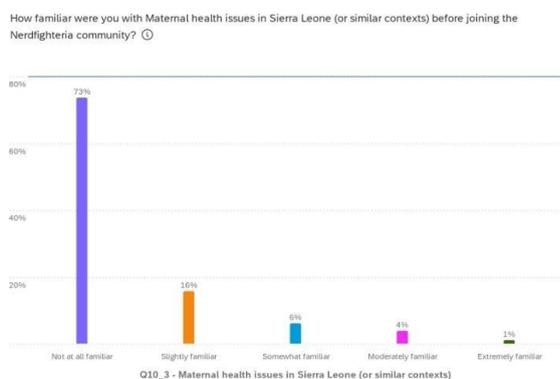


Figura 13 – Estatísticas Descritivas da familiaridade com questões de saúde materna na Serra Leoa ou em contextos semelhantes antes de se juntar à comunidade.

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

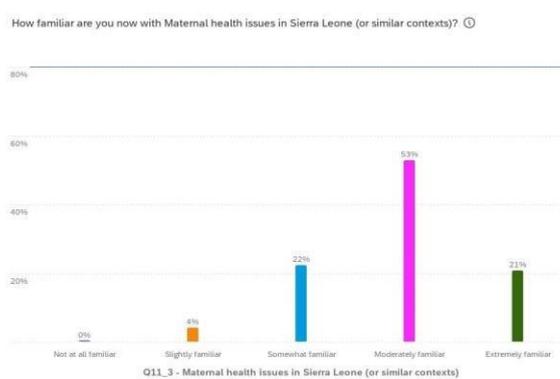


Figura 12 – Estatísticas Descritivas da familiaridade com questões de saúde materna na Serra Leoa ou em contextos semelhantes após se juntar à comunidade.

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

No caso do conhecimento do conceito de desenvolvimento sustentável registou-se um acréscimo de 39% dos inquiridos moderadamente ou extremamente familiarizados (figuras 14 e 15).

How familiar were you with Sustainable development (growth that meets the needs of the present without compromising the ability of future generations to meet their own needs - integrating economic growth, social inclusion, and environmental protection - as represented by the United Nations Sustainable Development Goals (SDGs))before joining the Nerdfighteria community? ☺

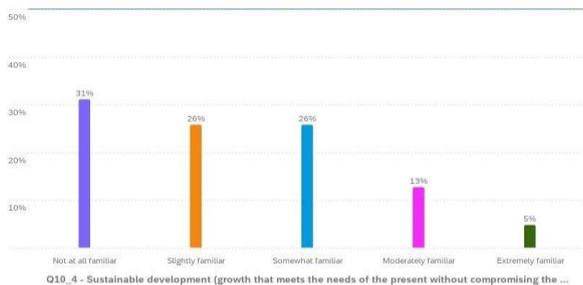


Figura 15 – Estatísticas Descritivas da familiaridade com desenvolvimento sustentável antes de se juntar à comunidade.

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

How familiar are you now with Sustainable development (growth that meets the needs of the present without compromising the ability of future generations to meet their own needs - integrating economic growth, social inclusion, and environmental protection - as represented by the United Nations Sustainable Development Goals (SDGs))? ☺

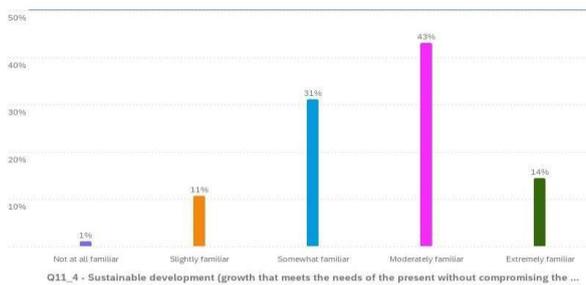


Figura 14 – Estatísticas Descritivas da familiaridade com desenvolvimento sustentável após se juntar à comunidade.

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

Tabela I – Estatística inferencial: teste do Qui-quadrado para as hipóteses testadas

	Frequência de interação com aspetos da comunidade	Frequência de participação em atividades da comunidade
Questões internacionais de beneficência ou de desenvolvimento em geral	$\chi^2=37.4^*$ ; $p=0.0104$ ; $V=0.154$	$\chi^2=27.7^{**}$ ; $p=0.0340$ ; $V=0.132$
Campanhas e luta por cuidados de saúde relacionados com Tuberculose	$\chi^2=25^*$ ; $p=0.201$ ; $V=0.126$	$\chi^2=25.4^{**}$ ; $p=0.0629$ ; $V=0.127$
Saúde materna na Serra Leoa ou em contextos semelhantes	$\chi^2=27.2^{**}$ ; $p=0.128$ ; $V=0.131$	$\chi^2=48.9^{**}$ ; $p=0.0000343$ ; $V=0.176$
Desenvolvimento sustentável	$\chi^2=37.3^*$ ; $p=0.0107$ ; $V=0.154$	$\chi^2=25^{**}$ ; $p=0.0559$ ; $V=0.128$

Legenda: \* significativo para  $p < 0,05$ ; \*\* não significativo

Ao cruzar as perguntas sobre participação em atividades da comunidade e interação com aspetos da comunidade com as perguntas relacionadas com a familiaridade com as quatro questões supramencionadas, encontrou-se uma relação estatisticamente significativa com pelo menos uma das variáveis de participação em 3 das 4 variáveis de familiaridade, sugerindo que o aumento de conhecimento ocorreu particularmente nos membros mais ativos (Tabela I).

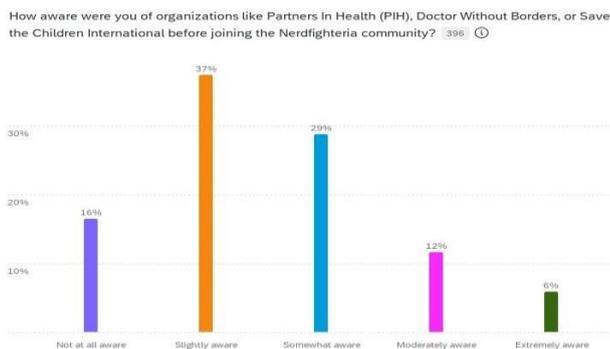


Figura 17 – Estatísticas Descritivas da familiaridade de organizações como PIH, DWB ou Save the Children International antes de se juntar à comunidade.

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

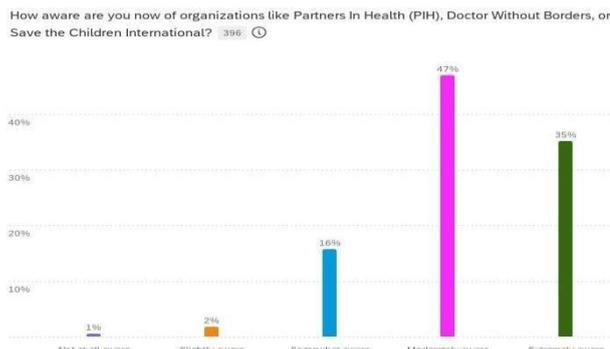


Figura 16 – Estatísticas Descritivas do conhecimento de organizações como PIH, DWB ou Save the Children International após se juntar à comunidade.

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

Relativamente ao conhecimento de organizações internacionais com as quais a comunidade colabora, o aumento foi de 64%; apenas 1% reportou não ter qualquer conhecimento atualmente (figuras 16 e 17).

Deste modo, tal como seria expectável considerando o largo investimento da comunidade, as campanhas da Nerdfighteria, o seu empenho para com as causas supramencionadas e a colaboração com organizações internacionais, parecem ter contribuído para a consciencialização dos membros da sua comunidade.

Ao cruzar os inquiridos que participam em atividades da comunidade e interagem com aspetos da comunidade mais regularmente com o seu conhecimento atual sobre estas organizações, através de um teste de independência de qui-quadrado, encontrou-se também uma relação estatisticamente significativa, o que sugere que este aumento é mais pronunciado para os membros que são mais ativos na sua participação. Consoante o V de Cramer, embora o tamanho do efeito seja estatisticamente significativo, a sua magnitude é moderada.

Frequência de participação em atividades da comunidade:  $\chi^2=56,9$ ;  $p<0,00001$ ;  $V = 0,189$ .

Frequência de interação com aspetos da comunidade:  $\chi^2=50,4$ ;  $p=0,000193$ ;  $V = 0,178$

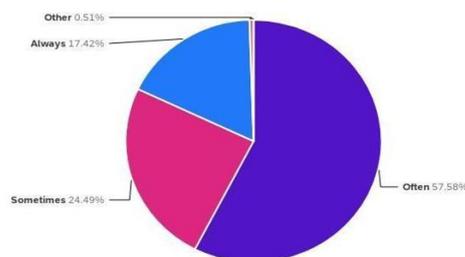


Figura 18 – Opinião sobre a frequência do envolvimento da comunidade Nerdfighteria em iniciativas que apoiem a Cooperação Internacional para o Desenvolvimento.

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

Pelos resultados apresentados, pode concluir-se que a maioria dos inquiridos (82%) considera muito ou extremamente importante o papel da Cooperação Internacional para o Desenvolvimento para enfrentar os desafios globais, com 75% da opinião que a Nerdfigtheria deveria frequentemente ou sempre envolver-se em iniciativas que apoiam a CID (figura 18).

A disposição para apoiar pessoalmente ou participar em iniciativas de Desenvolvimento Global dentro da comunidade verificou-se bastante elevada: mais de metade (55%) declarou estar disposto ou muito disposto e 39% de certa forma dispostos (figura 19).

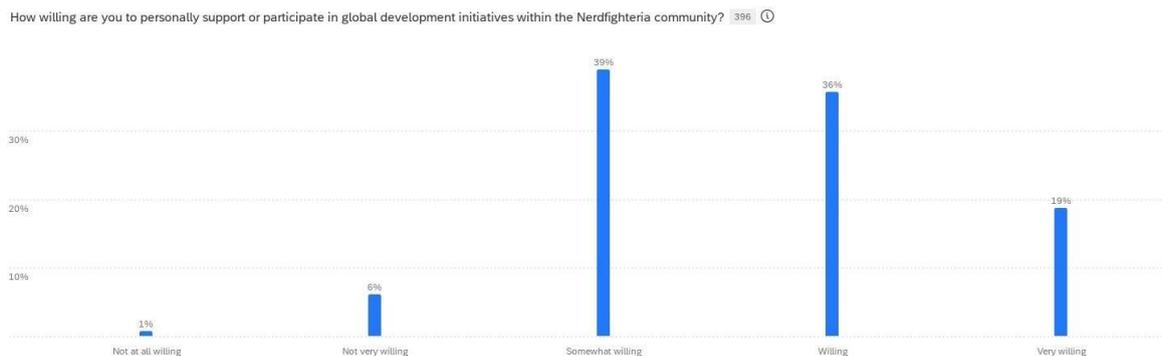


Figura 19 – Estatísticas Descritivas da disposição para apoiar pessoalmente ou participar em iniciativas de Desenvolvimento Global dentro da comunidade.

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

Os inquiridos relataram também uma probabilidade mais elevada de participarem em ações de cidadania global fora da comunidade (71%) após se tornarem membros (figura 20). Pode-se depreender que o benefício então não se cinge apenas às causas da comunidade, mas que contribui para a formação destes indivíduos para a cidadania, cujas capacidades se transferem para a sua própria esfera pessoal e outras questões e interesses, demonstrando formação cívica.

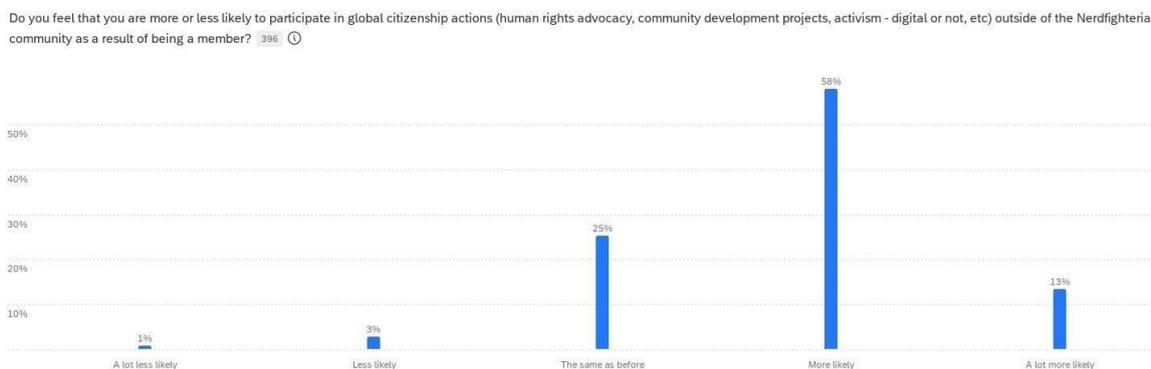


Figura 20 – Estatísticas Descritivas da probabilidade de participarem em ações de cidadania global fora da comunidade após se tornarem membros.

Fonte: Resultados do inquérito conduzido pela autora.

As principais dificuldades encaradas ao tentar participar nas atividades da Nerdfighteria são a falta de recursos financeiros (66%) e de tempo (59%).

As perceções sobre a importância da CID para enfrentar os desafios globais tendem para o positivo, com 87% a considerar que esta é muito ou extremamente importante na resposta aos desafios globais. Quanto à participação da comunidade em iniciativas que apoiem a CID, a grande maioria parece ser da opinião de que é algo no qual se devem investir esforços (75% considera que esta o deve fazer frequentemente ou sempre). Deste modo, a maioria dos inquiridos parece considerar a filantropia da comunidade importante, demonstrando a sua preocupação com questões globais.

Ao cruzar os inquiridos que participam em atividades da comunidade ( $\chi^2=33.7$ ;  $p<0.00587$ ;  $V = 0.146$ ) e interagem com aspetos da comunidade ( $\chi^2=36.5$ ;  $p=0.0134$ ;  $V = 0.152$ ) mais regularmente com a opinião sobre a importância da CID para enfrentar os desafios globais, encontrou-se uma relação estatisticamente significativa, ou seja, os inquiridos que participam mais ativamente também tendem a considerar a CID mais importante.

Remetendo para a primeira pergunta de investigação, a filantropia e o ativismo digital na Nerdfighteria parecem contribuir para a educação para o desenvolvimento e promoção de cidadania global entre os seus membros. O aumento percecionado de conhecimentos sobre desenvolvimento sustentável e das diversas campanhas (mais de 70% para a causa da Tuberculose), assim como disposição para se envolverem com as mesmas e outras após terem contacto com esta comunidade e com os seus conteúdos educativos e lúdicos, sugerem um possível efeito educativo significativo. Adicionalmente, parecem demonstrar uma boa forma de introduzir educação para a cooperação a partir de idades jovens, ao ligá-la a algo de que gostam, como relatado por inquiridos que referem que a comunidade foi a sua primeira introdução a estes temas. Na resposta aberta, 22 comentários deram ênfase à comunidade como o início da sua educação para o desenvolvimento:

*“Nerdfighteria is the reason that I care about the world around me. It's what got me interested when I was in middle school and has helped shape my character and world views for the past fourteen years; nearly half of my life has been significantly impacted by the global initiatives of Nerdfighteria”*

Além disso, 19 respostas mencionam que a Nerdfighteria lhes proporciona esperança e otimismo, reforçando a crença na possibilidade de bem como a motivação e confiança para participar e doar. Esta observação está alinhada com a teoria de Castells (2015) que destaca a deliberação em espaços de autonomia que agora existem na esfera digital como potenciador para a transição do sentimento de indignação para a esperança, para a promoção de transformações sociais. Assim, os membros inquiridos da comunidade Nerdfighteria maioritariamente não parecem apresentar o mesmo sentimento de distanciamento e pessimismo constatados em estudos da população geral.

Ainda na resposta aberta, 5 inquiridos destacam que a abordagem da comunidade a estas questões lhes forneceu uma percepção mais profunda, sistémica e nuançada. No entanto, outros inquiridos mencionam que o aumento do seu conhecimento pode dever-se também a outros fatores, não sendo a influência da comunidade a principal razão para terem mais conhecimento. Fatores estes como ingressarem na comunidade enquanto muito jovens (20), frequentarem educação superior relacionada aos temas (3), a saída de um ambiente religioso opressivo (1) e maior uso de redes sociais (1).

Remetendo à segunda pergunta de investigação, os resultados do inquérito indicam que as comunidades online podem servir como espaços para a promoção da cidadania global através da consciencialização, ao conferir relevância a questões com as quais os membros não se cruzaram necessariamente ou à qual não se dedicariam sem um sentimento de ligação pessoal, e através do incentivo à participação em ativismo. Por sua vez, os mecanismos que facilitam esta função parecem ser a difusão de educação e informação, o engajamento em campanhas, o fomento da discussão e debate no seio da comunidade e encorajamento para levar para fora desta, e o sentimento de pertença resultante da interação regular e consistente com pessoas no mesmo meio.

Em suma, os resultados deste inquérito mostram que há entre as pessoas inquiridas, maior conhecimento sobre estes tópicos desde que se juntaram à comunidade e que as discussões são de qualidade é algo presente nas discussões da comunidade. Conclui-se também que existe espaço para que a ECG seja incluída em comunidades online que foram formadas em volta de outros assuntos.

## 5. Conclusão

Esta dissertação teve como objetivo primordial explorar o potencial das comunidades online para a educação para o Desenvolvimento e cidadania global no contexto da filantropia, cooperação internacional e das novas tecnologias de comunicação, utilizando a comunidade Nerdfighteria como um estudo de caso. O estudo destacou-se por explorar a interseção entre as comunidades online como ator na CID, através das suas contribuições para a educação para o Desenvolvimento.

Mediante os resultados observados com o inquérito a membros da Nerdfighteria, a comunidade parece não só contribuir para a educação dos seus membros, como resultar na sua participação em iniciativas sociais e de desenvolvimento dentro e fora da mesma, incentivando a ação cívica dos seus membros. A participação ativa em atividades da comunidade parece estar relacionada com um aumento significativo no conhecimento sobre causas globais e organizações internacionais, assim como com uma opinião positiva sobre a importância da CID para enfrentar os desafios transnacionais. Para além disso, a interação regular e consistente com outros membros promove um sentimento de pertença e incentiva a participação em ativismo e cidadania global.

Deste modo, a educação para o desenvolvimento na comunidade mostrou-se eficaz, com aumentos significativos na familiaridade dos membros relativamente a questões internacionais e causas específicas, assim como com organizações internacionais. Por exemplo, no caso dos esforços relacionados com a Tuberculose o aumento foi mais de 70%. A maioria dos inquiridos considera crucial o papel da cooperação internacional para enfrentar desafios globais, demonstrando um compromisso contínuo com o ativismo e a filantropia.

No que concerne ao atual debate sobre sociedade civil e ativismo na era digital, os resultados sugerem que a comunicação online pode ser eficaz para a ação coletiva, desafiando a ideia de que é insuficiente por si só. A Nerdfighteria exemplifica a forma como a mobilização online pode moldar normas sociais e criar um impacto significativo, educando seus membros sobre questões globais e incentivando a participação em ações coletivas e filantrópicas. O envolvimento da comunidade Nerdfighteria em atividades de beneficência, iniciativas educativas como o Crash Course e projetos de colaboração, exemplifica a forma como as comunidades virtuais podem contribuir para causas sociais e para a educação pública, refletindo o papel das organizações da sociedade civil na abordagem de questões sociais e na promoção do bem-estar público, como mencionado por Castellini (2013).

Como demonstrado ao analisar as características da comunidade Nerdfighteria através da lente da sociedade civil, as suas atividades refletem os quadros teóricos de Gramsci, Habermas e Castells, mencionados na revisão de literatura. A comunidade apresenta-se como um espaço para o envolvimento cívico e a mudança social ao fomentar a participação democrática, desafiar as ideologias dominantes, e promover a responsabilização.

Em suma, a Nerdfighteria representa um espaço da sociedade civil, com potencial para a ação coletiva e impacto nas áreas de Cooperação Internacional para o Desenvolvimento e advocacia.

Esta dissertação sugere que a participação na comunidade Nerdfighteria aumenta a probabilidade dos membros se envolverem ativamente com esforços de cooperação internacional, já que ao promover um sentido de comunidade e de envolvimento direto, esta faz a ponte entre os indivíduos, questões de desenvolvimento global e organizações como a PIH. Configura-se então como um espaço eficaz para a promoção da ECG. Eventos interativos como o P4A promovem uma ligação pessoal às causas que apoiam, com plataformas digitais que facilitam a participação e contribuição em tempo real, tornando a cooperação internacional mais tangível e impactante, corroborado pela relação entre a participação na comunidade e o aumento do conhecimento observada nos resultados do inquérito. Podemos assim concluir que a difusão de educação e informação, engajamento em campanhas, fomento da discussão e debate dentro da comunidade, são mecanismos chave para a promoção da cidadania global.

Organizações na área do desenvolvimento podem tomar como exemplo estas percepções sobre os possíveis efeitos da Nerdfighteria em utilizar ferramentas digitais e uma comunidade online para educar e fomentar participação em projetos e filantropia. As parcerias da Nerdfighteria com organizações estabelecidas como a PIH, Save the Children e DWB, resultaram num maior grupo de indivíduos dedicados a contribuir para as suas atividades e projetos.

A mobilização alcançada com estas campanhas demonstra os possíveis efeitos positivos que a colaboração com comunidades online pode ter no que se relaciona com o aumento da participação em atividades de desenvolvimento e de advocacia, fortalecendo assim a estruturas destas iniciativas ao facilitar a construção de alianças globais ao reunir indivíduos, organizações e outras comunidades em torno de causas comuns. Em suma, o estudo da Nerdfighteria corrobora as ideias de Mena (2022) e Castellini (2013) de como as comunidades virtuais de aprendizagem podem incorporar os princípios e as funções da sociedade civil, incluindo a promoção da ação coletiva, a promoção da educação e a participação no discurso social e ético.

A capacidade excepcional dos irmãos Green de criar uma comunidade forte, significa que abrangem indivíduos que não se consideram ativistas e que não necessariamente doariam ou participariam nestes esforços a não ser pelo gosto à comunidade e, deste modo, acabam por se envolver em debates focados em áreas de desenvolvimento e em iniciativas que contribuem concretamente para a cooperação internacional. Com o advento das novas tecnologias da informação, vê-se uma alteração no papel das celebridades que atualmente se envolvem mais profundamente com causas internacionais, o que é, de certa forma, exemplificado pelos irmãos Green.

A forte tendência para a filantropia na comunidade Nerdfighteria demonstra que celebridades como os irmãos Green, que são os fundadores e figuras centrais dessa comunidade, podem utilizar as suas plataformas para promover causas globais e CID de maneira eficaz, criando uma comunidade engajada que apoia iniciativas de desenvolvimento sustentável. Ao utilizar a sua plataforma e influência, podem mobilizar recursos, educar as suas audiências e inspirar ações que têm um impacto tangível nas comunidades globais em necessidade.

O que distingue a ação dos irmãos Green face a outras celebridades que agiram anteriormente na área da filantropia, é que a sua abordagem tende a ser mais pessoal, transparente e interativa, com o objetivo de envolver o público no processo. Ao partilharem frequentemente atualizações detalhadas, histórias pessoais e conteúdos dos bastidores, criam uma sensação de proximidade e envolvimento, que é essencial para manter o interesse dos indivíduos numa causa ao longo do tempo, de modo a obter resultados. Adicionalmente, a utilização de plataformas digitais permite métodos inovadores de angariação de fundos e interação em tempo real com o seu público, como é o caso do P4A. No fundo, ao envolver o seu público nos processos de tomada de decisão, fazem da filantropia um esforço coletivo.

Este estudo reafirma a importância de comunidades virtuais como difusores de conhecimento sobre desenvolvimento e promotoras de cidadania global através de práticas filantrópicas e ativistas, sublinhando a capacidade das tecnologias digitais de reunir indivíduos em torno de causas comuns e amplificar o impacto das iniciativas de cooperação internacional.

## Bibliografia

- Acharya, A. (2017) 'After Liberal Hegemony: The Advent of a Multiplex World Order', *Ethics and International Affairs*, 31(3), pp. 271-285. [Em linha]. Disponível em: <https://www.cambridge.org/core/journals/ethics-and-international-affairs/article/after-liberal-hegemony-the-advent-of-a-multiplex-world-order/DBD581C139022B1745154175D2BEC639> (Acesso em: 22 de janeiro de 2024).
- Alonso, J.A. and Glennie, J. (2015) 'What is development cooperation', 2016 Development Cooperation Forum Policy Briefs, No. 1, February 2015. UN ECOSOC. [Em linha]. Disponível em: [https://www.un.org/en/ecosoc/newfunc/pdfl5/2016\\_dcf\\_policy\\_brief\\_no.1.pdf](https://www.un.org/en/ecosoc/newfunc/pdfl5/2016_dcf_policy_brief_no.1.pdf) (Acesso em: 9 de janeiro de 2024).
- Bill & Melinda Gates Foundation. (2022). Annual Report 2022. [Em linha]. Disponível em: [https://docs.gatesfoundation.org/documents/2022\\_annual\\_report.pdf](https://docs.gatesfoundation.org/documents/2022_annual_report.pdf) (Acesso em: 28 junho 2024).
- Brighenti, A.M. (2016). 'Antonio Gramsci's Theory of the Civil Society', in Moebius, S., Nungesser, F. and Scherke, K. (eds) *Handbuch Kultursoziologie*. Wiesbaden: Springer VS. [Em linha]. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/314712200\\_Antonio\\_Gramsci's\\_Theory\\_of\\_the\\_Civil\\_Society](https://www.researchgate.net/publication/314712200_Antonio_Gramsci's_Theory_of_the_Civil_Society) (Acesso em: 21 de junho de 2024).
- Brockington, D. (2014). *Celebrity Advocacy and International Development* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315886978> [Em linha]. Disponível em: <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315886978/celebrity-advocacy-international-development-dan-brockington> (Acesso em: 21 de junho de 2024).
- Castellini, B. (2013). Don't forget to be awesome: An in-depth exploration of Nerdfighteria. *Interface: The Journal of Education, Community and Values*, 13(13). [Em linha]. Disponível em: <https://commons.pacificu.edu/work/sc/b43f0f40-b8bc-4a23-86a9-131416d5ac58> (Acesso em: 22 de janeiro de 2024).
- Castells, M. (2015) *Networks of Outrage and Hope: Social Movements in the Internet Age*. 2nd edn. Cambridge: Polity Press. [Em linha]. Disponível em: <https://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2019/11/Networks-of-Outrage-and-Hope-Social-Movements-in-the-Internet-Age-Manuel-Castells.pdf> (Acesso em: 22 de janeiro de 2024).
- Comissão Europeia (2023) Eurobarometer 2952 / SP537: Development Aid: International Partnerships and Humanitarian Aid. [Em linha]. Disponível em: <https://europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/2952> (Acesso em: 13 de maio de 2024).

Estratégia Nacional de Educação para o Desenvolvimento (2018). *Estratégia Nacional de Educação para o Desenvolvimento 2018-202*. [Em linha]. Disponível em: <https://ened-portugal.pt/site/public/paginas/introducao-pt-2.pdf> (Acesso em: 21 de junho de 2024).

Glatt, Z. (2013) *French the Llama, I'm a Nerdfighter! Identity Formation and Collaboration in a YouTube Community*. School of Oriental and African Studies (University of London). [Em linha]. Disponível em: [https://www.academia.edu/38726845/French\\_the\\_Llama\\_Im\\_a\\_Nerdfighter\\_Identity\\_Formation\\_and\\_Collaboration\\_in\\_a\\_YouTube\\_Community?auto=download](https://www.academia.edu/38726845/French_the_Llama_Im_a_Nerdfighter_Identity_Formation_and_Collaboration_in_a_YouTube_Community?auto=download) (Acesso em: 22 de janeiro de 2024).

Global Citizenship Foundation (no date) *What is Global Citizenship Education?* [Em linha]. Disponível em: <https://www.globalcitizenshipfoundation.org/about/global-citizenship-education> (Acesso em: 2 de junho de 2024).

Goodman, M. K. and Barnes, C. (2011) 'Star/poverty space: the making of the 'development celebrity'', *Celebrity Studies*, 2(1), pp. 69–85. doi: 10.1080/19392397.2011.544164. [Em linha]. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/19392397.2011.544164?scroll=top&needAccess=true> (Acesso em: 21 de junho de 2024).

Gray, J., Sandvoss, C., e Harrington, C. L. (2007). *Why still study fans?* In *Fandom: Identities and communities in a mediated world* (2nd ed., pp. 1-7). NYU Press. [Em linha]. Disponível em: <https://pure.hud.ac.uk/en/publications/fandom-identities-and-communities-in-a-mediated-world> (Acesso em: 14 de maio de 2024).

Green, H. [vlogbrothers]. (2020, Janeiro 3). *Re-Thinking our YouTube Channel* [Video]. Disponível em: <https://youtube.com/watch?v=03MNRUAttf0> (Acesso em: 13 de maio de 2024).

Green, H. [vlogbrothers]. (2013, Outubro 18). *Curiosity is the Greatest Human Quality* [Video]. Disponível em: <https://youtube.com/watch?v=-kQ1Po7vzUk> (Acesso em: 13 de maio de 2024).

Green, H. [vlogbrothers]. (2024, Fevereiro 16). *How Much Does it Cost to be a Nerdfighter* [Video]. Disponível em: <https://youtube.com/watch?v=33v9AM3uASY> (Acesso em: 13 de maio de 2024).

Green, H & Green, J. (Hosts). (2024, Maio 1) 388: *Turtle the Moon (388)* [Audio podcast episode]. In *Dear Hank and John*. Complexly. Disponível em: <https://soundcloud.com/dearhankandjohn/388-turtle-the-moon> (Acesso em: 2 de junho de 2024).

Green, J. [vlogbrothers]. (2007, Dezembro 29). *Dec. 28th: John's Last Brotherhood 2.0 Video* [Video]. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=XN4sxxYXFb4&feature>. (Acesso em: 30 de junho de 2024).

Green, J. [vlogbrothers]. (2021, agosto 17) Who Owns Nerdfighteria? [Video]. Disponível em: <https://youtube.com/watch?v=811HLBUiUEQ> (Acesso em: 13 de maio de 2024).

Green, J. [vlogbrothers]. (2022, abril 19) How do you cross the Sad Gap? [Video]. Disponível em: <https://youtube.com/watch?v=Bew3EMicf8g> (Acesso em: 2 de junho de 2024).

Habermas, J. (2023). *A New Structural Transformation of the Public Sphere and Deliberative Politics*. (Trans.) Ciaran, C. Polity.

Kioupi, V. and Nikolaos V. (2019). "Education for Sustainable Development: A Systemic Framework for Connecting the SDGs to Educational Outcomes" *Sustainability* 11, no. 21: 6104. [Em linha]. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/su11216104> (Acesso em: 23 de junho de 2024).

Kozinets, R. V. (2015). *Netnography: Redefined*. SAGE Publications. [Em linha]. Disponível em: [https://www.academia.edu/14369681/Netnography\\_Redefined](https://www.academia.edu/14369681/Netnography_Redefined) (Acesso em: 12 de maio de 2024).

Lewis, D., and Kanji, N. (2020). *Non-Governmental Organizations and Development*. 2nd ed., Routledge.

Maglaras, V. (2013) 'Consent and Submission: Aspects of Gramsci's Theory of the Political and Civil Society', *Sage Open*, 3(1). [Em linha]. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/2158244012472347> (Acesso em: 14 de abril de 2024).

Mário A. (2004). O conceito de sociedade civil: em busca de uma repolitização [Em linha]. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/281240940\\_](https://www.researchgate.net/publication/281240940_) (Acesso em: 21 de junho de 2024).

Messner, D., Guarin, A. and Haun, D. (2013). *The Behavioural Dimensions of International Cooperation*. Global Cooperation Research Papers No.1. Duisburg: Käte Hamburger Kolleg / Centre for Global Cooperation Research (KHK/GCR21). [Em linha]. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2361423> (Acesso em: 23 de junho de 2024).

Mena, P.S. R. (2022) 'An exploration of virtual learning communities as a possible response to educational disenchantment: Learning in Nerdfighteria', in Leganés-Lavall, E.N. (Coord.), *Retos educativos para um desenvolvimento humano integral*. Madrid: Adaya Press, pp. 94-105. [Em linha]. Disponível em: <https://doi.org/10.58909/ad22447986> (Acesso em: 22 de janeiro de 2024).

Miller, T. (2015). *The Routledge Companion to Global Popular Culture*. New York and London: Routledge. [Em linha]. Disponível em: <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203081846-14/celebrities-global-development-karin-gwinn-wilkins> (Acesso em: 22 de junho de 2024).

Morini, P. (2023) DEL Dashboard – United States June 2023. London: Development Engagement Lab. [Em linha]. Disponível em: <https://developmentcompass.org/storage/us-dashboard-june-2023-d1-1-1687980126.pdf> (Acesso em: 13 de maio de 2024).

Neto, W. A. D. A. (2014). Cooperação internacional para o desenvolvimento como uma expressão específica da cooperação internacional: um levantamento teórico OIKOS, 13(2). Rio de Janeiro, pp.115-128. [Em linha]. Disponível em: [www.revistaokos.org](http://www.revistaokos.org) (Acesso em: 25 de junho de 2024).

OCDE (2020). Development Assistance Committee Members and Civil Society. The Development Dimension. Paris: OECD Publishing. [Em linha]. Disponível em: <https://doi.org/10.1787/51eb6df1-en> (Acesso em: 13 de maio de 2024).

Persio, M. D. (2023) ‘Nerdfighteria: A Civic and Politicized Fandom’, Participatory Culture of Fandom. [Em linha]. Disponível em: <https://ecampusontario.pressbooks.pub/comm3p18/chapter/nerdfighteria-a-civic-and-politicized-fandom/> (Acesso em: 14 de maio de 2024).

Pierce, J. B. (2020) Narratives, Nerdfighters, and New Media. University of Iowa Press. [Em linha]. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/j.ctv16x2c1r> (Acesso em: 13 de abril de 2024).

Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., e Tacchi, J. (2016). Digital Ethnography: Principles and Practice. SAGE Publications. [Em linha]. Disponível em: [https://www.christian-cohen.co.uk/wp-content/uploads/2019/09/Pink-et-al-Digital-Ethnography\\_-\\_Principles-and-Practice-Sage-2016-compressed.pdf](https://www.christian-cohen.co.uk/wp-content/uploads/2019/09/Pink-et-al-Digital-Ethnography_-_Principles-and-Practice-Sage-2016-compressed.pdf) (Acesso em: 12 de maio de 2024).

Project For Awesome. (2024). About P4A. [Em linha]. Disponível em: <https://www.projectforawesome.com/about>. (Acesso em: 14 de maio de 2024).

Sachs, J. D. (2005). The End of Poverty: Economic Possibilities for Our Time. Penguin Press. [Em linha]. Disponível em: [http://www.economia.unam.mx/cedrus/descargas/jeffrey\\_sachs\\_the\\_end\\_of\\_poverty\\_economic\\_possibilities\\_for\\_our\\_time\\_2006.pdf](http://www.economia.unam.mx/cedrus/descargas/jeffrey_sachs_the_end_of_poverty_economic_possibilities_for_our_time_2006.pdf) (Acesso em: 5 de junho de 2024).

Sen, A. (1999). Development as Freedom. Oxford University Press. [Em linha]. Disponível em: [https://kuangalia.com/wp-content/uploads/2017/07/amartya\\_kumar\\_sen\\_development\\_as\\_freedombookfi.pdf](https://kuangalia.com/wp-content/uploads/2017/07/amartya_kumar_sen_development_as_freedombookfi.pdf) (Acesso em: 5 de junho de 2024).

Silva, A. L., Pais Bernardo, L. e Mah, L. (2021) The Future of International Development Cooperation - Fragmentation, Adaptation and Innovation in a Changing World. Lisboa: Plataforma Portuguesa das ONGD. [Em linha]. Disponível em:

[https://www.plataformaongd.pt/uploads/subcanais2/the\\_future\\_of\\_international\\_development\\_cooperation\\_english\\_final.pdf](https://www.plataformaongd.pt/uploads/subcanais2/the_future_of_international_development_cooperation_english_final.pdf) (Acesso em: 22 de janeiro de 2024).

Steenkamp, E. (2018). ‘Don’t Forget To Be Awesome. The role of social learning as a component of belonging in virtual communities: a case study of the YouTube fan community “Nerdfighteria”’, Rhodes University School of Journalism and Media Studies. [Em linha]. Disponível em: <http://vital.seals.ac.za:8080/vital/access/manager/PdfViewer/vital:28484/SOURCE1?viewPdfInternal=1> (Acesso em: 17 de abril de 2024).

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (2024). What you need to know about global citizenship education. [Em linha]. Disponível em: <https://www.unesco.org/en/global-citizenship-peace-education/need-know> (Acesso em: 2 de junho de 2024).

‘Who We Are’(2024) Hank and John [Em linha]. Disponível em: <https://www.hankandjohn.com/who-we-are>. (Acesso em: 29 de junho de 2024).

Wilkinson, L.M. (2015). The politics of empowerment: young adult literature, heterotopia and the possibility of social change (Tese de Doutoramento). University of Melbourne, School of Culture and Communication. [Em linha]. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11343/56975> (Acesso em: 29 de junho de 2024).

Wurst, E. (2023a). ‘Pizzamas: How a Bad Mustache Became an Annual Fundraiser & Community Tradition’, Good Good Good. [Em linha]. Disponível em: <https://www.goodgoodgood.co/articles/pizzamas> (Acesso em: 2 de junho de 2024).

Wurst, E. (2023b). ‘John & Hank Green's 'Project for Awesome' Has Raised \$20M’, Good Good Good. [Em linha]. Disponível em: <https://www.goodgoodgood.co/articles/project-for-awesome> (Acesso em: 2 de junho de 2024).

## Anexos

## Anexo 1 – Reprodução do Inquérito

Também acessível em: <https://t.ly/cRRRo>.

“Nerdfighteria Community Survey on International Cooperation for Development”

Start of Block: Study presentation

Dear Nerdfighter, this survey was designed as part of a dissertation written to obtain a Master's Degree in Development and International Cooperation at ISEG - University of Lisbon.

Your feedback is valuable in understanding the perspectives of the Nerdfighteria community about international development topics, such as international aid and campaigning for better access to health in Global South countries.

The survey takes an average of 8 minutes to complete, is anonymous and the results obtained are confidential and will be used for academic purposes only. There are no right or wrong answers, we just ask that you answer the questions posed in the survey honestly and clearly.

All Nerdfighters older than 18 years old can participate in this survey; you can withdraw your participation at any time.

If you have any questions or concerns, you can contact the researcher, Bianca Francisco, at the following e-mail address: [biancafrancisco@aln.iseg.ulisboa.pt](mailto:biancafrancisco@aln.iseg.ulisboa.pt).

Thank you for your cooperation and for taking the time to respond to this survey!

## Q1 Consent

I have read and understood the information above. I am older than 18 years old and I agree to participate in this research. (1)

## Page Break

End of Block: Study presentation

Start of Block: Engagement with Nerdfighteria:

Q2 How long have you been a part of Nerdfighteria? (approximately in years)

1 year or less (1)

2 - 5 years (2)

6-10 year (3)

11-15 years (4)

>15 years (5)

Q3 What made you join the Nerdfighteria community? (Select all that apply)

Vlogbrother's YouTube channel (1)

Crash Course (and affiliated) (2)

Hank's music (3)

John's books (4)

Hank's TikTok (5)

Hank's books (6)

Other (7) \_\_\_\_\_

Q4 What activities have you participated in/engaged with within the Nerdfighteria community?  
(Select all that apply)

None (1)

Project for Awesome (2)

Pizzamas (3)

Purchasing from The Good Store (4)

Tbfighters/Tuberculosis Activism/Time for 5 campaign (5)

Other (6) \_\_\_\_\_

Q5 How often do you participate in these activities?

Never (1)

Rarely (2)

Occasionally (3)

Regularly (4)

Always (5)

Page Break

Q6 How often do you engage with aspects of the Nerdfighter community online (by watching videos, listening to podcasts, engaging with other Nerdfighters, etc.)?

Never (1)

Occasionally (2)

Monthly (3)

Weekly (4)

Several times a week (5)

Daily (6)

Q7 How often do you actively participate in community discussions with other Nerdfighters on platforms like YouTube comments, Discord, Reddit, Facebook groups etc.?

Never (11)

Rarely (12)

Monthly (13)

Weekly (14)

Several times a week (15)

Daily (16)

Display This Question:

If How often do you actively participate in community discussions with other Nerdfighters on platfor... = Rarely

And How often do you actively participate in community discussions with other Nerdfighters on platfor... = Monthly

And How often do you actively participate in community discussions with other Nerdfighters on platfor... = Weekly

And How often do you actively participate in community discussions with other Nerdfighters on platfor... = Several times a week

And How often do you actively participate in community discussions with other Nerdfighters on platfor... = Daily

Q8 When you do, where do you most engage with other Nerdfighters? (Select all that apply)

Youtube comment section (1)

Discord servers (2)

Reddit channel (3)

Facebook groups (4)

Mastodon server (5)

Gaming server (6)

Conventions (7)

Other (8) \_\_\_\_\_

Q9 Have you purchased items or contributed financially to Nerdfighteria initiatives or merchandise?

No (1)

Once (2)

Several times (3)

Frequently (4)

I currently have a monthly subscription from the Good Store (5)

End of Block: Engagement with Nerdfighteria:

Start of Block: Education for Development

Q10 How familiar were you with charity or global development issues (i.e. issues with access to health and education, human rights, climate change impacts, etc) before joining the Nerdfighteria community?

Not at all familiar (1) Slightly familiar (2) Somewhat familiar (3) Moderately familiar (4)  
Extremely familiar (5)

International charity or development issues in general (1)

Tuberculosis (TB) fight/campaigns (2)

Maternal health issues in Sierra Leone (or similar contexts) (3)

Sustainable development (growth that meets the needs of the present without compromising the ability of future generations to meet their own needs - integrating economic growth, social inclusion, and environmental protection - as represented by the United Nations Sustainable Development Goals (SDGs)) (4)

Q11 How familiar are you now with charity or global development issues (i.e. issues with access to health and education, human rights, climate change impacts, etc)?

Not at all familiar (1) Slightly familiar (2) Somewhat familiar (3) Moderately familiar (4)  
Extremely familiar (5)

International charity or development issues in general (1)

Tuberculosis (TB) fight/campaigns (2)

Maternal health issues in Sierra Leone (or similar contexts) (3)

Sustainable development (growth that meets the needs of the present without compromising the ability of future generations to meet their own needs - integrating economic growth, social inclusion, and environmental protection - as represented by the United Nations Sustainable Development Goals (SDGs)) (4)

Q12 How aware were you of organizations like Partners In Health (PIH), Doctor Without Borders, or Save the Children International before joining the Nerdfighteria community?

Not at all aware (1)  
Slightly aware (2)  
Somewhat aware (3)  
Moderately aware (4)  
Extremely aware (5)

Q13 How aware are you now of organizations like Partners In Health (PIH), Doctor Without Borders, or Save the Children International?

Not at all aware (1)  
Slightly aware (2)  
Somewhat aware (3)  
Moderately aware (4)  
Extremely aware (5)

Q14 How important do you think International Cooperation for Development (ICD) is in addressing global challenges?

(For the purposes of this study we consider ICD to be collaborative efforts among countries, international organizations, non-governmental organizations (NGOs) and others that aims to reduce poverty and foster sustainable development by addressing long-term structural change)  
Not important at all (1)

- Of little importance (2)
- Of average importance (3)
- Very important (4)
- Extremely important (5)

Q15 To what extent do you believe the Nerdfighteria community should engage in initiatives that support International Cooperation for Development (as defined in the previous question)?

- Never (1)
- Rarely (2)
- Sometimes (3)
- Often (4)
- Always (5)

Q16 Have you participated in online debates or discussions about global issues, such as those described in previous questions, within the Nerdfighteria community?

- Yes (1)
- No (2)

Display This Question:

If Have you participated in online debates or discussions about global issues, such as those describ... =  
Yes

Q17 If yes, how would you rate the quality of these discussions?

- Very Poor (1)
- Poor (2)
- Acceptable (3)
- Good (4)
- Very Good (5)

End of Block: Education for Development

Start of Block: Philanthropy and digital activism

Q18 Have you ever participated in any charity/advocacy/social initiatives promoted by the Nerdfighteria community?

- Yes (1)
- No (2)

Q19 Which initiatives promoted by the Nerdfighteria community are you familiar with? (Select all that apply)

- Foundation to Decrease World Suck (1)
- Kiva.org (provides microloans to entrepreneurs in developing countries) (2)
- Project for Awesome (3)
- Pizzamas (4)
- The Good Store (5)

Tbfighters/Tuberculosis Activism/Time for 5 campaign (6)

AFC Wimbledon (7)

This Star Won't Go Out (8)

Book drives and literacy initiatives (9)

Disaster Relief Efforts (10)

Q20 Have you ever participated in digital activism activities promoted by the Nerdfighteria community?

Yes (1)

No (2)

Display This Question:

If Have you ever participated in digital activism activities promoted by the Nerdfighteria community?

= Yes

Q21 If yes, which digital activism activities have you participated in? (Select all that apply)

Online awareness campaigns (1)

Signing online petitions (2)

Social media mobilizations (sharing content) (3)

Social media mobilizations (creating content) (4)

Organizing campaigns/plan of action (5)

Contributed to the discussions regarding organizing activism (digital or not) (6)

Other: (7) \_\_\_\_\_

Q22 How willing are you to personally support or participate in global development initiatives within the Nerdfighteria community?

Not at all willing (1)

Not very willing (2)

Somewhat willing (3)

Willing (4)

Very willing (5)

Q23 Do you feel that you are more or less likely to participate in global citizenship actions (human rights advocacy, community development projects, activism - digital or not, etc) outside of the Nerdfighteria community as a result of being a member?

A lot less likely (1)

Less likely (2)

The same as before (3)

More likely (4)

A lot more likely (5)

End of Block: Philanthropy and digital activism

Start of Block: Perceived Impact

Q24 What do you consider to be the main benefits you have experienced by participating in Nerdfighteria's initiatives? (Select all that apply)

Increased knowledge about global issues (1)

Greater involvement in philanthropic activities (2)

Development of digital activism skills (3)

Feeling of belonging to a global community (4)

Others: \_\_\_\_\_(5) \_\_\_\_\_

Q25 What challenges have you encountered when trying to participate in Nerdfighteria's initiatives? (Select all that apply)

Lack of time (1)

Lack of financial resources (2)

Difficulty accessing information (3)

Others: \_\_\_\_\_(4) \_\_\_\_\_

Q26 Is there anything you think we should know about your experience as a part of the Nerdfighter community and how it has shaped your perception/action about global issues?

\_\_\_\_\_

End of Block: Perceived Impact

Start of Block: Personal Information:

And to finish....

Q27 How old are you?

18-25 (1)

26-35 (2)

36-45 (3)

46-55 (4)

>55 (5)

Q28 What gender do you identify as:

Female (1)

Male (2)

Non-binary (3)

Genderfluid (4)

Agender (5)

Transgender Male/Trans Man (6)

Transgender Female/Trans Woman (7)

Otherwise Genderqueer (8)

Q29 Location (Country/Region)

▼ Afghanistan (1) ... Zimbabwe (197)

Q30 What is the highest level of education you have completed?

Elementary School (1)

High School (2)

Undergraduate Degree (3)

Master's Degree (4)

PhD (5)

Other (6) \_\_\_\_\_

End of Block: Personal Information

Anexo 2 – Exemplos de ativismo digital da Nerdfighteria, memes publicados em resposta à controvérsia sobre Danaher e Cepheid