UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA SOCIAL

Guilherme Kazuo Lopes Yokote

O mundo dos nerds:
imagens, consumo e interação

SÃO PAULO
2014

Guilherme Kazuo Lopes Yokote

O mundo dos nerds:
imagens, consumo e interação

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Antropologia Social.

Orientadora: Profa. Dra. Rose Satiko Gitirana Hikiji

SÃO PAULO

2014

GUILHERME KAZUO LOPES YOKOTE

O MUNDO DOS NERDS: IMAGENS, CONSUMO E INTERAÇÃO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Antropologia Social.

BANCA EXAMINADORA

_____

Profa. Dra. Rose Satiko Gitirana Hikiji

_____

Prof. Dr. Heitor Frúgoli Jr.

_____

Profa. Dra. Andréa Cláudia Miguel Marques Barbosa

Agradecimentos

Primeiramente à Rose pela oportunidade, interesse, e orientação atenciosa, sem os quais não seria possível ter realizado este trabalho. Agradeço também todos os seus orientandos pelas leituras dispensadas e ideias sugeridas;

À CAPES pelo apoio durante a pesquisa;

Aos professores que de alguma forma contribuíram para o desenvolvimento desta dissertação. Especialmente ao prof. Sergio Miceli, prof. Heitor Frúgoli Jr., profa. Andréa Barbosa e prof. José Carlos Gomes;

Aos colegas do GRAVI/LISA pela ajuda na elaboração do projeto de pesquisa e no debate sobre as fotografias aqui apresentadas. Agradeço especialmente à profa. Sylvia e à Paula, além da ajuda do Léo e do Ricardo;

Aos colegas do VISURB pelas discussões, principalmente à Andréa (que nunca deixou de me ensinar) e sua especial atenção a mim e a esta pesquisa.

Ao Rafael e à Débora pela amizade, treinos e conversas, que fizeram meus dias de estudo melhores.

Aos demais amigos, em especial, aos companheiros de RPG, não só pelo período da pesquisa, mas por todos os anos de amizade e fraternidade;

Finalmente, à Bibi por estar sempre ao meu lado.

“A etnografia proporciona-me uma satisfação intelectual: como história que une por suas duas extremidades a do mundo e a minha, ela desvenda ao mesmo tempo a razão comum de ambas”.

(Lévi-Strauss)

Resumo

O termo *nerd* tem circulado há algumas décadas em meio aos mais variados lugares e circunstâncias, e seu significado tem oscilado conforme o contexto de seu emprego. Atualmente tem gradativamente deixado de lado um aspecto necessariamente pejorativo em detrimento a uma conotação mais branda, cada vez menos ligada a processos cognitivos (principalmente em âmbito escolar, acadêmico, científico) ou à capacidade de interação social e cada vez mais ligada à relação com um universo de bens culturais específicos. Essa mudança de concepção do termo, contudo, não é repentina e absoluta. Trata-se de um processo de transformação que articula signos distintos, com barreiras que nem sempre são nítidas.

Considerando o termo *nerd* como categoria de autoafirmação e partindo de uma concepção que o interpreta como o indivíduo que possui uma estreita relação com um determinado conjunto de bens culturais específicos, esta dissertação se propôs a investigar a maneira como esses *nerds* interagem entre si por meio da apreciação compartilhada de bens, sobretudo, audiovisuais.

Palavras chave: Antropologia visual; *nerds*; consumo; identidade; bens audiovisuais.

Abstract

The term *nerd* has been circulating for a few decades around the most different places and circumstances, with its meaning oscillating according to the context of its use. Currently, it has been gradually keeping aside a necessarily offensive aspect to move over to a softer connotation, less connected to cognitive processes (specially on academic and scientific environments) or the ability to perform social interactions and more connected to the relationship established with specifics cultural goods. This change regarding the conception of the term, however, is not sudden e absolute. It is a process of transformation that articulates distinct signs, with barriers that are not always clear.

Considering the term *nerd* as a self-affirmation category, and based in a conception that interpreted it as the individual that has a strict relationship with a certain set of specific cultural goods, this dissertation intended to investigate the way those nerds interact with each other through a shared consumption of goods, specially, audiovisual.

Key-words: Visual anthropology; *nerds*; consumption; identity; audiovisual goods.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO..... 10

CAPÍTULO I

A TEORIA DO *BIG BANG* E OS DUPLIPENSAMENTOS..... 13

1.1 Nerds e seus estereótipos..... 13

1.1.1 *Brainiacs*..... 14

1.1.2 *Trekkers* e o "cara dos quadrinhos"..... 21

1.1.3 Smart is the new sexy..... 25

1.2 A mídia e os estereótipos..... 27

CAPITULO II

SOBRE NERDS E COISAS..... 33

2.1 Consumo..... 33

2.2 Subgrupos..... 59

2.2.1 *Geeks*..... 60

2.2.2 *Gamers*..... 61

2.2.3 Fãs..... 63

2.2.4 *Otakus*..... 65

2.3 Notas sobre o conceito de identidade..... 69

2.4 Superman, mostarda e a lavanderia kandoriana..... 71

2.5 Jovens nerds..... 75

CAPÍTULO III

A VIDA, O UNIVERSO E TUDO MAIS..... 81

3.1 Notas sobre o conceito de identidade – Parte II..... 81

3.1.1 Expressão simbólica e formação de grupos: magia, religião e nerdice..... 82

3.2 Rolando o d20..... 86

3.2.1 O que é RPG?..... 86

3.2.2 O mestre..... 87

3.2.3 O jogo..... 88

3.2.4 Pré-jogo/Pós-jogo..... 115

3.3 Dentro e fora da rede..... 117
3.3.1 *Podcasts, videocasts*..... ... 117
3.3.2 Fóruns..... 124
3.3.3 *Campus Party*…… 132

CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 142

REFERÊNCIAS..... ... 149

INTRODUÇÃO

De encontro ao campo

Em primeiro lugar, acho que devo algum tipo de satisfação a respeito da minha imersão no campo. Sou nerd (e, ao dizer isso, o faço a partir de uma interpretação particular, a qual – como poderá ser possível notar ao longo deste trabalho – está sujeita a uma infinidade de questionamentos). A minha interpretação do que é ou não ser nerd, no entanto, e pelo menos esta foi a intenção, não está sumariamente expressa nesta dissertação. A intenção aqui não foi responder essa pergunta em especial, mas situá-la no contexto do debate.

Estou envolvido com este universo há um bom tempo, desde muito antes de realizar esta pesquisa – daí meu interesse em estudar essa temática.

No fim das contas, arrisco dizer que essa proximidade foi benéfica para o desenvolvimento do trabalho. Certos aspectos da interação entre os sujeitos exigiram um grau de imersão que dificilmente poderia ser acessado em curto espaço de tempo (talvez o exemplo mais evidente dessa relação esteja exposto no trabalho de campo realizado sobre o RPG).

Por vezes, tal questão costuma levanta uma espécie de alerta para os antropólogos, já que a proximidade com o meio (e os sujeitos) da pesquisa inevitavelmente interfere na análise. O desafio aqui foi fazer o exercício proposto por Gilberto Velho (1997): estranhar o familiar.

Onde? Como?

Além da pesquisa bibliográfica (da qual não pude extrair muito a respeito do tema pela falta de material catalogado sobre nerds até o momento), fiz muito uso de material audiovisual, principalmente filmes e séries de televisão (estes sim, com rico material de análise).

O trabalho de campo foi realizado tanto em ambientes físicos quanto virtuais. No caso dos primeiros, procurei por lugares onde havia um grande e regular fluxo do público nerd, como lojas especializadas. A ênfase, no entanto, foi em eventos sazonais

relacionados ao tema (*Campus Party*, *Fest Comix*, *Anime Friends*, *RPG World Fest*, *Jedicon*).

No caso dos ambientes virtuais, procurei analisar a dinâmica de interação do público nerd em espaços específicos: fóruns temáticos, seções interativas de blog, portais de notícia, *podcasts* e *videocasts*.

Além de observar e/ou participar dessas interações, também busquei dedicar bastante atenção ao registrar fotograficamente as situações encontradas ao longo da pesquisa.

Os capítulos

O primeiro capítulo desta dissertação procura apresentar a imagem dos nerds tal como fora construída e reproduzida pela mídia, sobretudo via cinema e televisão, resgatando produções audiovisuais das últimas décadas nas quais se projetava uma ideia do que seria um sujeito nerd.

Nesse capítulo são acionados alguns conceitos "clássicos" próprios de uma teoria interacionista, articulando autores como Howard Becker (2008) e Erving Gofman (1985, 1988) que ajudam a entender a imagem dos nerds durante a emergência dessas produções audiovisuais ao longo das décadas de 1970, 1980 e 1990.

A partir das questões acima, o texto chega a outra discussão importante: os **estereótipos**. Principalmente relacionados à mídia e ao imaginário popular, eles são encarados aqui – não sob um ponto de vista necessariamente negativo – mas como parte interessante do processo de construção tanto da imagem que se tem dos nerds quanto da imagem que muitos deles gostariam de ter.

O segundo capítulo trata de duas questões centrais para a pesquisa: **consumo** e **identidade**. Questões essas que, como será possível acompanhar, são analisadas em conjunto.

Uso como referência Daniel Miller (2007, 2008, 2009) ao pensar no consumo como modo de projeção de identidades no espaço social. Por meio da análise de conteúdo midiático, eventos e relatos, encontrei uma forte ligação entre os bens culturais apreciados pelos nerds e a percepção de identidade criada em torno dessa relação.

A discussão sobre identidade, há algum tempo presente nas ciências sociais e estudos culturais, foi aqui amparada pela obra de Stuart Hall (2005). Tal perspectiva se

atenta à fragmentação do que era antes uma sólida concepção do conceito de identidade cultural pautada por categorias como raça, classe, gênero, religião etc., que se desestabilizaram diante das possibilidades flutuantes de construção de identidades do sujeito pós-moderno.

Há também nesse capítulo uma discussão acerca do tema **juventude/geração** e a maneira como esses termos se relacionam com a questão do consumo. Este servindo como espécie de parâmetro balizador das percepções de passagem do tempo e de marcador social.

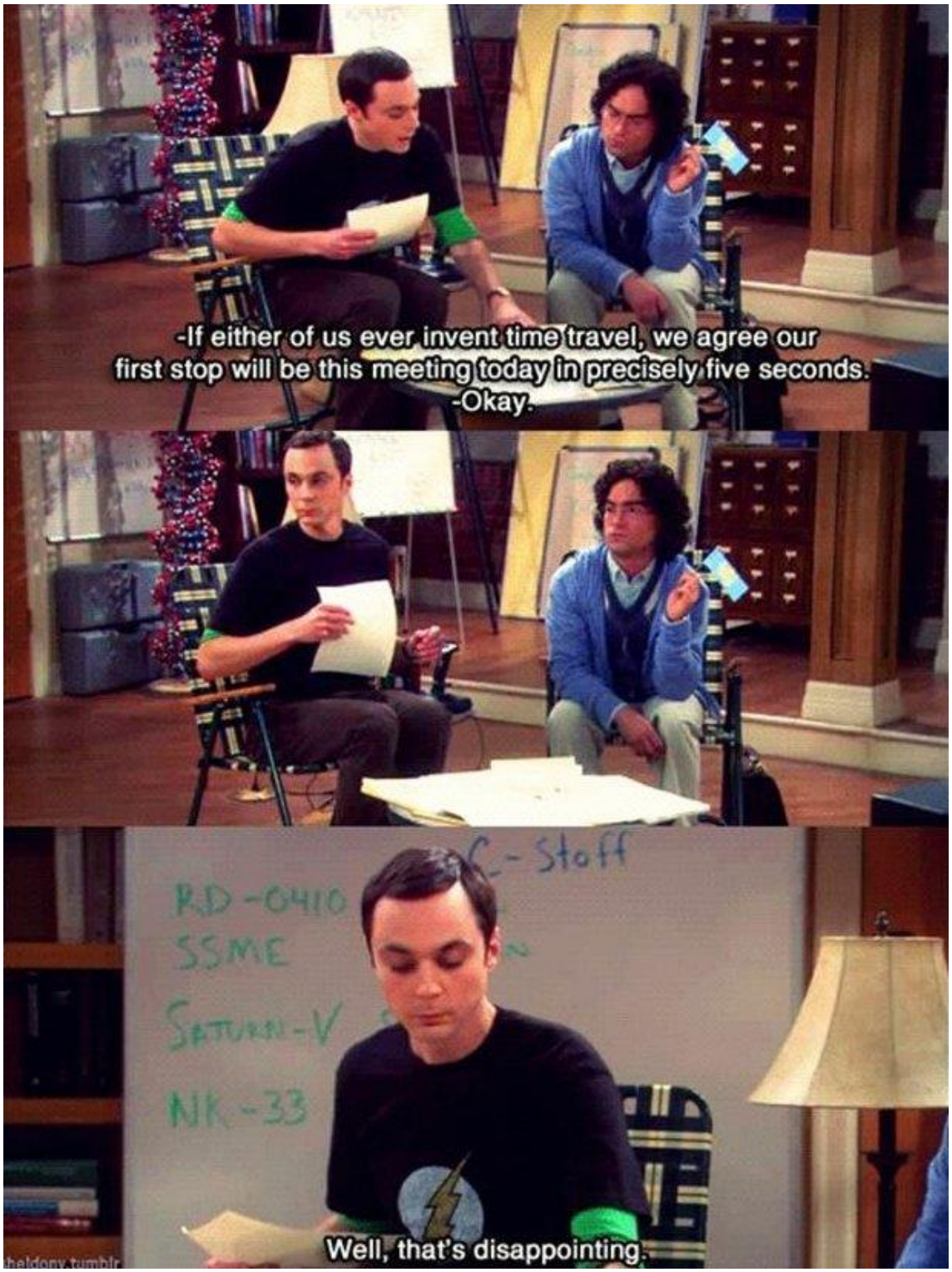
O terceiro e último capítulo trata daquele que veio a ser o principal aspecto relacionado aos nerds: o **conhecimento**.

Apoio-me em algumas ideias próprias de uma sociologia da cultura, com autores como Pierre Bourdieu (2005, 2008), para pensar a relação do universo nerd com a acumulação e mobilização de um tipo de conhecimento muito específico como elemento fundamental no processo de interação dos sujeitos estudados.

Nesse capítulo, apresento um estudo de caso (sobre RPG) como exemplo dessa relação conhecimento/interação bem como alguns ambientes virtuais (espaços interativos na internet), apontando o modo como se estabelecem vínculos significativos entre nerds.

CAPÍTULO I – A TEORIA DO *BIG BANG* E OS DUPLIPENSAMENTOS

Nerds e seus estereótipos



***

A cena mostrada acima reúne elementos distintos que dizem muito sobre a imagem que normalmente se tem dos nerds (sobretudo nos detalhes: das lousas preenchidas com fórmulas matemáticas à camiseta estampada com o símbolo de um super-herói). Aliás, a série televisiva da qual foi retirada é interessante como um todo para se explorar as diversas características usualmente atribuídas a esses sujeitos. *The Big Bang Theory*, como qualquer produção audiovisual, deve ser encarada como algo construído, que projeta signos percebidos e que, neste caso, são levados ao limite, exacerbando condutas e traços psicológicos, criando espécies de caricaturas sociais.

Alvo de polêmicas, sobretudo em âmbito da alegação de uma pretensa "identidade nerd legítima", a série recebe críticas de muitos daqueles que se consideram nerds. Questão compreensível, afinal, como não responder criticamente aos exageros semânticos daquilo que diz retratar algo que se entende como seu modo de ser no mundo?

A questão é justamente tomar como foco de análise as formas de representação. O que mais nos importa é perceber aquilo que é levado ao limite. É precisamente o exagero que facilita a observação das identidades construídas. Nesse sentido, a série torna-se algo particularmente interessante considerando que agrega uma infinidade de características geralmente atribuídas aos nerds ao longo de décadas de ressignificações. Neste ponto, cabe notar que é bastante proveitoso o fato de que essas ressignificações não se tratam de transfigurações de uma coisa em outra marcadamente distinta, mas de uma conjunção de significados diversos. Dessa forma, se a princípio "ser nerd" tinha a conotação *x* em um dado momento, posteriormente, "ser nerd" não passa a ser *y*, somente, mas sim *x* **e** *y*. O resultado disso é a possibilidade de vislumbrar, em uma única produção, uma espécie de "linha do tempo" das conotações relacionadas ao uso do termo nerd. Estabelecer uma cronologia desses usos, no entanto, não é de fato o mais importante aqui, o que há de mais oportuno é observar a variedade de sentidos empregados.

Brainiacs

Para trazer à discussão esses aspectos, e ainda aproveitando a referência acima, chamo a atenção para alguns detalhes referentes à construção desses personagens. À

primeira vista, mesmo sem conhecer o seriado, já é possível notar algumas características excepcionais para um programa de televisão voltado para a grande mídia [1] : a linguagem utilizada (ainda mais destoante da linguagem coloquial considerando o diálogo original em inglês), o assunto tratado e o nível de aprofundamento no tema. O primeiro aspecto já nos remete a um dos traços mais recorrentemente relacionados aos nerds: a inteligência. Cabe notar que todos os quatro protagonistas são cientistas: um físico teórico, um engenheiro aeroespacial, um astrofísico e um físico experimental. Quase todos possuem doutorados (precoces, diga-se de passagem), a única exceção é Howard, que frequentemente é ridicularizado por possuir "apenas" um mestrado pelo MIT (Massachusetts Institute of Technology) e por ser um engenheiro – nas palavras de Sheldon, engenheiros são "os nobres trabalhadores semi-habilidosos que executam as visões daqueles que pensam e sonham... [...] Oompa-Loompas da ciência".

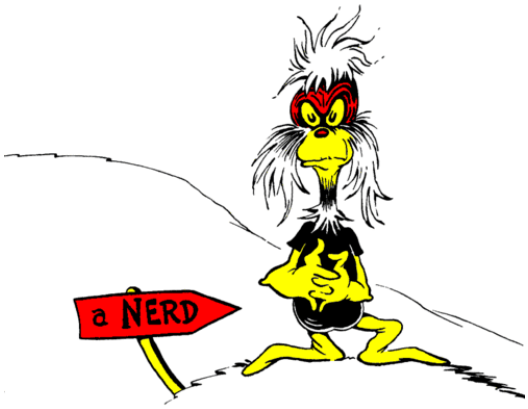
A associação do nerd como um indivíduo dotado de grande inteligência surgiu há algumas décadas e foi muito popularizada por veículos midiáticos, sobretudo durante os anos 1980. A conotação de inteligência como atributo do nerd veio concomitantemente associada à questão do deslocamento social, como se se tivesse que apresentar necessariamente uma grande dificuldade de interagir socialmente. Conforme descreve David Kinney,

> Popular films and television shows about adolescents and schools usually include a certain type of teenager who is frequently ridiculed and rejected by his or her peers. These adolescents are often portrayed as awkward, intelligent, shy, unattractive social outcasts with unfashionable hair and dress styles who shun them. They are called "nerds", "dweebs", "dorks", "geeks", "brainiacs" and "computer jocks" (1993:21).

Isso tudo tem a ver com a própria origem do termo "nerd". Embora haja algumas divergências quanto a sua etimologia, praticamente todas as versões mobilizam os mesmos signos: a falta de interação social e/ou a inteligência desenvolvida.

[1]Atualmente é a segunda série de TV mais assistida dos Estados Unidos, de acordo com o "Full 2012-2013 TV Season Series Rankings". Patten, Dominic. Deadline (http://www.deadline.com/2013/05/tv-season-series-rankings-2013-full-list/).

Três são as versões mais recorrentes sobre o surgimento desse termo. A primeira delas faz menção ao primeiro uso escrito da palavra. Trata-se do livro infantil *If I ran the zoo* (1950), escrito por Dr. Seuss, em que um nerd é apresentado como uma estranha criatura imaginária:



And then, just to show them,
I'll sail to Ka-Troo,
And bring back an it-kutch,
A preep, and a proo,
A nerkle, a nerd,
And a Seersucker too! (*ibidem*, p. 47).

Nerd.*If I ran the zoo*. Dr. Seuss.

Uma segunda versão a respeito do surgimento do termo parte de uma gíria originada em âmbito universitário. Duas instituições acadêmicas dos Estados Unidos são comumente destacadas: Rensselaer Polytechnic Institute e o MIT. De acordo com esta versão, entre o final da década de 1960 e começo dos anos 1970, estudantes dessas universidades começaram a usar a expressão nerd para se referirem aos alunos que nunca iam às festas, preferindo ficar em seus quartos estudando. Nesse contexto, a expressão nerd seria a representação oral da palavra "drunk" (bêbado, em inglês) dita ao contrário: "knurd" (com *k* mudo).

A última das versões mais recorrentes faz referência à companhia de energia elétrica canadense: *Northern Electric Research and Development*, hoje chamada *Nortel*. Segundo essa versão, a partir do final dos anos 1950, engenheiros e pesquisadores da companhia, popularmente considerados muito inteligentes, trabalhavam com seus crachás à mostra, os quais exibiam a sigla *N.E.R. & D* (GALVÃO, 2009).

Um dos grandes exemplos desse arquétipo é o filme *A vingança dos nerds*[2]:

[2]*Revenge of the nerds*. 1984. Jeff Kanew.

Personagens Gilbert Lowe e Lewis Skolnick (Divulgação).

Por meio da imagem, pode-se observar como se construiu um estereótipo ao longo desse período, não somente quanto aos traços psicológicos mas também no que diz respeito às características estéticas, tanto em relação aos atributos físicos quanto em termos de vestimenta: camisas sociais, protetores de bolso e, um dos mais duradouros elementos, os óculos (geralmente de armações grossas).

Não por acaso, *A vingança dos nerds* é ambientado em uma universidade. Isso porque, nesse momento, a imagem do nerd estava quase que exclusivamente vinculada ao ambiente acadêmico/escolar. Ao longo da década de 1980 e das subsequentes, em quase todos os níveis de ensino, tirar ótimas notas ou ser muito introvertido era, em muitos casos, o bastante para ser visto como um nerd. Conforme radicalizado no filme,

mas facilmente observável concretamente, o termo em questão passou ter uma conotação profundamente pejorativa. Dentro do ambiente no qual seu uso era mais recorrente, a escola, os ditos nerds passaram a figurar como espécie de antítese do estudante "popular". Mas... o que se entende por um estudante "popular"? Ora, nessa mesma leva de filmes e seriados – sobretudo estadunidenses – igualmente estereotipados, os populares eram representados como os mais atraentes, geralmente esportistas que compunham algum time do colégio. Essa configuração estabeleceu-se de tal forma que perdurou imutável por muito tempo, e não apenas de acordo com o senso comum. Até o início dos anos 2000, a imensa maioria dos trabalhos acadêmicos, grande parte oriundos da psicologia norte-americana, ainda tratava a questão como uma dicotomia "nerds vs populares" de maneira restrita ao contexto escolar[3].

Não se pode deixar de relacionar a perspectiva adotada por grande parte desses estudos à influência das tendências teóricas dos Estados Unidos que precederam a década de 1980 e que analisavam fenômenos de mesma natureza, os quais são bastante interessantes para pensar a questão dos nerds, pelo menos de acordo com o modo como estes eram enxergados naquela conjuntura. Na linha do interacionismo simbólico, por exemplo, dois nomes de destaque nas ciências sociais, Howard Becker e Erving Goffman, causaram impacto inclusive nas supracitadas pesquisas em psicologia social. Não pretendo, aqui, seguir um viés psicológico, mas tais premissas fornecem um interessante ponto de partida. No que tange o modo como os ditos nerds eram percebidos, dois conceitos desses autores são particularmente relacionáveis: *outsider* e *estigma*, respectivamente.

Segundo tais perspectivas,

> Todos os grupos sociais fazem regras e tentam, em certos momentos e em algumas circunstâncias, impô-las. Regras sociais definem situações e tipos de comportamento a elas apropriados, especificando algumas como "certas" e proibindo outras como "erradas". Quando uma regra é imposta, a pessoa que presumivelmente a infringiu pode ser vista como um tipo especial, alguém de quem não se espera viver

[3] Ver: BISHOP, John H. et al. Why we harass nerds and freaks: a theory of student culture and norms. Journal of School Health. Bethesda, n. 07(24): p. 235-251, set. 2004; KINNEY, David. From nerds to normal: the recovery of identity among adolescents from middle school do high school. Sociology of Education. Chicago, n. 01 (66): 21-40, 1993; SUITOR, J. Jill & CARTER, Rebecca S. Jocks, nerds, babes and thugs: a research note on regional differences in adolescent gender norms. Gender Issues. New York, n. 03(17), p. 87-101, jun. 1999.

> de acordo com as regras estipuladas pelo grupo. Essa pessoa é encarada como um outsider (BECKER, 2008:15).

Goffman, por sua vez, define *estigma* como "a situação do indivíduo que está inabilitado para a aceitação social" (1988:4). Nesse sentido, o sujeito estigmatizado seria reduzido a

> uma pessoa estragada e diminuída. Tal característica é um estigma, especialmente quando o seu efeito de descrédito é muito grande – algumas vezes ele também é considerado um defeito, uma fraqueza, uma desvantagem – e constitui uma discrepância específica entre a identidade social virtual e a identidade social real (ibidem, p. 6).

Tanto o conceito de outsider quanto o de estigma são relacionáveis ao que se entendia por "nerd" nesse momento, já que o termo era utilizado como categoria de acusação. A popularização dessa expressão entre os anos 1970 e 1980 trouxe consigo a ideia desse sujeito como um "outro" radical, alguém que as pessoas, em geral, não queriam ser.

Mesmo considerando a postura acusatória dos ditos "populares" ou simplesmente daqueles que, embora não fossem "populares" também não fossem enquadrados na categoria "nerd", é necessário apontar para a reação destes em relação às acusações. Ainda de acordo com Becker,

> Regras sociais são criação de grupos sociais específicos. As sociedades modernas não constituem organizações simples em que todos concordam quanto ao que são regras e como elas devem ser aplicadas em situações específicas. São, ao contrário, altamente diferenciadas ao longo de linhas de classe social, linhas étnicas, linhas ocupacionais e linhas culturais. Esses grupos não precisam partilhar as mesmas regras e, de fato, frequentemente não o fazem. Os problemas que eles enfrentam ao lidar com seu ambiente, a história e as tradições que carregam consigo, todos conduzem à evolução de diferentes conjuntos de regras. À medida que as regras de vários grupos se entrechocam e contradizem, haverá desacordo quanto ao tipo de comportamento apropriado em qualquer situação dada (2008:27).

Assim, se esses pressupostos não nos ajudam a esclarecer os motivos exatos pelos quais ser inteligente demais (o que, geralmente se considera algo positivo) recebeu uma conotação negativa em âmbito escolar, ao menos fornecem subsídios para apreendê-la como construção social restrita aos círculos juvenis. A partir daí, pode-se pensar nas motivações desses estigmas. Como sugere o próprio Becker, "a concepção mais simples de desvio é essencialmente estatística, definindo como desviante tudo que varia excessivamente com relação à média" (*ibidem*, p. 18). Esta concepção, apesar de simplificar o problema, parece um tanto insuficiente para explicar fenômenos específicos. No caso do Brasil, por exemplo, além do termo "nerd", outras expressões se popularizaram como sinônimos, tais como "caxias", mais remotamente, ou "CDF". Em ambos os casos, além de o bom desempenho escolar estar vinculado à capacidade cognitiva, havia algo relativo à conduta dos sujeitos. Não se costuma zombar de alguém pelo simples fato de tirar boas notas, mas sim pelo seu comportamento. Uma possível interpretação é que o nerd/CDF era visto como um sujeito muito "certinho", alguém que prefere passar seu tempo estudando em vez de partilhar interesses comuns com os demais jovens, alguém que corresponde às expectativas dos pais e assim por diante.

Neste caso, os parâmetros comportamentais que balizavam o modelo do que seria o jovem "ideal" do ponto de vista médio dos adolescentes fazia pouco sentido para aqueles vistos como nerds ou, ao menos, suas percepções do mundo eram distintas o bastante para priorizarem atributos diversos daqueles usualmente destacados no ambiente escolar. Ser inteligente, para eles, seria mais valorizado do que ser atlético ou fisicamente atraente de acordo com os padrões estabelecidos.

Paul Graham, no artigo/depoimento *Why nerds are unpopular?*,diz:

> I know a lot of people who were nerds in school, and they all tell the same story: there is a strong correlation between being smart and being a nerd, and an even stronger inverse correlation between being a nerd and being popular. Being smart seems to *make* you unpopular.
>
> […]
>
> The key to this mystery is to rephrase the question slightly. Why don't smart kids make themselves popular? If they're so smart, why don't they figure out how popularity works and beat the system, just as they do for standardized tests?
>
> […]

> And that, I think, is the root of the problem. Nerds serve two masters. They want to be popular, certainly, but they want even more to be smart. And popularity is not something you can do in your spare time, not in the fiercely competitive environment of an American secondary school (2003 – grifos do autor).

Graham sugere, assim, que o "ser nerd" durante os anos 1970 e 1980 seria uma questão de, entre outras coisas, opção. Nesse caso, conforme evidenciado no excerto acima, não se tratava de escolher não ser popular, mas de escolher ser inteligente em detrimento a ser popular.

Trekkers e o "cara dos quadrinhos"

Outra característica relacionada ao público nerd – que também começou a se desenvolver por volta dos anos 1970– aquela que é cada vez mais mobilizada como atributo do sujeito nerd: a sua relação com um determinado conjunto de bens culturais. Dentre os elementos que figuram nesse conjunto, profundamente imerso na cultura *pop*, estão sobretudo as produções audiovisuais como as séries de televisão, filmes, videogames e histórias em quadrinhos, além da literatura.

Esta interpretação surgiu paralelamente à primeira, no entanto, as duas não são absolutamente desvinculadas. O interesse do público nerd por esses tipos de bens culturais foi alavancado por algumas temáticas específicas, como a ficção científica e a aventura fantástica, por exemplo. Ambas fundamentadas em interesse prévio dos nerds, a primeira na ciência e a última na literatura[4].

Tomo a ficção científica como analogia do desenvolvimento desses interesses. Começo dizendo que é claro que seria um deslize grotesco dizer que a ficção científica não está, desde seu surgimento, fundamentada na literatura. O século dezenove viu emergir grandes escritores desse gênero – muitos dos quais eram, de fato, cientistas – como Isaac Azimov, Arthur C. Clarke e Aldous Huxley. Esses autores são, até hoje, grandes referências entre os nerds, mas o que catapultou o interesse desse público foi certamente a televisão e o cinema.

[4] O que chamo de temática "aventura fantástica" aqui é baseado na influência de autores como J. R. R. Tolkien (*O Senhor dos Anéis*, *O Hobbit*, *Silmarillion*), Robert E. Howard (*Conan, o Bárbaro*), C. S. Lewis (*As Crônicas de Nárnia*), que influenciou a criação de diversas outras formas de entretenimento, como os jogos de RPG (*Role Playing Games*), por exemplo. O mais notório entre eles, e bastante popular até hoje, é o *Dungeons & Dragons*.

Provavelmente, os dois maiores ícones do gênero, entre o público estudado, são as franquias *Star Trek* (ou, no Brasil, *Jornada nas Estrelas*) e *Star Wars*[5]. Tomo a primeira como referência para explicar a maneira como, de maneira análoga, os nerds passaram a ter uma relação gradativamente mais afetiva com esse conjunto de bens culturais.

Star Trek, cuja série original estreou em 1966 e a última versão terminou em 2005, deu origem a 12 filmes. A franquia é emblemática não só pelo sucesso de audiência que fez ao longo de tantas décadas, mas pelo efeito que causou em seus fãs mais aficionados. O culto à série gerou até uma nomenclatura específica para esses fãs, os *trekkers*, que passaram a organizar convenções voltadas exclusivamente para trocar experiências a respeito da franquia.

Convenção de Star Trek. Fev. 1975. (fonte: Newsweek, 6 de mai. 2009)

[5] Série de filmes (Uma nova esperança, 1977; O império contra-ataca, 1980; O retorno de Jedi, 1983; A ameaça fantasma, 1999; O ataque dos clones, 2002 e A vingança dos Sith 2005), produzida por George Lucas.

Convenção de Star Trek. Out. 2012. (Fonte: StarTrekBlog.wordpress.com)

Essas imagens ajudam a evidenciar o motivo pelo qual escolhi usar *Star Trek* como exemplo. A relação dos nerds com o tipo de produção que apreciam é visceral, apaixonada. Mais adiante, aprofundo essa relação do ponto de vista dos próprios nerds, destrinchando os significados que esses bens adquirem em suas vidas e como eles se relacionam a partir dessa apreciação em comum, mas, por enquanto, atenho-me ainda à proposta desta introdução, ou seja, a questão do imaginário popular.

Star Trek foi apenas um exemplo dentro do amplo universo de interesses mobilizados pelo público nerd, mas por meio dele podemos nos ater a principal questão expressa nesta faceta: o tipo específico de relacionamento estabelecido com esses bens culturais. Essa relação passou a ser vista pelo imaginário popular de maneira, também, caricaturada. Se mesmo na antropologia, o debate acerca da constituição simbólica das formas de consumo demorou a aparecer (e quando o fez foi permeado de preconceitos), quiçá ao senso comum, sem a atenção às nuances etnográficas, questionamentos teórico-conceituais ou mesmo o simples interesse na vida desses sujeitos.

O resultado disso foi o desenvolvimento de uma noção do nerd como um fanático. Alguém que decora as falas de todos os episódios da sua série favorita, alguém que promove eventos temáticos em torno de programas de televisão, alguém que nesses mesmos eventos se veste como personagem, alguém que passa horas discutindo detidamente a respeito de detalhes de roteiro, direção, produção, figurino, fotografia etc. não é alguém, diria o senso comum, normal.

Volta-se aqui à questão do estranhamento, do estereótipo. Em muitas situações o "ser nerd" toma precedência sobre outras características pessoais do sujeito. A figura de tal nerd também é recorrente em alguns veículos midiáticos.

Como indicado anteriormente, as produções audiovisuais próprias da grande mídia em geral costumam misturar signos, fazendo dos personagens pretensamente nerds amálgamas de todos os estereótipos relacionados a esse público, *à la The Big Bange Theory*, geniais, deslocados e interessados no universo dos bens culturais relacionáveis a esses sujeitos. Para entender melhor, exemplifico novamente. Uma das exceções desse padrão é a série animada *Os Simpsons* (Matt Groening, 1989 - presente) mas, mesmo assim, só é uma exceção em certa medida. Explico adiante.

Professor Fink (Divulgação: Os Simpsons).

O "cara dos quadrinhos" (Divulgação: Os Simpsons).

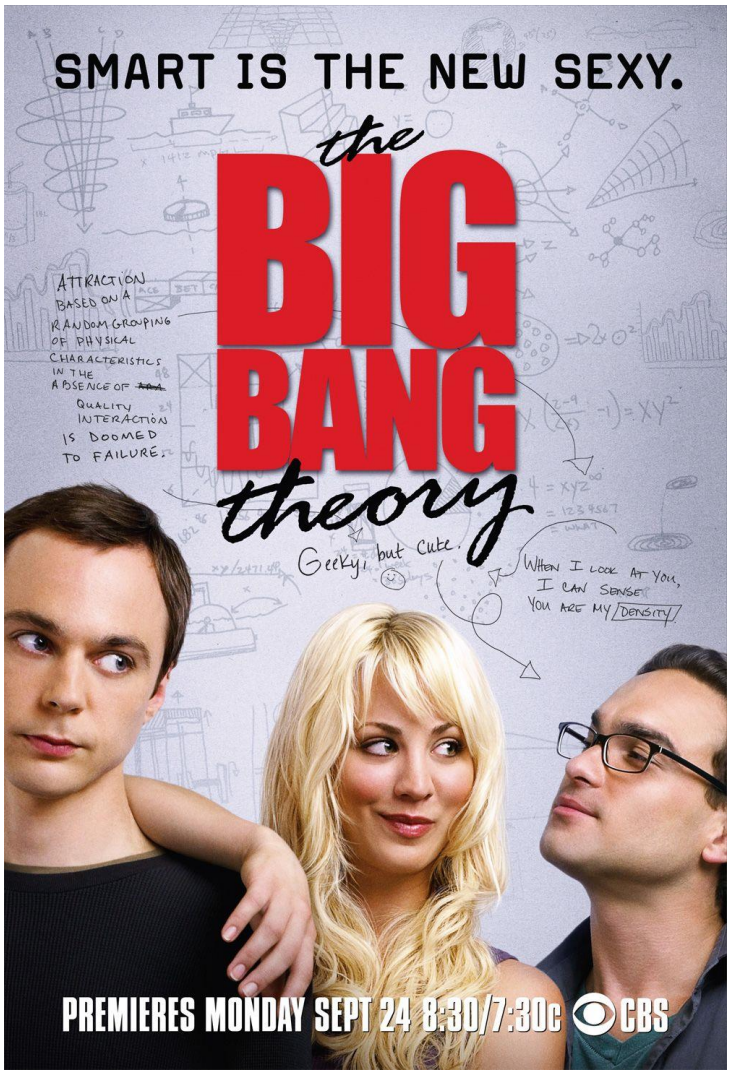
O personagem da esquerda é o Prof. Fink, o da direita é o "cara dos quadrinhos". Poderíamos dizer que essas são as duas visões mais recorrentes que se tem dos nerds. A primeira é a do cientista, o *brainiac*, e a última a do fanático pela cultura *pop*. Mas o motivo pelo qual me referi à série como exceção em certa medida é que ambas as caricaturas continuam apresentando características comuns. Nenhum desses dois personagens é retratado como alguém atraente ou com outros traços de personalidade fora de seu próprio estereótipo, além do fato de ambos terem suas capacidades de relacionamento interpessoal limitadas. Uma das coisas que mais demandam a atenção é que o último personagem nem mesmo é chamado pelo nome. Ele é simplesmente conhecido como o "cara dos quadrinhos". Há, contudo, certos momentos em que esses signos se confundem: em determinado momento é revelado que o "cara dos quadrinhos" possui um mestrado em Folclore e Mitologia (cuja tese apresentou uma tradução de *O Senhor dos Anéis* para *klingon*[6]) e um QI de 170.

Smart is the new sexy

Os anos 2000 trouxeram mudanças. Estas não ocorreram tanto em função das características geralmente atribuídas aos nerds pelo senso comum, mas sobretudo em

[6] Raça de guerreiros da franquia *Star Trek*, recorrentemente apresentados como vilões.

relação ao juízo que se fazia dessas características percebidas. Também corroborada pelas recentes produções audiovisuais, a imagem do indivíduo nerd que tem sido projetada nos últimos anos não suprime os signos incorporados cumulativamente ao longo das décadas passadas, como a inteligência desenvolvida, a capacidade de interação social limitada e o apreço pela cultura *pop*, contudo, tende atualmente a veicular uma perspectiva, de certa forma, romantizada. Dada a crescente popularização dos nerds, graças a produções como a previamente citada *The Big Bang Theory*, muitos dos aspectos outrora vistos como debilitantes, hoje passam a ser encarados de maneira muito mais aceitável e, em certos casos, até desejável.



Divulgação.

A imagem de divulgação acima, por exemplo, parece inclusive vender uma ideia como produto. “Smart is the new sexy”, “Geeky, but cute” etc.

As mudanças que têm ocorrido ao longo da última década não guardam relação com os signos mobilizados. Ainda se costuma entender por nerd, de maneira genérica, o sujeito inteligente demais ou introspectivo demais ou fascinado em demasia por um determinado conjunto de bens culturais ou, ainda, aquele que, a um só tempo, conjuga todos esses aspectos. O que, de fato, tem mudado ultimamente é a maneira de se apreender esses signos. O tom acusatório, pejorativo com que o termo nerd era usado tem perdido espaço ultimamente, passando a figurar como uma categoria identitária muito mais abrandada do que anteriormente.

Fala-se atualmente, inclusive, que a popularização dessa temática em shows de TV ou no cinema tem provocado uma espécie de romantização do "ser nerd". Ao longo do primeiro capítulo, a questão da identidade nerd será trada a partir da perspectiva daqueles que se consideram nerds (nerds por opção, não por imposição) enquanto, no último capítulo, será explorada a reação desses autodeclarados nerds face a essa idealização do "ser nerd".

A mídia e os estereótipos

Por enquanto, direcionei a atenção aos enquadramentos que a mídia manteve e ainda mantém sobre os nerds. Mas, as diversas facetas conferidas a esses sujeitos suscitam dois questionamentos. Um deles, empiricamente verificável, gira em torno do impacto gerado no grande público, ou seja, a forma como podemos efetivamente observar a incorporação das imagens projetadas no imaginário popular. Outra questão, de ordem conceitual, é a problematização dessa relação entre discurso midiático e apreensão de identidades.

Como visto anteriormente, várias características são mobilizadas em uma proposta de construção de identidade articulada midiaticamente ou o que poderíamos chamar, grosseiramente, de produção de caricaturas. Essas percepções são difundidas de maneira desordenada, de modo a dificultar bastante a tentativa de essencializar o nerd (não que isso seja desejável).

A fim de fornecer alguns exemplos, cito alguns casos ocorridos ao longo desta pesquisa:

Um dia desses, ao conversar com uma amiga com quem não me encontrava havia bastante tempo, chegamos a uma daquelas perguntas quase inescapáveis nessas

ocasiões: “Então, o que você anda fazendo?”, ela me perguntou. Quando respondi que preparava uma dissertação de mestrado, foi convicta em sua reação: “Nossa, você é muito nerd!”.

Algumas semanas depois, conversando com um rapaz que acabara de conhecer, chegamos ao assunto “jogos”. Ele me contou algo a respeito de como havia tentado jogar *Magic* [7], mas acabou não gostando. Indaguei se já havia jogado RPG. Categoricamente respondeu: “Eu não! Puta jogo de nerd”.

Esses dois curtos episódios ilustram concepções distintas, porém, conjuntamente apresentadas na maioria das produções audiovisuais de grande circulação. Embora, haja distinções interpretativas nos dois casos, ambos acionam o mesmo fenômeno: o estereótipo.

Notadamente, grande parte dos trabalhos que versam sobre a difusão de imagens tipificadas por meios de comunicação e a apreensão de identidades de indivíduos ou grupos pelo grande público recorrem ao trinômio *mídia-estereótipos-exercícios de poder*. Neste momento, não pretendo enquadrar os nerds nesse ciclo de forma tão esquemática, mas exploro um pouco as discussões a respeito desses termos para analisar melhor a sua posição nessa conjuntura.

Como aponta Flávia Biroli (2011), para se discutir o conceito de estereótipo deve-se considerar seu “potencial de interpelação”, ou seja, seu papel na constituição de identidades de indivíduos e grupos. Nesse sentido, é prudente desconstruir a ideia de que o estereótipo se reduz à mera distorção, falsidade ou irrealidade. Isso implica em buscar entendê-lo como “categoria simplificadora” ou “atalho cognitivo”. Neste ponto, percebemos como esses dispositivos simplificadores resultam em expectativas de padrões comportamentais pautados por papeis socialmente definidos. Mais uma vez, o eco de Goffman (1985) aparece, trazendo à tona sua metáfora do teatro como estrutura que sustenta “papeis” sociais, fazendo transparecer uma espécie de previsibilidade de condutas.

> Nesse sentido, seria preciso considerar que os estereótipos não correspondem a representações posteriores à dinâmica em que as identidades sociais se definem. Eles não poderiam, portanto, ser reduzidos a um fenômeno que deturpa modos de ser (caráter, personalidade, disposições individuais) que existiriam de maneira

[7] *Magic: The Gathering* é um *card game* com temática próxima de RPGs e jogos de aventura.

> prévia porque são, eles mesmos, parte dos processos sociais de definição de papeis e reprodução dos valores. Os estereótipos participam da dinâmica social na qual se definem caráter, personalidade e disposições individuais.
> [...]
> Em outras palavras, não existe necessariamente uma oposição entre as distorções que os estereótipos envolvem e o modo como as experiências dos indivíduos se organizam concreta e efetivamente. Se há tensões, essas devem ser entendidas como parte das continuidades entre os estereótipos e as interações sociais concretas, nas quais as distorções tomam a forma de interpelações para que os indivíduos ajam de uma determinada forma ou enquadrem o próprio comportamento, e os comportamentos dos outros, nos esquemas fornecidos pelos padrões estereotípicos (BIROLI, 2011:77).

Assim, mesmo reconhecendo que a realidade é mais complexa que a tipificação e que os estereótipos não respondem à totalidade das experiências, eles operam como interpelações concretas.

No caso em questão, há uma intensa relação entre o modo como esses sujeitos são estereotipados e o modo como, tanto as pessoas em geral como eles próprios, respondem a esses enquadramentos. Essas respostas são variáveis, e vão desde a incorporação seletiva de algumas características por eles valorizadas e exaltadas até a negação completa de outras, encaradas como depreciativas.

Retomo os episódios citados anteriormente. No caso da amiga que me chamou de nerd ao descobrir a realização da minha pesquisa, o aspecto acionado foi a inteligência. Nesse caso, quando ela disse que sou nerd (e em tom de certa admiração), a afirmação equivaleu a dizer que sou inteligente. Nesta situação, uma característica relacionada a um dos estereótipos do "ser nerd" foi mobilizada de modo lisonjeiro – a visão dos nerds em relação a si mesmos será atentamente abordada no capítulo seguinte, mas, de imediato já é seguro afirmar que, sem causar nenhuma surpresa, apesar de ser um dos mais estereotipados traços relacionados aos nerds, a inteligência foi incorporada como marca característica dos sujeitos nerds segundo suas próprias noções de identidade. Em outras palavras, ao aderirem a esse pressuposto, os nerds atribuem a si mesmos a inteligência como traço distintivo, sem ter que se opor ao estereótipo e, portanto, sem questionar o senso comum.

Em um caso como esse, imaginário popular, estereótipo e constituição de identidade do grupo se confundem porque compartilham as mesmas noções. Elas se reforçam mutuamente. A respeito dessas apreensões e, portanto, o que Goffman chama de representações,

> Quando um indivíduo desempenha um papel, implicitamente solicita de seus observadores que levem a sério a impressão sustentada perante eles. Pede-lhes para acreditarem que o personagem que veem no momento possui os atributos que aparenta possuir, que o papel que representa terá as consequências implicitamente pretendidas por ele e que, de um modo geral, as coisas são o que parecem ser. Concordando com isso, há o ponto de vista popular de que o indivíduo faz sua representação e dá seu espetáculo "para benefício dos outros". Será conveniente começar o estudo das representações invertendo a questão e examinando a própria crença do indivíduo na impressão de realidade que tenta dar àqueles entre os quais se encontra.
>
> Num dos extremos, encontramos o ator que pode estar inteiramente compenetrado de seu próprio número. Pode estar sinceramente convencido de que a impressão de realidade que encena é a verdadeira realidade. Quando seu público está também convencido deste modo a respeito do espetáculo que o ator encena – e esta parece ser a regra geral – então, pelo menos no momento, somente o sociólogo ou uma pessoa socialmente descontente terão dúvidas sobre a "realidade" do que é apresentado (1985:25).

No segundo caso citado, a fala do meu interlocutor em relação aos jogos de RPG, "Puta jogo de nerd", foi aferida em tom de desprezo, indicando repulsa à ideia de ser visto como tal. Este caso é particularmente interessante pois já revela algum atrito, diferentemente do caso anterior. Ainda mais relevante é o fato de que esse rapaz compartilha muitos dos gostos mais comuns entre os auto-declarados nerds ("confessou", por exemplo, ser um jogador compulsivo de videogames, além de ser fã de *Star Wars*, e, por fã, quero dizer um *grande* fã, com direito a tatuagens do Darth Vader e de Storm Troopers no braço). Neste caso, o estereótipo acionado é o do nerd como o aficionado por bens culturais. Embora ele se enquadre perfeitamente nesta definição, por algum motivo a interpreta como condição indesejável. Articulando a

noção (bem menos recorrente atualmente) de que o “ser nerd” é algo pejorativo à conotação do nerd como consumidor da cultura pop, afastou-se dessa definição.

Assim,

> O impacto dos estereótipos na conformação das identidades depende, nesse caso, de que diferentes indivíduos sejam identificados e valorizados numa escala comum de valores. As caracterizações e julgamentos são relativos, constroem-se em contextos sociais concretos e estão fundados em valores que se pretendem universais ou, ao menos, amplamente compartilhados – com base neles, definem-se, concomitantemente, norma e desvio (BIROLI, 2011:78).

Dessa forma, os estereótipos não necessariamente se criam por meio da mídia, mas podem ser reforçados por ela, já que esta geralmente favorece sua permanência. Esse processo só é eficaz porque as proposições estereotípicas, quando dispersadas, já encontram algum respaldo em disposições presentes no imaginário popular. As imagens disponibilizadas pela mídia adquirem sentido quando interpostas às referências acumuladas ao longo das trajetórias individuais, devidamente significadas de acordo com o curso da vida social dos indivíduos e suas particularidades.

A questão torna-se um pouco mais complexa quando se considera que o alinhamento entre as disposições inculcadas pelos meios de comunicação e as pré-disposições do público nem sempre ocorre. Sem falar que em muitos casos há imagens em conflito sendo veiculadas por distintos veículos de mídia de maneira simultânea.

> O ponto é que disso não decorre um conjunto de imagens e informações que convergem em um único entendimento ou visão de mundo, nem disso se pode presumir um impacto-padrão dos conteúdos veiculados sobre os diferentes segmentos do público (*ibidem*, p. 88).

Como indica Thompson (2002), mesmo que um determinado conteúdo midiático fosse produzido de modo homogeneizado, isso não implicaria em uma recepção padronizada. No caso dos retratos dos nerds, a questão parece se complexificar ainda mais, pois os próprios signos emitidos são dispersos demais.

No caso de *The Big Bang Theory*, por exemplo, os personagens são amálgamas de uma série de características que ao longo das últimas décadas foram sendo incorporadas ao imaginário do que constituiria uma identidade nerd. Todas essas características estão de alguma forma presentes no senso comum e, como indicado no início do desta introdução, cada uma delas poderia ser vista como uma face do nerd típico e que, em geral, não se excluem mutuamente, mas se complementam. Contudo, segundo a perspectiva adotada até aqui, apesar da usual cumplicidade entre produção e recepção (em relação aos nerds especificamente), cada um dos signos dispostos, tanto por meio das produções quanto por meio do acionamento de pré-disposições socialmente determinadas, os indivíduos podem, a partir de seus propósitos particulares em contextos também particulares, acionar determinado signo e relacioná-lo a ideia de nerd conforme sua intenção em dado momento. São casos assim os eventos citados: em ambas as conversas o termo nerd emergiu, suscitando concepções distintas, no entanto, isso não quer dizer necessariamente que meus dois interlocutores definam um nerd de maneira a dar exclusividade aos atributos acionados naquelas situações (inteligência, no primeiro caso, e apreço por bens culturais no segundo) mas que, de acordo com aquelas situações específicas, decidiram evocar conotações também específicas.

Portanto, algumas questões centrais em relação aos estereótipos são: embora devam ser encarados como "categorias simplificadoras" ou "atalhos cognitivos", não deixam de reduzir as possibilidades de entendimento já que dependem, também, de pré-disposições cognitivas dos indivíduos para que estes sejam capazes de formular concepções (esse prejuízo ocorre, aqui, pela variedade de possíveis entendimentos anteriores de certas categorias, como "nerds"); e, ainda mais urgente é a atenção com que se deve considerar a pluralidade de signos mobilizados pelo discurso midiático, já que, mesmo com um discurso homogêneo a recepção seria variada de acordo com a amplitude do público, um discurso demasiado plural dá margem a um número ainda maior de possíveis interpretações.

CAPÍTULO II – SOBRE NERDS E COISAS

Consumo

Cena: *The Big Bang Theory*(2011).Sheldon (esq.) e Leonard.

Leonard: É de *Game of Thrones*, o que você acha?

Sheldon: Não sei... Se vamos começar uma coleção de espadas de fantasia, e eu acho que devemos, é com esta que devemos começar?

Leonard: O que você tem em mente?

Sheldon: Assim, sem pensar muito, eu diria a *Excalibur*. Ela te daria o poder de governar a Inglaterra.

Leonard: Mas seria só a réplica de um acessório de filme.

Sheldon: Certo... Então, te daria o poder de governar uma réplica da Inglaterra.

Leonard: Eles não têm uma *Excalibur* aqui, então, o que você quer fazer?

Sheldon: Difícil... Aqui não tem armas de *O Senhor dos Anéis* forjadas em alguma loja chinesa clandestina?

Leonard: Só aquela *baggins sword*.

Sheldon: Dois homens adultos com uma adaga de *hobbit*. Não pareceríamos tolos?

... Ok, vamos comprar!

Cena: The Big Bang Theory (2011). Leonard, Sheldon e Stuart.

Stuart (vendedor): Vejo que acharam meu tesouro.

Leonard: É... acho que é ok.

Sheldon: "Ok"? É magnífica!

Leonard: Shhhhh! Quanto você quer por ela?

Stuart: Bom... é difícil colocar um preço em algo que é a cópia de algo que estava na tv a cabo. Para os meus amigos, digamos, $250?

Leonard: Hum... Isso é bem caro.

Stuart: Bom, é uma edição limitada. Só fizeram oito mil dessas belezinhas.

Sheldon: Só oito mil? Leonard, estamos perdendo um tempo precioso, vamos comprar!

[...]

Leonard: $210 junto com aquele capacete do Homem de Ferro.

Stuart: Você tá louco? Aquele capacete é autografado pelo Robert Downey Jr.

Leonard: E daí?

Stuart: Ok, se você vai questionar a importância da assinatura de um ator em um capacete de plástico de um filme baseado em uma história em quadrinhos, então todas as nossas vidas não têm sentido.

***

Nerds consomem. Mas o que faz dessa assertiva uma questão crucial de pesquisa? Afinal, pensando amplamente na sociedade que os compreende, quem não consome?

A pequena cena que introduz este capítulo – retirada da série televisiva*The Big Bang Theory*–, embora de maneira bastante exagerada, dá o tom das respostas às questões elencadas acima e ajuda a apontar a relação dos nerds com o universo de bens culturais que tanto valorizam e dos quais se apropriam de maneira tão apaixonada.

O episódio descrito é bastante comum. Cada vez mais, lojas especializadas têm surgido nas grandes cidades (além, é claro, das lojas virtuais). Em São Paulo, por exemplo, algumas dessas já fazem parte do itinerário de diversos nerds há um bom tempo, como a Comix e a Devir (ambas no segmento de histórias em quadrinhos). Mas o que tem chamado a atenção ultimamente, inclusive da grande mídia, é a crescente demanda desse nicho de mercado até por grandes corporações. Em 2012, para citar um caso, foi inaugurada a Geek.etc.br no Conjunto Nacional, filiada à Livraria Cultura. Nessa ocasião, a recém-inaugurada loja recebeu cobertura de diversos veículos de imprensa, como a Folha de São Paulo:

> A Livraria Cultura inaugurou na tarde de hoje a loja Geek.Etc.Br, especializada naquilo que costumamos associar ao universo dos nerds e geeks: tecnologia, HQs, jogos e ficção científica.
>
> "Os nerds e as livrarias estão intimamente ligados", disse Pedro Herz, dono da Cultura, minutos antes da inauguração da loja.
>
> "Eles são um grande mercado, muito mais variado do que costumamos pensar. Basta olhar isso aqui para comprovar", completou, apontando para as pessoas que se aglomeravam na porta da loja, tentando tirar fotos com os bonecos Mario e Luigi, do clássico jogo de videogame[8].

[8]Disponível em: (http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/1081468-nova-loja-reune-nerds-nos-dois-lados-do-balcao-em-sp.shtml

Os diversos pontos de interesse frequentemente se entrecruzam, aumentando a malha pela qual esses indivíduos transitam. Em reportagem[9] do portal G1, alguns nerds entrevistados apontaram seus itinerários favoritos:

1- Hot Zone - fliperama gigante do Morumbi Shopping onde se joga pinball (Av. Roque Petroni Jr, 1089)
2- Liberdade - almoçar bandejinhas de comida japonesa na Praça da Liberdade
3- Shopping Plaza Sogo - lojas de esmaltes e um estande com tudo da Hello Kit (Rua Galvão Bueno, 40)
4- Fnac Paulista (Av. Paulista, 901)
5- Ludus Luderia (Rua 13 de Maio, 972)

1- Galeria do Rock - lojas de camisetas com estampas variadas - (Rua 24 de maio, 62)
2- Rua Santa Ifigênia - novidades eletroeletrônicas, softwares, acessórios para som e computadores e games
3- Reunir-se na casa de algum amigo para jogar videogame.
4- Comix Books - loja especializada em quadrinhos em mangás (Alameda Jaú, 1998)

[9] Disponível em: http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2011/05/sp-oferece-opcoes-de-roteiros-para-quem-quer-viver-um-dia-de-nerd.html

Avenida Paulista
1- Limited Edition - loja de artigos colecionáveis (Rua da Consolação, 2753)
2- Livraria Cultura - Conjunto Nacional (Av. Paulista, 2073)
3- Fnac Paulista (Av. Paulista, 901)
4- Almoço no Black Dog, Fifties, Starbucks ou América
5- Ludus Luderia (Rua Treze de Maio, 972)

Quadrinhos e RPG
1- Devir Livraria (Rua Teodureto Souto 264, Cambuci)
2- Terra Média (Rua Teodureto Souto 642, Cambuci)
3- Centro Cultural São Paulo - para sentar no chão, ler gibis, encontrar os amigos para uma mesa de RPG (Rua Vergueiro, 1000)

Centro
1- Rua Santa Ifigênia
2- Rua 7 de Abril
3- Galeria do Rock (Rua 24 de Maio, 62)
4- Churrasquinho grego no Gregório (o mais tradicional) e jogar fliperama no Caverna, no Vale do Anhangabaú

1- Padaria Itiriki - café da manhã com pão premiado (Rua dos Estudantes, 24)
2- Sogo Plaza Shopping - lojas de camisetas com estampas de games, animes e filmes; lojas de action figures e boneco (Rua Galvão Bueno, 40)
3- Almoço em restaurante chinês na Liberdade

Av.Paulista e Rua Augusta
4- Livraria Cultura - para ler e tomar um café; melhor variedade de HQs, no Conjunto Nacional (Av. Paulista, 2073)
5- Loja Compact Blue - melhor catálogo de CDs, DVDs e blu-ray (Rua Augusta, 1598)
6- Rika Comic Shop - ideal para completar coleções de HQs (Rua Augusta, 1371)
7- Studio SP - para ouvir alguma banda alternativa (Rua Augusta, 591)

É claro que relacionar lojas ao consumo não é lá um exercício tão criativo. Este é apenas o primeiro passo. Cabe aqui destacar de que maneira as práticas do consumo tal qual exercidas por esses sujeitos se articulam de modo a conferir significados próprios às relações estabelecidas tanto entre nerds e coisas quanto entre nerds e nerds.

Assim, embora enumerar a quantidade e variedade de empreendimentos sirva bem para situar o leitor quanto ao alcance desse universo de bens culturais, isso não é de

fato a questão principal a ser tratada aqui. Antes de evidenciar quantitativamente o surgimento de lojas e produtos, parece-me mais interessante enfatizar as motivações por trás da prática de consumir.

Durante muito tempo duas perspectivas ocuparam os debates sobre o consumo no âmbito das ciências sociais. A primeira, largamente baseada na teoria econômica, elegia o consumidor como sujeito ativo, aquele que racionalmente empreende trocas: seu dinheiro por bens e serviços. A segunda enxergava no consumidor uma figura passiva, manipulada dentro do esquema de uma "sociedade de massa".

As últimas décadas, no entanto, apontaram para novos parâmetros conceituais. Trabalhos como *Consumer culture and postmodernism* (1991), de Mike Featherstone, por exemplo, amparados pelo peso da perspectiva pós-moderna sobre o pensamento social suscitaram uma nova questão.

> Essa última não representa o consumidor nem como um ator racional nem como um tolo indefeso, mas como um manipulador dos significados simbólicos vinculados aos produtos, dotado de autoconsciência. Alguém que seleciona os bens com a intenção específica de usá-los para criar ou manter uma dada impressão, identidade ou estilo de vida (CAMPBELL, 2004:46).

Nesse sentido, a prática do consumo exercida pelos nerds emerge como potencialidade de expressão simbólica. Tal questão implica investigar mais atentamente a "teia de significados" tecida nesse meio.

27 de julho de 2013

*Chego ao*World RPG Fest, *em Curitiba. Na bilheteria, retiro meu ingresso comprado pela internet logo antes do último lote se esgotar, e ainda assim enfrento uma fila. Nesta ocasião, alguém ao meu lado comenta com um terceiro:*

– "Eu vi uma galera de cosplay[10] *aí".*

– "Cosplay? Aqui?".

[10]Abreviação *de costume play* ou *costume roleplay*. É a prática de vestir-se e interpretar personagens ficcionais.

– "Ah, esses caras não perdem nenhuma oportunidade, né?".

Olhando à frente, vejo algumas garotas vestidas como personagens de Assassins Creed[11] *se infiltrarem na multidão.*

Logo ao entrar no centro de convenções aparecem inúmeros estandes. Camisetas, botons, placas, bonecos (ou como preferem alguns, "action figures") e uma infinidade de jogos de todos os tipos: tabuleiro, cartas, mesa, além de livros e mais livros, miniaturas e dados (quantos dados!). O tema do evento é RPG, no entanto, tudo à venda se mistura. Nas bancadas dos estandes, heróis de histórias em quadrinhos se acotovelam junto aos grandes protagonistas (e vilões) do cinema; personagens de videogames se amontoam junto aos ícones da literatura fantástica. Eu mesmo não me contenho. Pergunto os preços. Fico espantado. Os trocados no meu bolso não me deixam voltar para casa com o Batman.

Mais alguns passos para dentro do local e uma grande quantidade de mesas surge ao longo do espaço. Umas com mais, outras com menos jogadores. Algumas duplas jogam cardgames. Outras mesas se mostram repletas de sujeitos que conversam, rolam dados e fazem anotações. Os mestres gesticulam, alguns parecendo encantados com seu próprio delírio narrativo enquanto os jogadores escutam atentos e pensativos.

Pelas beiradas do salão, maquetes se multiplicam, exibindo uma riqueza de detalhes em cada casa, castelo, árvore, masmorra ou personagem miniaturizado. Expositores orgulhosos dão explicações sobre seus trabalhos aos que param para olhar.

Depois de andar pelo salão, entro em um auditório para acompanhar uma mesa-redonda sobre literatura fantástica. Escritores (alguns bem conhecidos pelo público presente) falam sobre os desafios de se produzir no Brasil, trocam experiências, respondem perguntas do público e dão dicas para aqueles que pretendem se aventurar no processo de produção literária no meio.

[11] Jogo de ficção-histórica/ação/aventura, em que o personagem principal é descendente de uma linhagem de assassinos.

Ao fim do debate deixo o auditório e perambulo os nichos do evento com uma câmera em mãos.

DON'T ENTER I'M PLAYING
YOU SHALL NOT PASS
KEEP

BAZINGA!

1039

Rosie Acessórios
&
Meu Capricho

A narrativa acima, sobretudo em um primeiro momento, dá grande atenção à diversidade de produtos dispostos no evento. Corporificados em bonecos, camisetas e afins, esses produtos são, em si mesmos, referências aos diversos bens culturais tão especiais para os nerds.

Neste ponto, cabe notar que esses artefatos, apesar de serem inegavelmente valorizados por suas propriedades físicas, passam propriamente a despertar interesse na medida em que estabelecem relação íntima com determinados universos fantásticos. Esta questão se desdobra sobre o debate acerca da materialidade das coisas.

Como defende Daniel Miller,

> A cultura material direciona sua atenção aos elementos fundamentais sobre o que queremos dizer quando falamos sobre seres humanos, essa é uma das razões pela qual ela se torna tão influente [...]. Incluímos novas questões, não necessariamente sobre antropologia das coisas, mas, por exemplo: o que é materialidade? O que não significa, necessariamente, apenas coisas físicas, pode ser sobre finanças, sobre sonhos, ou sobre a imaterialidade da Internet e dos mundos digitais, ou seja, não se trata daquilo que foi criado, convencionalmente, como coisas (2009:429-30).

Com isso, aponto que o consumo não se resume somente à obtenção daquilo que se pode exibir em estantes, prateleiras ou corpos. Consumir significa, também, mobilizar sentimentos. Um argumento recorrente em conversas com alguns nerds é o modo como apreciar esses bens evoca sensações agradáveis, articulando diversos aspectos como, por exemplo, a memória. Circulando pelos estandes da *Anime Friends*[12], vi muitas pessoas abrirem sorrisos ao resgatarem lembranças de mangás e animês há tempos esquecidos ou que, se não esquecidos, que tinham bastante dificuldade de encontrar. Ao perguntar-lhes o que tornava aqueles amontoados de páginas e discos tão excepcionais, muitos faziam alusão a determinados períodos de suas vidas: "isso me lembra a minha infância", "passei bons momentos assistindo essas coisas", "gostava de conversar com meus amigos sobre isso" e assim por diante.

Sábado, 12 de outubro de 2013

JEDICON. Esta é uma convenção anual voltada para fãs de Star Wars – a aclamada franquia cinematográfica de George Lucas.

O evento é realizado em uma faculdade particular em São Paulo. Logo a partir da entrada, numerosos estandes ocupam o espaço de todo o andar (e continuam se espalhando irregularmente por outros). Há uma enorme variedade de quinquilharias expostas: camisetas, canecas, chaveiros, e de referências as mais diversas: mangás, histórias em quadrinhos ou séries de televisão. Mas o destaque, é claro, é o universo de Star Wars.

Há bonecos dos mais diversos tamanhos (vejo um Yoda em tamanho real – Ok, mesmo que seu tamanho real não seja lá grande coisa, o produto continua impressionante.Ao lado, igualmente impressionante, surge um Han Solo congelado em carbonite). Uma réplica detalhadíssima da Millennium Falcon também chama a atenção.

O público anda a passos vagarosos entre um estande e outro, parando em frente às bancadas para ver os detalhes de cada objeto. Tão importante para o público é a possibilidade de comprar alguns

[12] Maior evento de mangás (histórias em quadrinhos japonesas) e animês (animações japonesas) do país. Ocorre anualmente em São Paulo, atraindo milhares de visitantes.

artigos quanto de simplesmente admirar alguns outros. Isso não só por conta de certos preços impeditivos, mas porque alguns itens expostos nem estão realmente à venda, sendo apenas parte do acervo particular das lojas ou dos vendedores.

Em um auditório, editores do Portal Omelete[13] *participam de um bate-papo com o público.*

Ando pelo pátio desviando de cosplayers[14]*, que impressionam pelo resultado de suas caracterizações, algumas realmente perfeitas. Esse fato me chama bastante a atenção. Foi um dos primeiros eventos em que não vi nenhum "cospobre"*[15]*, fato tão comum em eventos otaku, por exemplo.*

De volta ao auditório, acompanho o concurso de cosplay que começará. Primeiro são as crianças. A grande maioria parece ter menos de 10 anos. Elas vieram com seus pais que são também fãs da franquia. Neste ponto, cabe notar que embora as crianças sejam influenciadas pelo gosto dos pais, é possível ver o quanto elas apreciam e se aprofundam verdadeiramente nesse universo (nenhum participante mirim parece esboçar qualquer expressão de "me mandaram vir aqui", o que se confirma em suas performances em cima do palco e se reflete nas escolhas bem específicas de cada personagem a ser interpretado). Quando o apresentador pergunta a cada participante qual é a sua fantasia, as crianças respondem com detalhes próprios de fãs: "sou o Comandante Praji, do universo expandido", diz um garoto, com uniforme imperial, que até parar em pose militar de descanso veio marchando pelo palco.

A cada entrada de participante e a cada apresentação, o público que lota o auditório ovaciona. É possível perceber que não se trata de um agrado complacente comum a essas situações (crianças em evidência), mas de um espanto legítimo pelas boas interpretações – ainda que se possa ouvir alguns "óunnn!" quando

---

[13] Site de notícias especializado em entretenimento/cultura pop.

[14] Cosplay, derivação de "*costume play*", é a prática de se caracterizar como personagem de algum universo fantástico, seja do cinema, dos quadrinhos ou, principalmente, dos mangás/animês.

[15] Terminologia informal utilizada para designar cosplays "mal feitos".

as pequeninas princesas Léia sobem ao palco dando passos curtos e um tanto desajeitados.

Agora é a vez dos adultos. Há um ou outro que não está caracterizado como personagem de Star Wars (como um impecável Master Chief - do game Halo), mas a grande maioria faz parte do universo em questão.

Eles impressionam mais que as crianças, não tanto pelas performances mas sim pelas caracterizações em si. Visivelmente há um investimento maior nessa categoria. Além das roupas irretocáveis, há uma grande preocupação em relação aos acessórios que compõem os figurinos: mochilas, armaduras, sabres de luz e outras armas. Contudo, o elemento que mais chama a atenção (e que parece demandar mais tempo e cuidado no preparo) é a maquiagem. Isso esbarra em outra questão: diferentemente das crianças, na categoria adulta há uma maior variedade de personagens escolhidos, que incluem espécies variadas de humanóides. Enquanto as crianças, quase que em sua totalidade, escolhem fazer cosplays de jedis (do lado negro ou não), no caso dos adultos, há uma infinidade de personagens das mais variadas origens. Nesta ocasião, por exemplo, há um cosplayer interpretando um personagem que não chega nem a ser secundário na franquia, sendo praticamente um figurante (pertencente ao "povo da areia", ou seja, nem um nome possui, sendo somente um personagem genérico). Não obstante, seu cosplay é impecável e o público ovaciona.

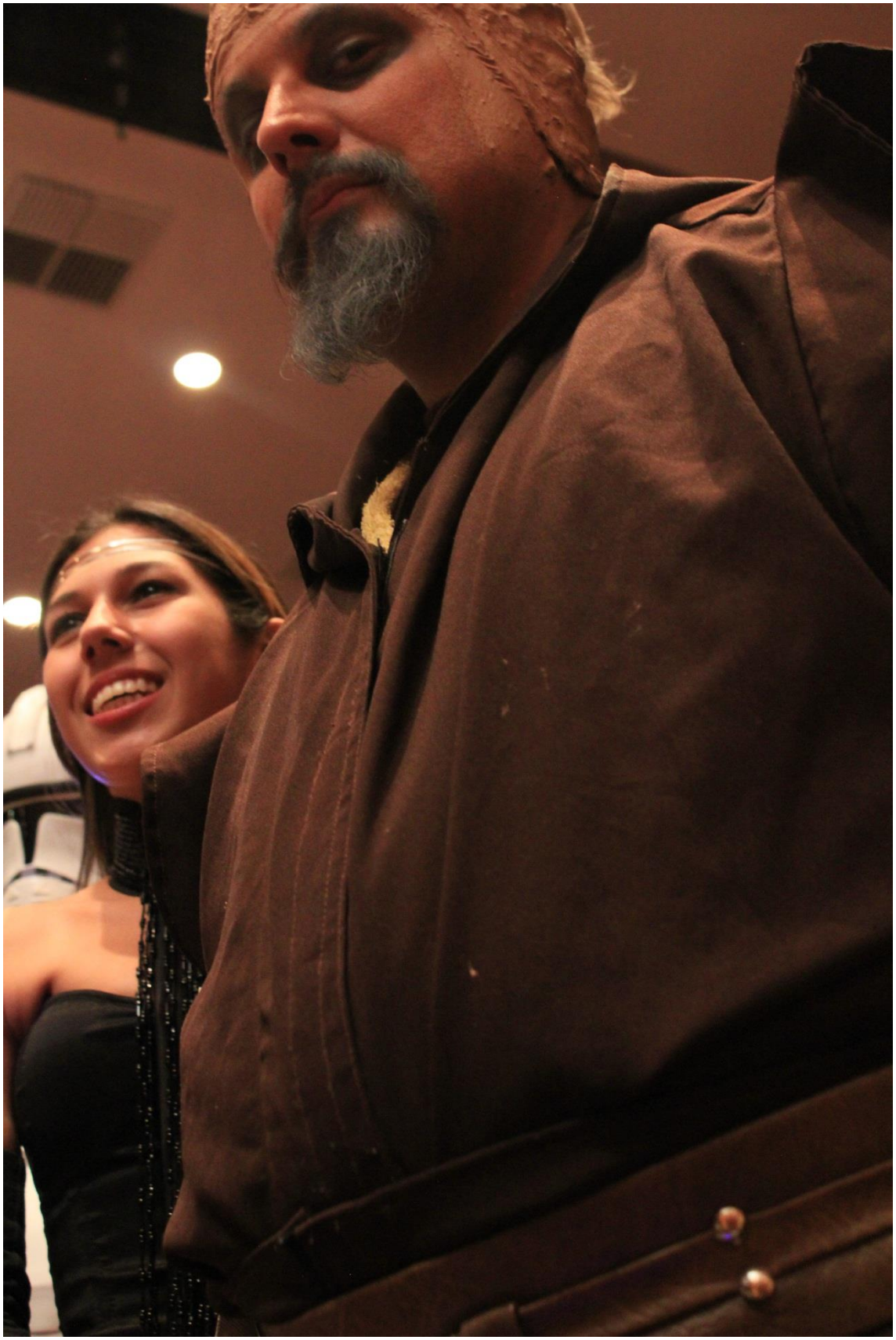
A sistemática é a mesma da categoria anterior. Os participantes sobem ao palco e desfilam na frente dos jurados fazendo uma pequena performance para o público, seja andando, marchando, gesticulando ou manuseando sabres de luz.

Os jurados elegem os três primeiros colocados considerando duas sub-categorias: masculino e feminino.

70
80
50
50
80

ZELDA

POTTER



Outra recorrência é a interpretação pessoal de cada tipo de produção ou universo fantástico. Algo comum nesses casos é a identificação do sujeito com algum personagem fictício (a prática do *cosplay*, por exemplo, acentua essa questão). Mas vestir-se e interpretar personagens evidentemente não é a única maneira de demonstrar afeto. Uma relação afetiva com determinado elemento ficcional pode muito bem se estabelecer em um plano menos exteriorizado. Um bom exemplo disso se encontra em um episódio do *Nerdcast* – o mais popular *podcast* nerd do país – especial sobre *O senhor dos anéis*[16], no qual Alexandre Ottoni, vulgo Jovem Nerd, fala de sua relação com o personagem *Sam*:

> *Esse filme tem uma relação muito forte com a minha vida. Eu já passei pelo papel do Sam [...]. A minha mãe lutou contra o câncer por seis anos e eu não tinha como segurar o fardo [por ela], né, porque o Frodo chama o anel de fardo. Eu tive meio que carregá-la durante muito tempo. O Sam é o meu personagem preferido da série porque de todos era o que menos tinha compromisso com a parada, porque o único compromisso dele com toda essa história era a lealdade ao Frodo [...]. A lealdade, o compromisso de você cuidar é algo que existe na vida da gente, e o Sam é um personagem que tem um compromisso de cuidar [...] Ele foi porque ele tinha o compromisso de zelar. E aí é óbvio que eu choro toda vez que vejo esse filme (Jovem Nerd, 2009).*

Justamente diante das diversas possibilidades interpretativas e, portanto, de se estabelecer relações afetivas particulares com os bens culturais mobilizando quaisquer aspectos da experiência sensível, aponto para um conceito sugerido por Daniel Miller em *The comfort of things*, o qual privilegia essa perspectiva:

> A feeling that, in many cases, there is an overall logic to the pattern of these relationships to both persons and things, for which I use the word "aesthetic". By choosing this term I don't mean anything technical or artistic, and certainly I hope nothing pretentious. It simply helps convey something of the overall desire for harmony, order and

[16] Obra de maior destaque de J. R. R. Tolkien, publicada pela primeira vez em 1954.

> balance that may be discerned in certain cases - and also dissonance, contradiction and irony in others (2008:5).

O autor chama de *estética* essa espécie de cosmologia particular de significados atribuídos às coisas e às maneiras de consumi-las. Seu ponto de partida é, assim, o contexto dos usos daquilo que se consome, e, a partir daí, considerar as especificidades das interpretações individuais.

> The aesthetic form [...] is not simply a repetitive system of order; it is above all a configuration of human values, feelings and experiences. They form the basis on which people judge the world and themselves. It is this order that gives them their confidence to legitimate, condemn and appraise (*ibidem*, p. 296).

Parto da premissa de Miller para chegar a outra questão. Se por um lado é interessante prestar atenção à subjetividade das apreciações individuais dos sujeitos em relação aos bens, por outro, também parece relevante que se estabeleça pontos de interseção entre as interpretações de cada um. Com isso, quero dizer que independentemente das especificidades da natureza dos sentimentos afetivos de cada sujeito, o fato de compartilharem interesses tão intensos sobre um mesmo bem cultural estabelece entre os nerds algo de familiar.

Em referência ao seu trabalho anterior, Mary Douglas escreve, no artigo *O mundo dos bens: vinte anos depois*, que "o consumidor é inerentemente um animal social, o consumidor não quer objetos para ele mesmo, mas para dividir, dar [...]" (2007:23). Cabe notar que, neste contexto, a ideia de "dividir" que tomo de Douglas é paralelamente análoga à noção de "materialidade" proposta por Miller, ou seja, não se trata de dividir "coisas físicas", mas de mobilizar sentimentos semelhantes mediante a apreciação dos mesmos bens.

Uma possibilidade que se abre, então, é considerar a formação de cosmologias particularizadas sim, mas não necessariamente nos ater a elas de modo que sejam totalmente atomizadas, e, desta maneira, passar a observar como os apreços por esses bens são compartilhados por sujeitos com experiências e visões de mundo semelhantes de um ponto de vista mais amplo (ora, não é necessário, por exemplo, que se tenha a mesma história de vida que o Jovem Nerd para enxergar no personagem *Sam* alguém

especial, para identificar-se com ele e assim elegê-lo como personagem preferido). A partir então de perspectivas compartilhadas, ou seja, da eleição de certas maneiras de se consumir e valorizar bens, é que podemos passar a admitir o consumo como possibilidade de projeção de identidades no espaço social (TASCHNER, 2009). Assim, podemos ver o consumo

> como uma espécie de facilitador ou propiciador de certas relações sociais. Assim, a ideia de um consumo no plano simbólico implica atrelar aos significados da compra de certos bens ou serviços (no caso, especialmente aqueles destinados ao reforço ou construção de certas identidades sociais por meio do vestuário, de preparos corporais, de bens culturais etc.). (FRÚGOLI Jr, 2008:243).

Dessa forma, a partir da observação de um determinado grau de compatibilidade de sentidos expressos simbolicamente por meio do consumo de bens afins entre consumidores que compartilham *estéticas* similares – para utilizar o termo de Miller – poderíamos verificar a construção de redes de sociabilidades específicas que giram em torno, justamente, da apreciação desse determinado conjunto de bens.

Subgrupos

Chegamos aqui a uma questão curiosa: a subdivisão das categorias entendidas como pertencentes a um quadro nerd mais abrangente.

Este é um ponto controverso da discussão. Para muitos, a divisão dos nerds em subgrupos é um esforço desnecessário e, em muitos casos, infrutífero. Esse argumento parte do pressuposto de que, em primeiro lugar, independentemente do objeto central de apreciação do subgrupo, sua identificação como nerd persiste. Em segundo lugar, embora possa haver um objeto específico de maior interesse para determinado “tipo” de nerd, geralmente também há interesse, embora em menor escala, em outros objetos relacionados ao meio nerd, o que não justificaria a utilização de uma categoria particular.

O argumento utilizado por aqueles que defendem o uso dessas categorias particulares parte do mesmo pressuposto daquele usualmente utilizado para se discutir identidades nacionais, qual seja, que

> As identidades não são unificadas. Pode haver contradições no seu interior que têm que ser negociadas; por exemplo, o miliciano sérvio parece estar envolvido em uma difícil negociação ao dizer que os sérvios e os croatas são os mesmos e, *ao mesmo tempo*, fundamentalmente diferentes. Pode haver discrepâncias entre o nível coletivo e o nível individual, tais como as que podem surgir entre as demandas coletivas da identidade nacional sérvia e as experiências cotidianas que os sérvios partilham com os croatas (WOODWARD, 2000: 14-5 – grifos da autora).

Por essa perspectiva, faria sentido utilizar o termo "nerd" em determinadas situações, enquanto em outras uma categoria específica de dentro deste universo seria mais apropriada. Fazendo mais uma analogia à já citada questão da identidade nacional, seria como se fosse suficiente um sujeito dizer no exterior que é brasileiro, mas, estando Brasil, em meio a tantos outros brasileiros, faria mais sentido dizer que é paulista, carioca etc.

Não cabe aqui a validação ou não do uso dessas subclassificações, mas sim o apontamento da maneira como são pensadas e utilizadas. Exploro a seguir algumas das mais recorrentes.

Geeks

Este é um dos mais comuns termos relacionados ao meio nerd. Em muitos casos, é utilizado como sinônimo do termo nerd, sobretudo nos Estados Unidos, onde atualmente ambos se encontram igualmente difundidos.

Se procurarmos um significado mais específico para a expressão, veremos que a palavra "*geek*", em certos casos, é utilizada para retratar os nerds com especial interesse em tendências tecnológicas, computadores e dispositivos eletrônicos em geral. De modo geral, pode-se observar a prevalência de profissionais (ou aspirantes a profissionais, no caso dos mais jovens) ligados às áreas de comunicação, ciência e tecnologia.

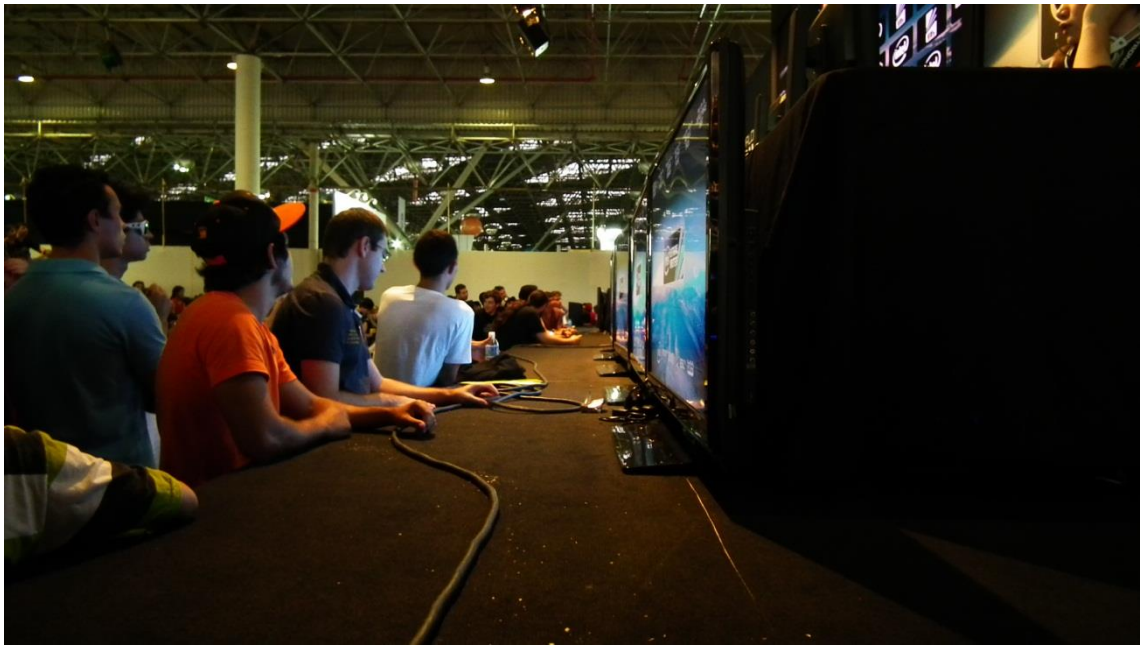
Gamers

Os *gamers* são jogadores dedicados. Diversos tipos de jogos compõem o possível *roll* de preferências desse grupo: *videogames*, *cardgames*, *boardgames*, *RPGs* e *MMORPGs*, por exemplo.

Assim como outros subgrupos, a característica fundamental dos *gamers* não é somente seu gosto pela atividade exercida, mas o grau de interesse no assunto, que muitas vezes extrapola o ato de simplesmente jogar. Grandes campeonatos de games ocorrem e chamam bastante a atenção dos fãs, atraindo espectadores que acompanham os jogos em grandes eventos.

Não existem ainda muitos eventos específicos para jogos no país, com exceção de um ou outro – como o *Brasil Game Show* – mas, em praticamente todo grande evento relacionado ao universo nerd há espaços reservados para os games. Como é o caso das edições do *Anime Friends* e da *Campus Party*:

CORE i7



Fãs

i. *Fandom*

A palavra *fandom* deriva de *fankingdom* e representa um grupo de fãs de um fenômeno cultural específico. Como exemplos mais representativos deste subgrupo, pode-se citar os universos mitológicos, literários e cinematográficos criados por *O Senhor do Anéis*, *Star Wars* e *Star Trek*.

Esses fãs podem receber denominações específicas, como os *trekkers* (fãs de Star Trek). Abaixo, alguns que encontrei em um evento em São Paulo:

ii. *Fanboys*

Os termos *fanboy* e *fangirl* podem ter conotação pejorativa dependendo do contexto usado. Este subgrupo é caracterizado pelo fanatismo obsessivo a respeito de determinado assunto – seja ele de qualquer natureza – mas, diferentemente da vertente anterior, os *fanboys* estão, digamos, um passo a frente no que se refere ao seu fanatismo. *Fanboys* são conhecidos por estabelecer uma concepção exacerbadamente romantizada do seu objeto de fanatismo [que pode ser uma série televisiva, uma franquia de jogos, uma marca de console etc.], o que faz com que deixem de estar dispostos a discuti-los se seus interlocutores não partilharem da mesma opinião. Por essa razão, muitas vezes *fanboys* não são vistos com bons olhos pela comunidade *nerd* em geral.

Otakus

O termo "*otaku*" originalmente em japonês é uma forma respeitosa de tratamento em 2ª pessoa. No decorrer das duas últimas décadas, todavia, o termo sofreu

uma ressignificação: no Japão, passou a designar alguém obcecado, alguém com interesse extraordinário sobre algum assunto em particular [assim como no caso do *fandom*]. O assunto sobre o qual esse tipo de *otaku* se interessa, nesse contexto, versa sobre as mais distintas naturezas, podendo abranger qualquer coisa.

No Brasil, contudo, o termo ganhou um significado bem mais específico: designa um aficionado pela cultura *pop* japonesa.

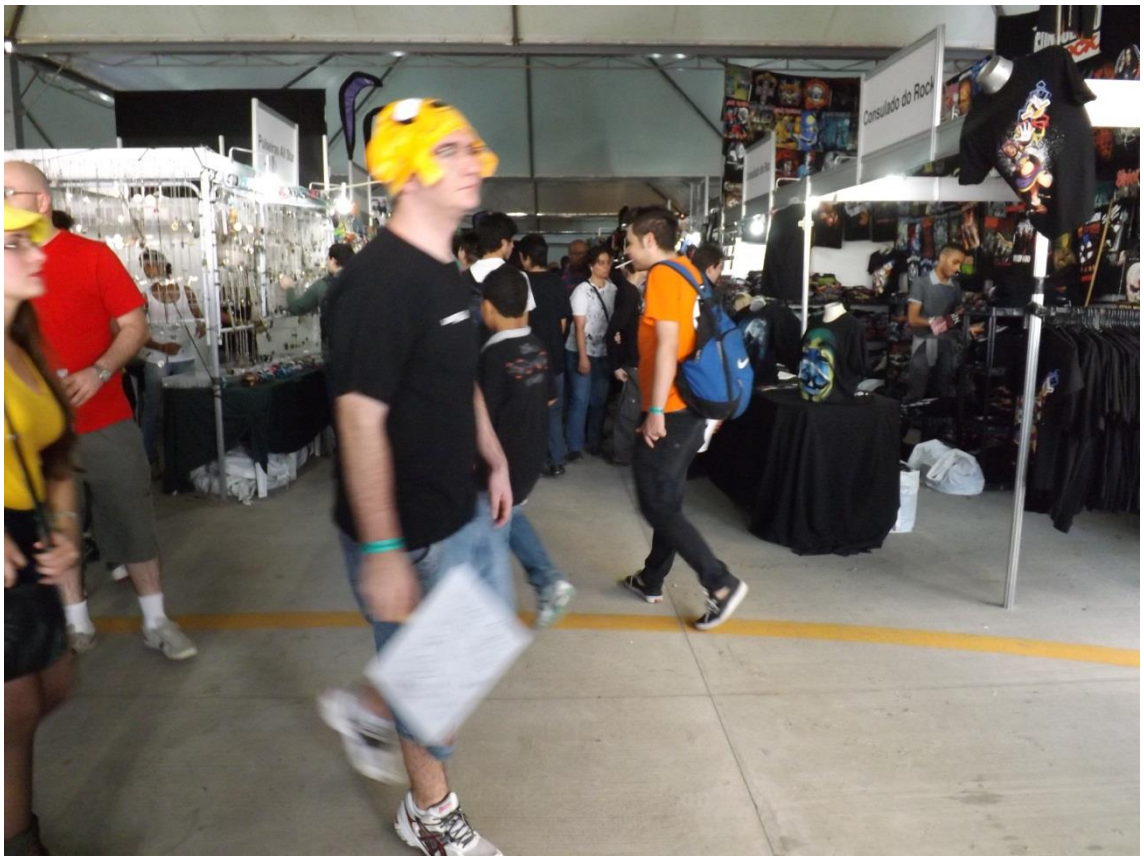
Com o aumento da veiculação de produções artísticas japonesas no Brasil ao longo das últimas duas décadas, uma onda de fanatismo tomou conta do cenário nacional, sobretudo nas áreas metropolitanas.

Mangás e animês conquistaram um público fiel a partir dos anos 1990, e esse público só vem crescendo. Podemos perceber esse novo subgrupo intensificando-se em número e aspecto, se observarmos, além do aquecimento do mercado de produtos culturais japoneses, o aumento e desenvolvimento dos eventos do gênero nas grandes cidades[17].

Vale destacar a "cena" em São Paulo. O bairro da Liberdade, colônia de imigrantes japoneses e polo de concentração étnica e comercial, representa um ponto extremamente fascinante da cidade, do ponto de vista antropológico. O lugar adquiriu um aspecto interessante ao longo dos últimos anos: deixou de ser apenas uma região em que se podia comprar produtos japoneses [por lá, sobretudo no Sogo[18], existem diversas lojas especializadas em mangás, animês e diversos outros produtos relacionados a esses temas, como roupas e acessórios], para se tornar um ponto de encontro e interação entre os *otakus*. Esse processo de socialização ocorre, mais acentuadamente, durante os finais de semana – período em que se pode notar a presença de transeuntes, inclusive, caracterizados como personagens fictícios [são os *cosplayers*].

Abaixo, algumas fotos do *Anime Friends2013*:

[17] Temos como exemplo, em São Paulo: *Anime Friends*, *Anime Dream* e *Animecon*.
[18] Shopping localizado próximo à estação de metrô Liberdade.


Consulado do Rock

Anime
não dá XP!
BALBOA

ACEITAMOS
CARTÕES

Notas sobre o conceito de identidade

Para tratar de maneira mais aprofundada da construção de uma "identidade nerd", é preciso resgatar o próprio conceito de identidade como um problema que vem sendo discutido pela antropologia e pelos estudos culturais ao longo das últimas décadas.

Por que o interesse dos teóricos nessa categoria até então aparentemente tão sólida? A resposta está precisamente no impacto da modernidade sobre a percepção dos sujeitos sobre si mesmos.

De acordo com Stuart Hall,

> A questão da identidade está sendo extensamente discutida na teoria social. Em essência, o argumento é o seguinte: as velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto como um sujeito unificado. A assim chamada "crise de identidade" é vista como parte de um processo mais amplo de

> mudança, que está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social (2005:7).

A premissa desta perspectiva é que a modernidade trouxe uma fragmentação de "paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais" (*ibidem*, p. 9).

Nesse contexto, duas visões encontram-se na base da discussão sobre as identidades. A primeira, essa da qual Hall fala, consolidada até a chegada do período pós-colonial, é bastante essencialista, na qual se pode determinar o pertencimento a determinados grupos identitários de maneira muito objetiva. A identidade, assim, é entendida como fixa, imutável, um conjunto cristalizado de características (geralmente pautadas em um fundo histórico ou biológico).

A segunda visão, não-essencialista, também pode se atentar à História, mas sob outra perspectiva, observando as mudanças ao longo do tempo, como no caso dos nerds. Conscientes de seu fundo histórico (do surgimento da categoria "nerd" como tratamento pejorativo e das mudanças no uso e na percepção deste termo ao longo das décadas subsequentes), a maior parte dos nerds incorpora o trajeto desta história como algo fundamental na constituição do que entendem como sendo sua identidade. De acordo com esta última visão, que pretendo desenvolver mais a fundo, o elemento central que fundamenta o conceito de identidade é a *diferença*.

O interesse desta visão pela diferença reside na premissa de que as identidades são relacionais. Se um sujeito se assume como nerd, ele o faz em relação a outros vistos como não nerds (isso não invalida demais possibilidades de admissão de outras identidades. O sujeito pode ser nerd, e ao mesmo tempo *punk*, *bboy*, *headbanger* etc.). Assim, ao afirmar uma determinada identidade, o sujeito pode tanto negar muitas outras quanto acumular identidades diversas de maneira relativa. O processo de diferenciação se estabelece por meio de marcações simbólicas desenvolvidas no interior de sistemas de *representação*, que são construídos no interior de cada grupo identitário. Acerca do conceito de representação, Kathryn Woodward diz:

> inclui práticas de significação e os sistemas simbólicos por meio dos quais os significados são produzidos, posicionando-nos como sujeitos.

> É por meio dos significados produzidos pelas representações que damos sentido à nossa experiência e àquilo que somos. Podemos inclusive sugerir que esses sistemas simbólicos tornam possível aquilo que somos e aquilo no qual podemos nos tornar. A representação, compreendida como um processo cultural, estabelece identidades individuais e coletivas e os sistemas simbólicos nos quais ela se baseia fornecem possíveis respostas às questões: Quem eu sou? O que eu poderia ser? Quem eu quero ser? Os discursos e os sistemas de representação constroem os lugares a partir dos quais os indivíduos podem se posicionar e a partir dos quais podem falar (2000:17).

Considerando que as identidades adquirem sentido por meio de sistemas simbólicos particulares, o consumo aparece para os nerds como linguagem compartilhada dentro destes termos. Apreciar bens culturais específicos dentro de um esquema semântico próprio faz parte do conjunto de códigos pelos quais os nerds negociam suas posições de identidade.

Isso volta nosso olhar a outra questão importante: se em um modelo de identidade essencialista, as categorias de identidade (fixas e imutáveis) existem de maneira paralela à ação do sujeito, a noção de identidade baseada na diferença articula a intencionalidade dos sujeitos de modo muito mais evidente. A partir do momento em que o termo "nerd" deixa de ser uma categoria acusatória e passa a ser uma identidade voluntariamente assumida, torna-se inteligível como o "ser nerd" configura-se numa escolha. Tal relação ilumina a questão de como os nerds se representam (e querem ser representados), ao operar esquemas criados de "dentro para fora".

Superman, mostarda e a lavanderia kandoriana

As formas de consumo são tão variadas quanto a diversidade de bens culturais que apreciam. Se a relação com esses bens aviva a projeção de identidades sociais, é necessário que haja uma cumplicidade no modo de valorizar as maneiras de apreciação.

Mais uma vez, de acordo com Miller:

> Dada a relação próxima entre novos estudos em cultura material e as preocupações mais amplas da antropologia, uma das consequências de aplicar uma perspectiva da cultura material ao estudo do consumo tem

> sido a aplicação simultânea do relativismo antropológico. Na verdade, a busca para entender o consumo específico de um objeto é muitas vezes abordada de uma forma mais eficaz se demonstrando a diversidade de tal consumo (2007:50).

A partir dessa premissa – de uma "aplicação simultânea do relativismo antropológico" – é que o modo como os nerds interagem com os bens e, então, também entre si mesmos pode ser melhor observado. Tal como os nerds têm se enxergado ao longo dos últimos anos, esta sua percepção de si mesmos parte sobretudo de seu interesse cultural. Mas, se o interesse por tal universo simbólico é um fator tão fundamental no processo de reconhecimento de uma identidade nerd, por que não poderíamos dizer que qualquer um que goste de *Star Wars* ou *O senhor dos anéis*, por exemplo, é um nerd?

Como devem se lembrar, no início deste capítulo apresentei uma cena de *The Big Bang Theory*, na qual o dilema vivido pelos personagens girava em torno da compra de uma espada para coleção. Escolhi tal cena sobretudo pela facilidade de interpretação do contexto: nerds que gostam de *Game of Thrones* comprando uma espada de *Game of Thrones*. Desta forma, o ponto de partida conceitual para a discussão sobre consumo emerge de maneira mais palpável.

Agora, recorro novamente a uma cena do seriado para ilustrar a resposta a questão acima colocada, acerca da especificidade do consumo tal qual praticado pelos nerds:

Cena: *The Big Bang Theory* (2008). Da esq. para dir.: Sheldon, Howard, Raj e Leonard.

Sheldon: Seu argumento é deficiente em todos os méritos científicos. É claramente estabelecido que o Superman limpa seu uniforme voando para o Sol, incinerando a matéria contaminada e deixando o invulnerável tecido kryptoniano[19] ileso e fresquinho.

Howard: E se ele derrubar algo kryptoniano nele?

Sheldon: Como o quê?

Howard: Sei lá... Mostarda kryptoniana.

Sheldon: Acho que podemos presumir seguramente que todos os condimentos kryptonianos foram destruídos quando o planeta Kryton explodiu.

Raj: Ou se transformaram em mostarda-kryptonita, o único jeito de derrotar um malicioso hot-dog kryptoniano que assola a Terra.

Leonard: Raj, por favor. Vamos nos manter sérios.

O corpo do Superman é kryptoniano, portanto o seu suor é kryptoniano.

Howard: Isso! E quanto às manchas de suor kryptonianas?

Sheldon: Superman não sua na Terra.

Howard: Ok. Ele é convidado para jantar na cidade engarrafada de Kandor[20]. Ele se miniaturiza e entra na cidade onde perde seus superpoderes. Então, antes do jantar, seu anfitrião diz: "Quem topa um joguinho de queimada?". Superman diz: "Claro". Joga, sua, e seu uniforme agora tem uma indestrutível marca de transpiração.

---

[19] Referente a Krypton, planeta natal do Superman.

[20] Capital do planeta Krypton, cidade roubada e miniaturizada por Brainiac, vilão do Universo DC, onde se passa a história do Superman.

Raj: Toma!

Sheldon: Superman teria levado seu uniforme a uma lavanderia kandoriana antes de sair da cidade.

Raj: Lavanderia kandori... Desisto. Não se pode ter uma conversa racional com esse homem.

[...]

***

O que há de diferente nesta cena em comparação à primeira? Em primeiro lugar, poderíamos dizer que o tema "consumo", aqui, aparece de modo um pouco mais sutil, já que ninguém está efetivamente comprando algo. No entanto, não se pode dizer que a situação narrada acima nada tem a ver com uma prática de consumo, já que os personagens estão discutindo um assunto de uma maneira que só se torna possível mediante um determinado grau de familiaridade com os aspectos mitológicos do universo fantástico em questão[21], e, tal familiaridade só é possível por meio do consumo daquilo que explora esse assunto específico, como as histórias em quadrinhos, jogos ou filmes.

Mas o que, de fato, torna a cena "boa para pensar" é a articulação desses conhecimentos específicos como subsídio primário da interação entre os sujeitos. Mais do que a posse de bens (ter uma coleção de revistas do Superman ou de seus "*action figures*") ou ter simplesmente assistido certos filmes ou séries de tv, o que está sendo mobilizado no momento é a apreciação crítica desse universo.

Isso é o que Bourdieu chama de *capital simbólico*, que pode ser entendido como "um capital com base cognitiva, apoiado sobre o conhecimento e o reconhecimento" (2008:150). Contudo, apesar de fazer uso do conceito de Bourdieu, acreditando que seja particularmente apropriado para descrever esse domínio de conhecimentos como *capital simbólico*, não pretendo, com ele, inferir nenhuma conotação reguladora de *status* no sentido de haver um campo de *dominação simbólica*. Por isso a ressalva a ser feita é que não há precisamente um esquema hierárquico em operação.

De acordo com os nerds, embora as pessoas com mais conhecimento despertem mais interesse quando se busca estabelecer algum tipo de relação, não se trata

[21] Universo DC (*DC Comics* é a editora que detém os direitos autorais do Superman), onde é ambientada a história tanto deste quanto de outros heróis como Batman, Flash e Lanterna Verde.

necessariamente de conferir graus objetivos e conscientes de superioridade ou inferioridade. Nesses termos, o *capital simbólico* atua mais como um indicador de compatibilidade.

Como no exemplo abaixo, em uma dada conversa, meu interlocutor disse a esse respeito:

> *Se vou discutir algo com alguém sobre alguma coisa que eu gosto, só converso se eu perceber que a pessoa manja mesmo do negócio. Se for* noob[22] *eu nem troco ideia.*
>
> *Phillipe Martins, 24 anos.*

A articulação desse *capital* como propiciador de relações sociais vai além das interações face a face. Apesar de surgir como protagonista nas rodas de nerds: em filas de cinema ou em mesas de RPG, também tem enorme destaque em meios virtuais (como será melhor explorado à frente).

Jovens nerds

A questão do consumo também esbarra em outro assunto caro às ciências sociais: a juventude.

Tomando como referência os trabalhos de H. Abramo (1994) ou J. G. Magnani (2002), podemos observar um aspecto importante no que diz respeito ao estudo de grupos urbanos: a questão da juventude – que penso ser mais proveitosa se pensada a partir dos modelos sociológicos de K. Mannheim (1982) e S. N. Eisenstadt (1976), ou seja, que dispensam classificações biológicas e a idéia de "faixa etária"; entendendo o conceito de geração como o compartilhamento de experiências e historicidades comuns. Dessa forma, formando laços afetivos baseados em similaridades sociais, com passados e trajetórias de vida parecidos.

Tratar deste tema requer algum cuidado já que a noção de juventude é socialmente variável. Aspectos como duração, conteúdo e significados sociais variam de acordo com os diversos contextos aos quais voltamos nosso olhar (ABRAMO, 1994). Por esse

[22] Neste caso, "noob" é uma expressão carregada de significado. Derivada da palavra inglesa "newbie", é utilizada para designar alguém "novato" em alguma coisa, alguém inexperiente. A expressão é muito recorrente em jogos online (nesses casos, não há nada mais provocador do que chamar algum *player* de *noob*).

motivo, não seria prudente introduzir a questão afirmando categoricamente que todos os nerds são jovens, e nem o contrário.

De um ponto de vista provisoriamente amplo, relacionando a condição juvenil à infância, à adolescência e até um pouco além desse período da vida social, é possível ver como este momento é relevante para a constituição de uma noção de si como sujeito nerd.

De todas as pessoas que entrevistei, formal ou informalmente, ou mesmo os nerds com quem de alguma forma me relacionei em ocasiões diversas, houve sempre algo em comum nesse quesito: o reconhecimento de si próprio como um sujeito nerd se deu ao longo de um período em que se consideravam jovens, a grande maioria na adolescência.

No caso desses indivíduos, há algo de diferente do que costuma aparecer em etnografias que têm como foco de análise práticas culturais juvenis, sobretudo em contextos urbanos. Apesar de também terem seus próprios códigos simbólicos expressos internamente no grupo por meio de uma série de práticas (seja por meio de interações face a face ou mesmo de modo virtual, como será melhor explorado adiante), sendo o conjunto de interesses culturais específicos um aspecto fundamental das relações entre os nerds, o reconhecimento de si como tal ocorre de maneira mais sutil.

A etnografia sobre o movimento *punk* realizada por Janice Caiafa (1985) é um dos vários exemplos da existência de uma infinidade de universos simbólicos particulares a serem descobertos por aqueles que se enveredam por esse meio e, a partir da imersão em tais universos, é que se passa a conhecer a gama de práticas e condutas atreladas ao convívio daqueles sujeitos, e seus respectivos significados. Os nerds, no entanto, ressaltam uma particularidade. Enquanto, como no exemplo citado, os indivíduos revelam um processo de "tornar-se punk", o discurso mobilizado pela maioria dos nerds converge para um processo de "descobrir-se nerd".

Ao longo da pesquisa, muitas das conversas que tive com os nerds esbarravam nesse tema. Quanto a isso, a fala de um deles me chamou a atenção:

Eu era nerd antes de saber o que era ser nerd.

Guilherme Cavalheiro, 14 anos.

Outra situação também bastante relatada é a descoberta das definições do "ser nerd" diante de um cenário em que o jovem, além de já manifestar interesse pelos bens culturais valorizados no meio, já compartilha ainda que em pequena escala, sobretudo

no ambiente escolar, uma espécie de rede de relações em torno da apreciação desses bens.

De acordo com Helena Abramo,

> por ocupar um *status* ambíguo, *between and betwixt*, os jovens constroem redes de relações particulares com seus companheiros de idade e de instituição, marcadas por uma forte afetividade, nas quais, pela similaridade de condição, processam juntos a busca por definição dos novos referenciais de comportamento e de identidade exigidos por tais processos de mudança (1994:17 – grifos da autora).

Em relação à ideia de "geração", é comum que, antes de nos familiarizarmos com as discussões que as ciências sociais vêm levantando sobre o fenômeno da juventude – e isso desde a primeira metade do século passado –, nosso primeiro impulso seja sempre relacionar a condição de juventude a uma noção objetiva de idade ou, então, pensar em termos geracionais, sobretudo estipulando divisões marcadas por décadas (geração de 80, geração de 90 etc.).

A percepção de juventude na qual me apoio não parte dessa premissa objetivista, tampouco quando utilizo o termo "geração" (embora ele apareça nos discursos vindos do próprio campo). A perspectiva segundo a qual me oriento faz alusão a um conceito de geração que não se resume à ideia de "faixa etária". Antes, é uma espécie de interseção entre temporalidade externa (histórica) e temporalidade interna (experiência subjetiva dos indivíduos). Nesses termos, uma mesma situação geracional implicaria *visões de mundo* compartilhadas. Ou seja, considerar que sujeitos partilham de uma mesma posição geracional quer dizer que ambos vivenciaram as mesmas situações históricas e pensam-nas sob as mesmas perspectivas analíticas.

Muitos nerds pensam a ideia de geração nesses termos, embora, evidentemente, não desse modo sistematicamente conceitual. A fala dos entrevistados recorrentemente recai sobre marcadores objetivos de tempo, mas que conjugam experiências pessoais, como o uso de consoles de videogame. Quem nasceu nos anos 1980, por exemplo, costuma dizer que é da "geração *Master System*" ou "do tempo do *Super NES* ou *Megadrive*". Certa vez, ao terminar uma entrevista com jovens de 13 anos, me encontrei com outros nerds cujas idades giravam em torno de 25. Quando lhes disse que o

primeiro console dos outros garotos foi o *Playstation II*, todos esboçaram a mesma reação: “nossa, a gente tá velho pra c******!”.

Pensando nesses termos, segue um trecho do episódio nº330 do *Nerdcast* – “Choque de gerações e outras reflexões”:

> *Sr. K: Outra coisa bizarra que as crianças não têm noção do que elas estão perdendo, os 15 minutos de alegria que não se tem mais: uma criança hoje em dia não tem que rebobinar uma fita VHS pra entregar na locadora. Uma criança hoje em dia não sabe nem o que é um VHS.*
> *Azaghal: Não sabe, não sabe.*
> *Portuguesa: Não vai saber nem mais o que é um cd em pouco tempo.*
> *K: Se Deus quiser. Amém.*
> *Portuguesa: É só apertar play na... na...*
> *A: No stream.*
> *K: É. Apple TV.*
> *Jovem nerd: Não sabe o que que é você rebobinar fita k7 com caneta bic pra não gastar pilha do teu walkman.*
> *K: “O que é fita k7?”*
> *A: Você ser* mobile *naquela época era ter a porra dum walkman gigante que vinha com uma alça numa bolsa a tiracolo e você tinha a enormidadede 60 minutos de música.*
> *K: Ou 90.*
> *A: Ou 90 numa qualidade duvidosa.*
> *P: Isso com oito pilhas.*
> *Sra. JN: Aí a música “Uuuuuuoooooommm”. Aí a gente: “Ah não! Tá acabando a pilha!” [risos]. As crianças não sabem o que é isso, a música ficar deformada de repente.*
>
> *K: Eu falei há alguns anos atrás, sem sacanagem, deve ter uns 10 anos, 12, é, caralho, tô velho, deve ter uns 20 anos isso. Jogando* Bushido Blade, *no PS1, aí passa o tempo, não sei o que, PS2, e eu vendo moleque crescendo, né? PS3. Aí, um dia, moleque me solta: “esse jogo não tá com gráfico tão bom”. Querido, você não jogou com a bola quadrada. Devia dar graças a Deus desse jogo estar com esse gráfico...*
> *SJN: O boneco era um pixel gigante. Tinha que usar a imaginação.*

P: Lembra aquele do boxe que eram dois bracinhos que ficavam lutando? Um tracinho com dois bracinhos que ficavam lutando? Luva? Lembra?

JN: Uma cabeça, uma bola no meio.

K: Lembra do Adventure *que tinha um cavalo marinho na tela e você tinha que imaginar que era um dragão? [risos]*

[...]

Hoje em dia não, hoje em dia o mundo é em 64 bits, com uma paleta de cores de 16 milhões de possibilidades e tudo sem fio e, porra, nego tá reclamando.

[...]

A: É engraçado que na nossa época as pessoas davam pulos de alegria por uma bola quadrada se movimentando na tela. Cara, tinha um jogo que eu adorava, de kung fu. Eram cinco estágios, né: você lutava com o cara do bastão, lutava com a mulher do leque, lutava com uma espécie de Bruce Lee, lutava com o chefão e esse jogo recomeçava e recomeçava e a única dificuldade a mais que o jogo tinha era que ficava cada vez mais rápido, tipo o jogo dos Smurfs*, sabe? E eu nunca falei "puta, que jogo merda, repetitivo". Nunca! [risos]*

JN: Pra você ver.

K: Era do carateca que o maluco aparecia subindo a montanhinha aí chegava num dojô, num era?

A: Isso, isso, mas o jogo era sempre no dojô, né?

K: Sim , sim, sim.

A: Você ficava dum lado da tela e o cara do outro. Só isso.

K: Olha só agora os Vingadores. "Este homem está jogando Galaga*". Pergunta pro Almôndega [filho do Azaghal] o que é Galaga, pergunta se ele passou três, quatro horas jogando aquele negócio que tinha cinco telas, seis telas no máximo. Meu irmão, se me der um* Galaga *hoje, acho que eu jogo dois minutos, três minutos e canso.*

A: Hoje em dia, você vê como a geração atual, ela é mais estragada porque é mais facilitado as coisas pra ela. Olha só, não, olha só. Me acompanha. Quando você jogava o seu jogo de videogame, você tinha duas opções: vencer ou perder. Você não tinha um meio termo. Ou você ia ser vitorioso, vencer aquele jogo passando fome, cansaço, você ia lutar com o videogame, porque ele não te dava opção de salvar. Você falava: "eu não aguento mais, eu vou largar, eu vou recomeçar isso desde o zero porque eu sou um perdedor". Hoje em dia, o jogo é uma moleza, você tem vida infinita e ainda pode salvar, cara, tá criando uma geração de acomodados. Não, olha só. O jogo sem save *era um jogo dizendo pra você: "não, se você não continuar, você vai perder".*

[...]

Vemos aqui, então, um cruzamento que envolve, de um lado, o consumo (nesse caso, de apetrechos tecnológicos) e, de outro, a percepção de uma marcação geracional pautada pela relação de afinidade com esses bens.

É notório que as experiências comuns vivenciadas pelos nerds acima não giram apenas sobre os jogos e consoles daquela época, mas de todas as circunstâncias, situações e modos de se jogar envolvidos. Todas essas questões apontam para maneiras específicas de se perceber a passagem do tempo e interpretar as mudanças decorrentes desse processo. Segundo os depoimentos, não se trata apenas simplesmente de tecnologia evoluindo, mas de mudanças de comportamento em decorrência dessas transformações.

CAPÍTULO III – A VIDA, O UNIVERSO E TUDO MAIS

Notas sobre o conceito de identidade – Parte II

Até este momento, dediquei algumas breves páginas ao conceito de identidade de modo a localizá-lo junto às recentes discussões sobre sua relevância no campo teórico tendo em vista as transformações oriundas da modernidade.

Contudo, a conceitualização deste termo tão complexo se desdobra em outras importantes questões, que podem ser mais bem tratadas agora. Como tenho frisado,

> O *social* e o *simbólico* referem-se a dois processos diferentes, mas cada um deles é necessário para a construção e a manutenção das identidades. A marcação simbólica é o meio pelo qual damos sentido a práticas e a relações sociais, definindo, por exemplo, quem é excluído e quem é incluído. É por meio da diferenciação social que essas classificações da diferenciação são "vividas" nas relações sociais (WOODWARD, 2000:14, grifos da autora).

Nesse sentido, venho considerando que o elemento central da marcação simbólica, neste caso, é a apreciação dos bens culturais por parte dos nerds. Mas para além do modo de se consumir esses bens, a devida conceitualização da identidade envolve examinar mais detidamente os sistemas classificatórios que figuram entre os sujeitos, pois tais sistemas apontam para o modo como são divididas e organizadas as relações sociais, criando ao menos dois grupos em oposição – "nós e eles" (*ibidem*, 2000).

Como exatamente se definem esses grupos em oposição? Considerando que a marcação da diferença produz as identidades, o que define quem somos "nós" e quem são "eles" são as noções de qual bem cultural é ou não aceito pelo grupo como próprio para ser apreciado.

Tal questão remonta a uma discussão presente na antropologia desde E. Durkheim, com seu clássico *As formas elementares da vida religiosa*. O par de oposição sagrado/profano baliza a argumentação sobre o funcionamento de processos simbólicos. Nesse caso, há de se observar que não existem elementos essencialmente sagrados ou

profanos por si mesmos, mas são considerados como tais por serem simbolizados e representados de tal forma. As relações sociais são produzidas e reproduzidas por meio de símbolos e rituais que classificam as coisas de maneira binária.

Para Durkheim, no caso das religiões – até então vistas como "primitivas" – objetos rituais e totêmicos eram entendidos como sagrados pelos nativos pois corporificavam valores da sociedade, de certa maneira, promovendo formas culturalmente unificadas de interpretação do mundo e seus elementos.

Nestes termos, pensemos também nos nerds a partir de suas percepções do que é ou não válido em termos de apreciação.

Em primeiro lugar, como eles se veem? Em certa medida, como sujeitos inteligentes, mas, sobretudo, como curiosos, como sujeitos que se aprofundam nos temas de interesse de forma a expandir tanto quanto for possível seu conhecimento em determinados assuntos. Isso implica valorizar aquilo que é complexo, ter como "sagrado" aquilo que é de difícil entendimento para leigos e, nas entrelinhas dos universos fantásticos, associar suas questões pessoais, psicológicas e emocionais àquilo que se consome.

Como dito no primeiro capítulo deste trabalho, há especial interesse em temas específicos da cultura *pop*, mas assim como os objetos totêmicos das religiões observadas por Durkheim, os jogos, quadrinhos e livros só adquirem real significado para os nerds a partir de sua eleição como bens representativos de suas identidades. Esta é a razão pela qual alguns bens são considerados "sagrados" para os nerds e outros "profanos".

Para tratar melhor deste assunto, faço uma pequena digressão:

Expressão simbólica e formação de grupos: magia, religião e nerdice

Neste ponto, parece-me proveitoso retomar alguns conceitos fundamentais das teorias clássicas da antropologia e sociologia para pensar a atividade intelectual enquanto expressão simbólica, relacionando-as posteriormente aos nerds em si.

Primeiramente, para resgatar alguns conceitos oriundos da sociologia da cultura, em uma pequena digressão, destaco o debate acerca do estudo da atividade religiosa na obra de Max Weber (2009), que é esclarecedor quando encarado como espécie de ponto de partida conceitual para pensar a atividade intelectual. Estabelecendo um movimento linear de reflexão, podemos tomar como primeira chave de análise o

caso da magia. Assim como também estudado na antropologia por Lévi-Strauss[23] e Evans-Pritchard[24], por exemplo, a magia, tal qual Weber a percebe, se trata de uma representação simbólica, mas que não é puramente simbólica, pois, em primeiro lugar, atende a necessidades concretas. Nesse sentido, a magia é racional precisamente por se ajustar às regras da experiência: para que o mago obtenha sucesso em seu empreendimento é necessário que satisfaça aquilo que lhe é confiado. Em suma, as principais características da magia são: inteligibilidade (ela deve fazer sentido para os indivíduos) e experiência (deve provocar efeito prático).

Da mesma forma opera a religião. Embora o *sagrado* seja o simbólico por excelência, é sobretudo uma representação de demandas determinadas por leigos. Neste ponto, chegamos a dois aspectos fundamentais do pensamento weberiano e que estão profundamente presentes nas obras de Pierre Bourdieu[25] e Raymond Williams[26]: o primeiro aspecto é a racionalização ou burocratização da atividade simbólica. Ainda nos atendo ao exemplo da religião, vemos como há uma "mensagem" religiosa instituída, um conhecimento estabelecido, protocolado. O segundo aspecto é o que Weber toma por "comunidade" religiosa, mas que pode ser extrapolado para outros contextos (como no caso dos grupos analisados por Williams).

Esses dois aspectos estão profundamente ligados entre si. Um elemento essencial que Weber enxerga na comunidade religiosa é o fato dos indivíduos compartilharem sentidos (o que também está presente na esfera mágica). Igualmente, para Williams, o estabelecimento de um *ethos* comum é o que une um grupo. Assim, grupos se formam por sujeitos que compartilham uma mesma forma de pensar sobre si mesmos e que, em virtude disso, desenvolvem um estilo de vida específico. Nos termos de Bourdieu, esses sujeitos compartilham um *habitus* (o que poderíamos entender como um sistema de disposições duráveis e transponíveis que orientam as práticas dos agentes sociais).

Os três autores em questão – Weber, Bourdieu e Williams – dão especial atenção à particularidade de cada caso concreto a ser analisado (daí a análise minuciosa em cada segmento religioso apresentado nas monografias de Weber, em *Economia e sociedade*, por exemplo). Williams, por sua vez, ao analisar o campo literário, recupera

---

[23] "O feiticeiro e sua magia"; "A eficácia simbólica". In: *Antropologia estrutural*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
[24] *Bruxaria, oráculos e magia entre os Azande*. Rio de janeiro: Jorge Zahar, 2005.
[25] *Razões Práticas: sobre a teoria da ação*. Campinas: Papirus, 2008.
[26] *Cultura e materialismo*. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

a moralidade do mundo social dos autores, deixando em conflito a obra e as condições de sua produção. Assim, não há fórmula ou modelo resolvido de organizar a equação entre obra literária e moralidade inscrita, cada caso deve ter sua particularidade respeitada.

Observar o contexto cultural, no entanto, não é uma operação simples. Segundo Williams, a própria noção de cultura deve ser desconstruída. Não há um isolamento da cultura. Ela é, antes de tudo, uma espécie de representação percebida em uma situação específica e que conjuga outros aspectos sociais (como a política e a economia). Preocupação essa que a antropologia também vem demonstrando desde o início de um contexto hermenêutico – Clifford Geertz, em *A interpretação das culturas* (1989), também propusera uma espécie de desconstrução do conceito de cultura como categoria fechada em detrimento de um conceito semiótico, proposto a interpretar traços culturais atentando às particularidades simbólicas de cada rede de relações. Nesse sentido, a cultura pode ser entendida como uma reação dos agentes a determinações, uma estrutura de sentimentos que opera em forma de resposta.

Do mesmo modo, para Bourdieu e sua noção de *habitus*, os agentes improvisam ações internalizadas. Não são meros executores/reprodutores de práticas culturais (como na concepção frankfurtiana). Os sujeitos improvisam criativamente respondendo a determinadas constrições.

Tendo em vista essas observações, passo agora a estabelecer uma relação mais direta com meu objeto de estudo. Aqui, não se trata de buscar conceitos mecanicamente transponíveis e necessariamente aplicáveis aos meus propósitos. De modo menos estrito, diversas elaborações conceituais apresentadas pelos autores estudados atinam questões-chave para compreender os nerds.

Considerando primeiramente as diversas concepções possíveis do termo *nerd*, pode-se vislumbrar (recuperando Williams) as distintas origens de cada uso em cada contexto particular que, por sua vez, relacionam o âmbito cultural, social, econômico e político. A partir de seu uso mais recorrente na atualidade, por exemplo, percebe-se o diálogo entre a construção de perfis ideais e a difusão de signos mobilizados midiaticamente.

Partindo desses signos articulados socialmente (seja de forma mais específica pela mídia ou de maneira ainda um pouco mais genérica dentro do imaginário popular), os agentes percebem, selecionam e se apropriam das qualidades mais positivadas (inteligência, por exemplo) para construir uma imagem idealizada de si mesmos. Aqui,

vemos então a formação de um *ethos*, na medida em que percebemos uma associação entre pessoas a partir de um imaginário comum a respeito das disposições de um constructo idealizado de forma compartilhada. Há uma dinâmica de produção, reprodução e compartilhamento de hábitos culturais, o que resgata a ideia de "estilo de vida" disposta por Williams. Dessa forma, *nerds* se veem como tal na medida em que projetam determinados traços identitários ideais e os assumem arbitrariamente (aqui, recuperando o compartilhamento de sentidos tal qual observado por Weber ao tratar da "comunidade religiosa"). Nesse ponto, a abordagem interacionista que Goffman sugere em *A representação do eu na vida cotidiana* (1985) é proveitosa se pensarmos – não em seus exatos termos (ou seja, sob a analogia do teatro e da adoção de uma fachada) – mas observando formas de expressão em grupo, presumindo o estabelecimento de regras e determinados comportamentos ou códigos simbólicos pautados pelo grupo. Assim,

> A sociedade está organizada tendo por base o princípio de que qualquer indivíduo que possua certas características sociais tem o direito moral de esperar que os outros o valorizem e o tratem de maneira adequada. Ligado a este princípio há um segundo, ou seja, de que um indivíduo que implícita ou explicitamente dê a entender que possui certas características sociais deve de fato ser o que pretende que é. Consequentemente, quando um indivíduo projeta uma definição da situação e com isso pretende, implícita ou explicitamente, ser uma pessoa de determinado tipo, automaticamente exerce uma exigência moral sobre os outros, obrigando-os a valorizá-lo e a tratá-lo de acordo com o que as pessoas de seu tipo têm o direito de esperar. Implicitamente também renuncia a toda pretensão de ser o que não aparenta ser, e portanto abre mão do tratamento que seria adequado a tais pessoas. Os outros descobrem, então, que o indivíduo os informou a respeito do que é e do que eles devem entender por "é" (*ibidem*, p. 21).

Dentro desse âmbito do que é considerado ser nerd pelos próprios ditos nerds, de forma mais incisiva, está a relação guardada com os bens culturais. O domínio do conhecimento acerca desses bens é extremamente valorizado. Conhecer e saber discutir assuntos em comum é o aspecto fundamental elencado pelos sujeitos. Nesses termos, poderíamos relacionar esse conjunto de saberes de modo análogo ao *capital cultural*, ou

ainda, *capital simbólico*, entendido por Bourdieu como "um capital com base cognitiva, apoiado sobre o conhecimento e o reconhecimento" (2008: 150).

Até este ponto, apresentei uma ideia de formação de grupos a partir da perspectiva de uma sociologia cultural, procurando enunciar como essa comunhão entre sujeitos ocorre por orientações analógicas de sistemas simbólicos. Seja a magia, a religião, a antropologia, ou o "ser nerd", qualquer atividade intelectual pressupõe a pretensão de conferir uma espécie de sentido unificado do mundo. A racionalização, a burocratização, e a imposição de protocolos correspondem ao que Weber trataria como o "desencantamento do mundo".

Pensando nos termos aqui desenvolvidos, apresento a seguir o estudo de um caso particular para melhor ilustrar essa relação.

Rolando o d20

Por que tratar do RPG? Em que ele nos ajuda a entender os nerds?

Este [tipo de] jogo constitui um objeto singular de análise. Em primeiro lugar, por tratar-se de algo caro aos nerds, como tantos outros bens culturais. Mas o que o torna excepcional do ponto de vista etnográfico são suas características enquanto jogo **interativo**.

Neste ponto, poderíamos pensar que a maioria dos jogos é interativa. Mas como veremos, os RPGs se desdobram em interações profundas, intensas e duradouras. Os *grupos* geralmente são compostos por amigos próximos, muito próximos – o que facilita o andamento do jogo em diversos sentidos, como será analisado ao longo do capítulo.

O que é RPG?

Embora já tenha citado o RPG, não cheguei a explicar propriamente em que ele consiste. Afinal, o que é?

Como o nome sugere, os *Role Playing Games* são jogos de interpretação de papeis. Surgidos em meados dos anos 1970, foram inspirados nos jogos de guerra (aqueles com tabuleiros e miniaturas, em que se priorizava o raciocínio estratégico). Claro que também há muita estratégia nos RPGs, mas para além disso, outros elementos

caracterizam o jogo, tais como a capacidade de interpretar e improvisar situações diversas dentro do contexto diegético da narrativa.

Mas... Como assim, interpretar?

Desde o primeiro jogo da espécie, *Dungeons & Dragons* (que, até hoje, continua sendo o mais popular RPG no mundo), a premissa era esta: substituir exércitos por personagens individuais a serem interpretados pelos jogadores.

O jogo foi inovador por diversos motivos. O primeiro deles é a temática na qual foi envolvido: uma mistura da própria história medieval da terra com elementos fantásticos.

Gary Gygax e Dave Arneson – criadores do D&D – sempre alegaram que pouco tiveram de influência de J. R. R. Tolkien para criar o jogo (talvez os processos judiciais da *Tolkien Society*[27] contribuam para este discurso), mas os elementos presentes no universo tolkiniano (em obras como *Silmarilion* e *O Senhor dos Anéis*) estão também presentes no D&D, como os anões, elfos, halflings (hobbits, para Tolkien), dragões e torres de magia.

Outra inovação foi a possibilidade de criar o próprio personagem de maneira muito específica. Apesar de contar com rigorosas regras para isso, passou a ser possível adaptar as aptidões e personalidades dos personagens ao gosto dos jogadores. Conforme as edições do jogo foram sendo atualizadas, mais complexas as regras se tornaram, porém, maiores as possibilidades de criação de personagens.

O mestre

O RPG se aproxima muito da literatura. Não apenas por conta da sua afinidade com o universo literário da fantasia – como o já citado *Senhor dos Anéis* de Tolkien ou *Conan, o Bárbaro* de Robert E. Howard, mas por constituir, em última instância, uma história. Porém, diferentemente de um livro ou qualquer outro tipo de jogo (sobretudo nas plataformas existentes à época da criação do D&D, como os jogos de tabuleiro), os RPGs permitem um roteiro aberto, desenvolvido pelo mestre.

O mestre é a figura mais influente na mesa. Ele não dita as regras – estas estão expressas de modo bastante preciso nos vários livros usados durante as sessões de jogos – mas cabe a ele a tarefa de construir e narrar as histórias. Cada uma dessas sessões é

27

chamada de *aventura* e cada conjunto ou arco de aventuras é chamado de *campanha*. Cada aventura costuma durar pelo menos algumas horas e cada campanha pode chegar a durar anos.

Apesar da exclusividade da narração, os rumos do enredo não competem unicamente ao mestre. Os jogadores, ao interpretarem seus personagens, interpelam a história com suas ações. Cabe ao mestre, então, conduzir a narrativa a partir das decisões tomadas pelos personagens considerando o impacto e a influência dessas ações no curso da aventura.

O jogo

Sábado, 22 de fevereiro de 2014

Hoje é sábado. Já é noite, quase madrugada. Às vezes jogamos às sextas, mas quase sempre marcamos em sábados. É o dia relativamente mais tranquilo para a maioria.

O grupo é composto por oito pessoas, das quais seis já jogam juntas há quase dez anos (desde os 15 anos de idade, mais ou menos). Ao longo desse período, jogamos diversos sistemas, sobretudo Storyteller (Vampiro – A máscara, Mago – A ascensão e Lobisomen: o apocalipse) e Dungeons & Dragons (AD&D, D&D 3.5 e 4ª edição, Pathfinder).

É uma noite como uma das típicas noites de dez anos atrás, quando ainda éramos adolescentes. Nessa época, reuníamo-nos praticamente todas as semanas para jogar RPG. Algo que a vida adulta tornou inviável em decorrência dos compromissos inevitáveis. A agenda de cada um de nós, que antes era tão semelhante (basicamente, ir à escola), se diversificou profundamente conforme envelhecemos. Há quem continue estudando depois de terminar a faculdade, há quem trabalhe demais (ou de menos) ou namore demais (ou de menos). Com efeito, as ocasiões em que podemos reunir todos têm se tornado cada vez mais excepcionais, mas ainda são regulares o bastante para que possamos jogar uma campanha.

Os jogadores vão chegando à medida que podem. Até a meia-noite todos estão aqui, mas ainda se joga conversa fora. Mais ou menos uma hora da madrugada vamos nos preparando para começar. Todos se sentam

à mesa, pegam suas fichas, escolhem seus dados e, enfim, o mestre tem a palavra.

Abaixo, segue um trecho do começo de uma aventura. Como será possível perceber, as aventuras geralmente começam com a recapitulação dos eventos ocorridos na sessão anterior, já que o tempo decorrido entre uma aventura e outra pode ser grande. Nesta ocasião em particular, tratou-se de uma aventura improvisada. Já que a maior parte do grupo não pôde comparecer, o mestre montou uma pequena trama paralela à campanha em curso, preocupando-se em fornecer algum tipo de motivo que explicasse a ausência dos demais jogadores.

Em tempo: Com esta primeira amostra, pretendo mostrar um pouco sobre a narração do mestre e uma coisa ou outra sobre a interpretação dos personagens por parte dos jogadores. As questões técnicas sobre uso de fichas, rolagem de dados e anotações diversas serão elucidadas mais à frente.

***

Sábado, 3 de maio de 2014

*A voz do mestre está em itálico.

Na última sessão, vocês tinham terminado de derrubar o pessoal lá da guilda dos ladinos e o Ordo tinha aparecido (o Ordo, se vocês não lembram é o contratante de vocês).

J: Ah, o nome dele é Ordo!

Ordo, o anão. E ele tinha avisado pra vocês ficarem na cidade porque ele ia dar uma ajudada a negociar o que vocês encontraram lá na guilda, todos os serviços que vocês precisassem e talvez mais contratos com vocês. Nesse meio tempo, o Bichão [personagem de um jogador ausente nesse dia] se despediu de vocês porque ele falou que o objetivo dele era pegar a adaga do pai dele de volta e ele se mandou, foi nessa.

Vocês chegaram a encontrar o Dimdim [um NPC[28]], lembra? O cobold[29]? Ele tava preso na guilda. Só que ele falou que ia dar um jeito de trazer o Beldanor de volta, então, ele tá topando contrato com outros grupos pra ele arranjar dinheiro.
O Ordo entra em contato com vocês e fala que tem um novo serviço pra vocês pelos próximos dias. O Velen (personagem de um dos jogadores) resolveu aproveitar o ataque lá na guilda pra ler uns documentos que ele encontrou lá e então ele não vai participar dos rolês por algum tempinho porque ele tá estudando.

J: Todo mundo trocou de personagem?

Não, só você.

J: E o Mario.

É, e o Mario. O Claudio tinha morrido bem antes, lembra? Ele tava com o elfo negro e depois ele morreu e... morreu tragicamente.

[risos]
G: Só dá bosta quando ele faz isso. Ele já tentou diversas vezes fazer esse *drow*[30] aí, mano. É sempre um pulha.
[risos]

O problema. Em off[31]. O problema desse elfo dele é o seguinte: ele quer fazer muito estilo e esquece das regras. Tipo, se você quer fazer um guerreiro que não tem força, que o objetivo dele não é causar dano, então você não é um guerreiro.

T: Ele fica na defensiva, né?

---

[28]"*Non Playing Charecter*": um personagem da história que não é de um jogador.
[29]Raça de monstro humanoide.
[30] Espécie de elfo negro.
[31] A expressão "em off" é utilizada pelo mestre ou pelos jogadores quando se quer dizer algo fora do jogo.

É! "Ah, porque eu vou usar duas armas e lutar defensivamente". Não, cara. Põe escudo e armadura grande. É isso que é lutar defensivamente. É isso que o Mario vai fazer com o paladino.
Bom, mas voltando. O Ordo chama vocês.

J: O Gordo.

Não, não vem com essa de que ele é gordo. Ele não é gordo. Ele é só um anão, com sua grande barba cinza, careca, entendeu? Que ele é meio troncudinho assim.

G: Ele tem ossos largos.
J: É. Ele tem ossos largos [risos].

E vocês respondem ai o chamado dele e ele explica pra vocês que é o seguinte: chegou pra ele o rumor de que tem alguma coisa atacando os mercadores numa estrada próxima. Essa estrada cruza uma área de pântano e os mercadores tão falando que tem uns humanoides lá que eles não sabem bem o que são, parecem meio que sapos e tem ferrado o comércio na região e eles entraram em contato com o Ordo pra pedir uma solução, pra ver com vocês se vocês têm interesse em ir lá. O pagamento do serviço seria algo na faixa de duas mil PO[32].
Então o Ordo passa pra vocês a descrição básica ali da região e avisa pra vocês: - Se vocês puderem agir no prazo de três dias... é o mais interessante. Vocês tem alguma coisa pra perguntar pra ele do serviço?

J: Só... você falou que os caras parecem com... sapos?

Sapos.

J: Mas sapos tipo...
G: Caco, o sapo[33].

[32] Peças de ouro.
[33] Personagem dos Muppets.

[risos].

Sapos, sapos.
A estrada leva a Kormir, o reino vizinho, ela é relativamente movimentada porque, por conta dessa cidade que vocês estão ser na beira do rio, as mercadorias são escoadas via rio mesmo. Então, são os menos abastados que usam a estrada pra levar mercadoria e são esses caras que tão penando. Então, vocês vão fechar o esquema?

J: Sim. Na verdade eu tava perguntando sobre esses homens-sapo aí pra ver se eu [personagem] entendo.Ah, não tenho *nature*.

O Tony pode jogar, porque ele tem conhecimento de bardo. Você pode rolar [o dado para check *de]* natureza.

[dado].

Você sabe que é uma raça mesmo de homem-sapo. E são conhecidos como Boggards e eles não vivem em comunidades muito grandes, normalmente são pequenos agrupamentos em áreas pantanosas. Eles são muito da ideia de atacar em vantagem numérica, manter ataques rápidos, não fazer um negócio frente a frente. É chegar, atacar, pegar o que precisa pegar e ir embora.
Vocês seguem a estrada conforme a indicação do Ordo e a um dia de viagem da cidade vocês chegam numa área pantanosa. Boa parte dessa área é encharcada ou tem aqueles sulcos marcados pelas carroças que passam ali e tem algumas partes que, como era muito encharcado, a galera colocou tábuas de madeira atravessando o chão, pras carroças não afundarem. Isso segue por alguns quilômetros. O pântano se estende ao redor da estrada.
T: A gente tem que matar eles, é isso?
J: É, agora a gente sabe que deve ser uma tribo de...
Boggards.

J: Isso, Terry Bogard[34].

G: Eu ia falar isso. O primeiro nome deles é Terry.

T: E se eles forem Battletoads[35].

J: Nooossa. Aí fudeu. Aí eu volto.

Hahaha. Chega um sapo de óculos escuros...

T: Bombado pra caralho...

Vou fazer um NPC assim. Um battletoad chamado Terry.

J: De óculos escuros e boné vermelho.

[risos]

Então... É... alguém de vocês tem survivor?

J: Eu tenho. Tenho 3.

Rola o d20 então.

[Dado].

Você percebe nas margens do pântano, assim, na parte que chega próximo à estrada que tem sinais ali de que alguém foi lá e afastou os galhos pra facilitar uma passagem, sabe? Então, não tá aberto um caminho, mas deram uma ajeitada ali pra...

J: Como se tivessem passado algumas vezes por ali?

É. Pra fora da estrada.

J: Eu vejo uma passagem. Vamos.

Vocês seguem por uma trilha no meio do pântano. Alguns lugares têm marcas de patas no chão, meio sulcadas no chão mesmo, e vocês veem que

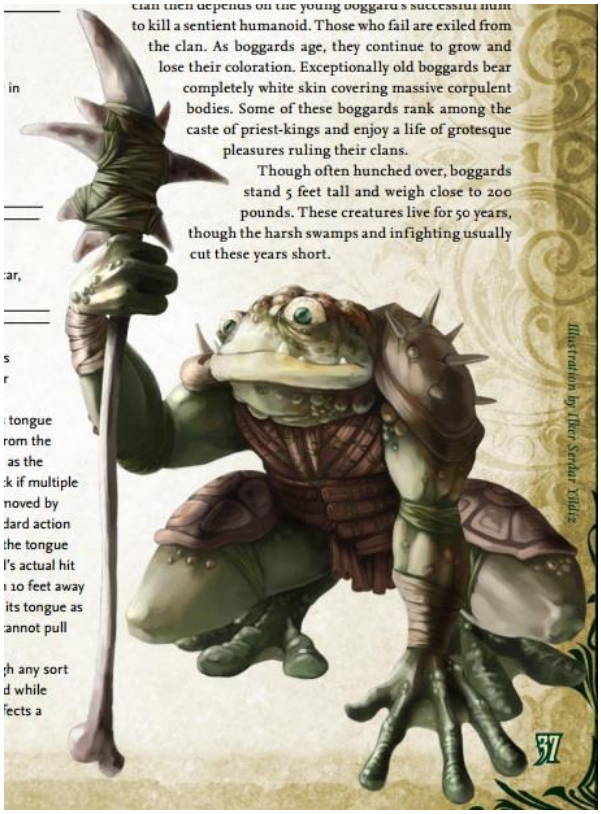
[34] Referência ao personagem Terry Bogard, do jogo *Fatal Fury*.

[35] Referência ao jogo *Battletoads*.

tem um pulo entre uma pegada e outra. Não tá marcadinho, tipo, alguém indo em linha reta. Tem um deslocamento específico.
Rolem pra mim, percepção.

[Dados].

Vocês percebem a uns nove metros à frente dois seres assim [o mestre nosmostra o livro com seguinte imagem[36]]:



***

O trecho acima revela um aspecto essencial na dinâmica interativa do jogo: a mobilização de referências diversas no âmbito dos interesses de consumo do universo nerd (lembrando que a prática do RPG está sendo apresentada aqui como estudo de caso e pode servir como espécie de analogia a outras interações deste meio).

Em diversos momentos da aventura, e de forma seguida, são mencionadas muitas referências, que resgatam personagens, obras e circunstâncias muito específicas.

[36] Retirado de *Pathfinder Roleplaying Game: Bestiary. Paizo Publishing, 2009:37*.

Em uma mesma linha de diálogo, são acionados elementos das mais diversas mídias: videogames, desenhos animados ou séries de televisão.

Alguém que não manifesta interesse sobre esses assuntos específicos dificilmente poderia interagir de maneira densa em meio ao jogo. Vez ou outra, juntam-se à mesa "jogadores-espectadores" – geralmente os(as) namorados(as) de jogadores regulares –, situação em que estes pouco participam quando não estão de alguma forma envolvidos com o universo nerd.

Continuemos pensando, então, no RPG como um dos mais proveitosos exemplos do processo de burocratização, tal qual disposto pela perspectiva weberiana.

Isso justamente por se tratar de algo que depende substancialmente do conhecimento. Jogar RPG não é uma tarefa fácil para leigos. Para o desenvolvimento das campanhas e o andamento orgânico das aventuras é necessário que todos os jogadores – principalmente o mestre – tenham o domínio das regras. Estas, como vimos, são bastante complexas e compreendem todo o percurso do jogo, desde a construção dos personagens e a elaboração das fichas até a interpretação dos papéis e a tomada de decisões frente ao desenrolar das aventuras.

Uma sugestão, então, é apreender o RPG como uma espécie de analogia a um *ethos* nerd, ou seja, uma perspectiva codificada de perceber o mundo e a si mesmo, partilhada entre pares. Para pertencer ao mesmo meio, é necessário entender as mesmas regras e interagir segundo determinados parâmetros especificados.

Acerca da obtenção e utilização do conhecimento, no trabalho de Rachel Yung, *Geek Media and Identity*, no qual a pesquisadora afirma que "being a geek, the vast majority of my interviewees declared, is about loving something that other people don't understand" (2010:10), um de seus interlocutores diz:

> *I think a lot of geeks, take pride to some extent in the obscurity of the knowledge – if it became popular they wouldn't be as interested [...]*
> *For example, the Internet used to be a very geeky thing – simply connecting and posting to a bbs was enough to get you a geek badge. Now that anyone can log into a social networking site and post in a forum, you have to do things like chat on IRC using a text client to earn the badge for that kind of activity […]*
> *I think what makes [something] geeky is the amount of effort needed to engage in the activity or know a particular piece of knowledge. For*

> *example, if we looked at Medieval times – not that geek was a term back then – but at time very few people were literate, and it took a lot of effort to become so. If you willingly and eagerly sought out literacy in that day and age, I would say by modern standards it would make you a geek. In modern times where most people read because of mandatory education systems, the people who are geeky are the ones who do things that are considered boring or hard work, like memorizing a word a day from the dictionary [Personal interview, January 4, 2010].*

***

Assim como o mestre está sujeito às regras para estruturar a campanha, os jogadores seguem parâmetros específicos para construir seus personagens. É preciso montar uma *ficha de personagem*. Nela deve constar uma série de informações objetivas acerca do *char*[37]: sua aparência física (idade, peso, altura, cor dos olhos e cabelos); seus atributos físicos e mentais (nível de força, destreza, constituição, sabedoria, inteligência, carisma); suas habilidades e talentos; seu equipamento e assim por diante.

As informações essenciais que balizam a construção do personagem são raça e classe. Cada um desses elementos confere características específicas. As raças mais comuns são: humano, anão, elfo e orc (dentre as várias existentes), podendo haver sujeitos híbridos, como meio-elfo (meio-humano). As raças influenciam os atributos de cada personagem. Enquanto os humanos são "medianos", os anões têm mais constituição e os elfos mais destreza, por exemplo. Essas questões são consideradas na hora de construir o personagem já que as classes podem se beneficiar ou serem prejudicadas com os atributos. As classes mais recorrentes são: bárbaro, guerreiro, paladino, clérigo, mago, ladrão, bardo, druida, entre outras. Assim, é interessante que um ladrão tenha muita destreza, um mago tenha muita sabedoria e um bárbaro tenha muita força, por exemplo.

As regras determinam também os equipamentos que podem ou não ser usados. Um paladino pode usar armadura completa enquanto um ladrão geralmente veste apenas um corselete de couro. Enquanto o primeiro utiliza espadas longas ou escudos, o último prefere espadas curtas ou adagas.

[37] Abreviação de "character", personagem, em inglês.

O conjunto de habilidades também é influenciado pela escolha de raça, classe e a distribuição de pontos em atributos. Um ladrão (estou utilizando mais esta classe como exemplo pois meu personagem é ladino), precisa de um extenso leque de talentos que não são necessariamente exclusivos de sua classe mas imprescindíveis a ela, como: detectar armadilhas, abrir fechaduras ou esconder-se.

Abaixo, como exemplo, a ficha do personagem de um dos jogadores do grupo, um meio-elfo, bardo:

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME — CHARACTER SHEET

0 performances p/dia

4 +1

Character Name: Tony Bellabomga	Alignment: N-N	Player: Michel	
Character Level: bard 5		Deity: Laxhandar	Homeland: Lua Imgente
Race: meio-elfo	Size:	Gender: macho	Age: 20
Height: 1,70	Weight: 70	Hair: preto	Eyes: preto

Ability Name	Ability Score	Ability Modifier	Temp Adjustment	Temp Modifier
STR Strength	14	+2		
DEX Dexterity	12	+1		
CON Constitution	12	+1		
INT Intelligence	12	+1		
WIS Wisdom	10	-		
CHA Charisma	17	+3		

HP Hit Points — Total: 41 (BB) — DR

Wounds/Current HP: 1d8+1

Nonlethal Damage:

Initiative Modifier: Total ___ = Dex Modifier 1 + Misc Modifier ___

AC Armor Class: Total 18 = 10 + Armor Bonus 4 + Shield Bonus 3 + Dex Modifier 1 + Size Modifier ___ + Natural Armor ___ + Deflection Modifier ___ + Misc Modifier ___

Touch Armor Class 11 — **Flat-Footed** Armor Class 14 — Modifiers:

Saving Throws	Total	Base Save	Ability Modifier	Magic Modifier	Misc Modifier	Temporary Modifier
Fortitude (Constitution)	3	1	1		1	
Reflex (Dexterity)	6	4	1		1	
Will (Wisdom)	5	4	0		1	

Modifiers:

Base Attack Bonus 3 — **Spell Resistance** ___

CMB Total 5 = Base Attack Bonus 3 + Strength Modifier 2 + Size Modifier ___ — Modifiers: +2 disarm

CMD Total 16 = Base Attack Bonus 3 + Strength Modifier 2 + Dexterity Modifier 1 + Size Modifier ___ + 10

Weapon	Attack Bonus	Critical
Net	4	—

Type	Range	Ammunition	Damage
	10 ft	6 lbs	

Weapon	Attack Bonus	Critical
Whip	5	2x

Type	Range	Ammunition	Damage
	10 ft	disarm, nonlethal, reach trip	1d3 (nonl 1d3) +2

Weapon	Attack Bonus	Critical

Type	Range	Ammunition	Damage

Weapon	Attack Bonus	Critical

Type	Range	Ammunition	Damage

Weapon	Attack Bonus	Critical

Type	Range	Ammunition	Damage

Speed Land: Base Speed 30 ft. sq. — With Armor 30 ft. sq. — Temp Modifiers

Fly ___ ft. — Maneuverability ___ — Swim ___ ft. — Climb ___ ft. — Burrow ___ ft.

SKILLS

6 + 1 at

Skill Names	Total Bonus		Ability Mod.	Ranks	Misc. Mod.
■ Acrobatics		=Dex			
■ Appraise	5	=Int	1	1	3
■ Bluff		=Cha			
■ Climb		=Str			
■ Craft ___		=Int			
☐ Craft ___		=Int			
☐ Craft ___		=Int			
■ Diplomacy		=Cha			
☐ Disable Device*		=Dex			
■ Disguise	7	=Cha	3	1	3
■ Escape Artist		=Dex			
☐ Fly		=Dex			
☐ Handle Animal*		=Cha			
☐ Heal		=Wis			
■ Intimidate		=Cha			
■ Knowledge (arcana)*	9	=Int	1	3	3
■ Knowledge (dungeoneering)*	9	=Int	1	3	3
■ Knowledge (engineering)*	7	=Int	1	1	3
■ Knowledge (geography)*	7	=Int	1	1	3
■ Knowledge (history)*	9	=Int	1	3	3
■ Knowledge (local)*		=Int	1		
■ Knowledge (nature)*	7	=Int	1	1	3
■ Knowledge (nobility)*		=Int	1		
■ Knowledge (planes)*	7	=Int	1	1	3
■ Knowledge (religion)*	7	=Int	1	1	3
■ Linguistics*		=Int			
■ Perception	10	=Wis	0	5	5
■ Perform comedy	14	=Cha	3	5	6
■ Perform oratory	11	=Cha	3	5	3
■ Profession* ___		=Wis			
☐ Profession* ___		=Wis			
☐ Ride		=Dex			
■ Sense Motive		=Wis			
■ Sleight of Hand*		=Dex			
■ Spellcraft*	6	=Int	1	2	3
■ Stealth	5	=Dex	1	1	3
☐ Survival		=Wis			
☐ Swim		=Str			
■ Use Magic Device*	11	=Cha	3	5	3

☑ Class Skill * Trained Only

Conditional Modifiers: * Perform dance = ___ = cha ___ +

Immune a sleep

+2 racial saving throw enchantment spell effects

Languages:

Comum / Elfo

PATHFINDER RPG CHARACTER SHEET

AC ITEMS

	BONUS	TYPE	CHECK PENALTY	SPELL FAILURE	WEIGHT	PROPERTIES
Studded leather +1	+4	light armor	0	15%	20lbs	
shield, heavy darkwood +1	+3	shield	0	15%	5lbs	
TOTALS						

SPELLS

SPELLS KNOWN	SPELL SAVE DC	LEVEL	SPELLS PER DAY	BONUS SPELLS
6	13	0	∞	—
4	14	1st	4	1
3	15	2nd	1	1
		3rd		1
		4th		
		5th		
		6th		
		7th		
		8th		
		9th		

CONDITIONAL MODIFIERS

DOMAINS/SPECIALTY SCHOOL

0 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

1st ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

2nd ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

3rd ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

4th ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

5th ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

6th ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

7th ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

8th ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

9th ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

GEAR

ITEM	WT.
cloak of resistence +1	

FEATS

Weapon focus (Net)
Exotic Weapon proficiency Net
Dazzling Display intimidate Net
Skill focus (Perform (comedy))

SPECIAL ABILITIES

Bardic knowledge, Bardic performance
cantrips, counter song, distraction
fascinate, inspire courage +2,
Versatile performance, well versed,
inspire competence +2,
lore master 1/day

TOTAL WEIGHT

LIGHT LOAD		LIFT OVER HEAD	
MEDIUM LOAD		LIFT OFF GROUND	
HEAVY LOAD		DRAG OR PUSH	

MONEY

CP
SP
GP 2500 GP
PP

EXPERIENCE POINTS | NEXT LEVEL

As fichas geralmente são acompanhadas por outras anotações importantes a respeito do personagem, como a relação de habilidades extras e/ou magias (no caso de um mago, bardo ou feiticeiro):

Dance: Acrobatics and Fly ① ② ③

Oratory: Diplomacy and Sense motive ① ③

Sing: Bluff and Sense motive ②

Wind: Diplomacy and Handle animal ②

Use magic device

knowledge (Ten cado)

Spell craft

Perception

Stealth

Dex 18 (2)

Constitution

Int 13 (3)

Wis 7 (-4)

Cha: 17 (7)

Cha > Str > Dex > Con > int > Wis

Comedy: Bluff and intimidate ③

Percussion: Handle animal and intimidate

Keyboards: Diplomacy and Intimidate

Feats:

Exotic Weapon Proficiency: Net

Weapon Focus (Whip or net) -2 ataque -4 Dex +1 to hit

Dazzling Display (whip or net) -2 em

Skill focus (Perform or Intimidate)

Intimidating Prowess: (Orc)

+ STR and Cha to intimidate rolls)

Combat Expertise

Greater Improved Trip

Improved Trip

Level 0

Detect magic

Ghost sound

Read magic

Dancing lights

Daze

Mage hand

Mending

Message

Prestidigitation

Level 1

Grease:

Silent Image: 5

Charm person: 4

Cure Light wounds: 4

Expeditious Retreat: 4

Hideous Laughter: 4

Sleep (se for pegar pega no Lv 1 e descarta no 5)

Summon monster I: 4

Lv 2

Glitterdust: 5

Invisibility: 5

Mirror Image: 5

Pyrotechnics: 5

Alter self: 4

Blindness/Deafness (melhor controle 1k1)

Blur: 4

Calm emotions: 4

Delay Poison: 4

Detect thoughts: 4

Enthrall: 4

Heroism: 4

Silence: 4

Sounds Burst:

Suggestion: 4

Lv 3

Good Hope: 4

Scrying: 4

Tiny Hut: 4

Infusion 5

Ster: 5

Phantom Steed: 5

Lv 4:

Dispel magic greater: 4

Dimension Door: 5

Dominate Person: 4

Freedom movement: 4

Zone of silence: 4

Persistent Image 4

Sugestion mass: 4

Lv 6:

Project

Summon monster VI:

Shout greater: 4

Irresistible dance:

***

A quantidade e a complexidade das regras atreladas ao RPG ilustram o caráter intelectual do universo nerd. Podemos considerar que

> a key component of geek identity is the overwhelming interest in the collection of data. Intelligence alone is not enough to make someone a geek – on that point, at least, my interviewees were clear – but the drive to seek out information is certainly a major facet of geek self-identification.
> The acquisition of and ability to deploy data regarding geek media is a key characteristic of geek fans. Not only does referencing geek trivia and information serve as a status symbol among geeks, it is also a common method of determining how to navigate social interaction […]
> It is clear that data concerning acceptable topics, particularly geek media, serves as currency among self-identified geeks (YUNG, 2010:48-9).

Dessa forma, é notório que o conhecimento do extenso conjunto de regras deste jogo não apenas torna possível sua operacionalização por parte dos jogadores, mas reproduz uma lógica peculiar deste meio: a acumulação de conhecimento e sua articulação constante como maneira de interagir em grupo.

Tal é a importância desse capital cognitivo que uma das categorias nativas mais frequentemente acionadas, principalmente em relação a jogos (sejam RPGs, videogames etc.), é o termo *noob*. Este faz referência (bastante pejorativa!) a um indivíduo que não domina um determinado assunto. Acusar alguém de ser *noob* pode ser uma das principais maneiras de se tentar destituir um sujeito de sua posição como nerd (caso tal pessoa se veja como tal) ou de caracterizar alguém que de fato não tem interesse algum sobre esse universo.

***

Além dos aspectos objetivos (aliás, bem objetivos, que inclusive mensuram atributos) da ficha, existe ainda o alinhamento do personagem. O alinhamento estipula

diretrizes para a conduta dos personagens e é resultado da escolha do jogador ao conjugar duas espécies de perfil ético/moral. O personagem pode ser *caótico*, *neutro* ou *leal* e concomitantemente *mau*, *neutro* ou *bom* gerando qualquer combinação possível a partir da junção de cada perfil desses grupos.

Dessa forma:

Leal e bom	Neutro e bom	Caótico e bom
Leal e neutro	Neutro	Caótico e neutro
Leal e mau	Neutro e mau	Caótico e mau

O primeiro grupo diz respeito à orientação do personagem em relação às leis, regras, ordem ou hierarquia. O segundo faz referência ao caráter: se é bom, mau ou indefinido. Os exemplos clássicos, no que se considera os extremos das personalidades são caótico-mau (um ladino assassino, por exemplo) e leal-bom (como um paladino). Mas a configuração dos mundos do D&D não é absolutamente maniqueísta. Abre-se a possibilidade de criação de personagens com diversas caracterizações psicológicas. A esse respeito, diz o livro do jogador:

> ***The Nine Alignments***
> *Nine distinct alignments define the possible combinations of the lawful-chaotic axis with the good-evil axis. Each description below depicts a typical character of that alignment. Remember that individuals vary from this norm, and that a given character may act more or less in accord with his alignment from day to day. Use these descriptions as guidelines, not as scripts […]*
>
> ***Lawful Good:*** *[…] Lawful good combines honor with compassion.*
>
> ***Neutral Good:*** *[…] Neutral good means doing what is good and right without bias for or against order.*
>
> ***Chaotic Good:*** *[…] Chaotic good combines a good heart with a free spirit.*
>
> ***Lawful Neutral:*** *[…] Lawful neutral means you are reliable and honorable without being a zealot.*
>
> ***Neutral:*** *[…] Neutral means you act naturally in any situation, without prejudice or compulsion.*

> ***Chaotic Neutral:*** *[...]Chaotic neutral represents freedom from both society's restrictions and a do-gooder's zeal.*
>
> ***Lawful Evil:*** *[...] Lawful evil represents methodical, intentional, and organized evil.*
>
> ***Neutral Evil:*** *[...]Neutral evil represents pure evil without honor and without variation.*
>
> ***Chaotic Evil:*** *[...]Chaotic evil represents the destruction not only of beauty and life, but also of the order on which beauty and life depend*[38].

É interessante notar que o próprio livro recomenda: "Use these descriptions as guidelines, not as scripts". Ou seja, embora o alinhamento sirva como espécie de guia para a conduta dos personagens, não há limitação de ações quanto às decisões tomadas pelos jogadores.

***

O alinhamento escolhido pode dizer muito a respeito da personalidade não só dos personagens criados, mas também dos próprios jogadores que criaram esses personagens.

Nesse caso, não se trata apenas de uma simples projeção de identidade: "se sou x, meu personagem é x". Mas de projeções de traços identitários valorizados, idealizados e moldados com base em referências oriundas de universos mitológicos bastante específicos dentro do repertório de cada nerd.

As opções fornecidas pelo livro de regras deixam espaço para a criação de personagens com as mais complexas caracterizações psicológicas, tal qual aquelas apresentadas no mundo dos quadrinhos, por exemplo, mas presentes em muitas outras fontes midiáticas. Mantendo o exemplo dos quadrinhos, ao pensarmos num personagem leal e bom é comum acionarmos o Superman ou quando pensamos num caótico e bom o Wolverine e assim por diante.

> This is particularly significant because tabletop RPGs became popular not long after the antihero was beginning to take hold of the collective geek imagination. From a purely mechanical perspective, the direct

[38] Disponível em:http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/additionalRules.html

> predecessor of *Dungeons and Dragons* was miniature wargaming. In mini games, there was no need for narrative creativity; each piece was simply a means to an end. Gary Gygax and Dave Arneson irrevocably altered the history of tabletop gaming by introducing RPGs that focused on a complex and fluff-heavy personal quest, set in a rich, Tolkien-inspired fantasy world. The need for balance within-game evolved do produce a better collective narrative within this framework as well as to echo the narratives provided by the popular geek media (YUNG, 2010:20).

***

As ações livres são feitas instantaneamente (ações simples ou falas). As ações mais complexas, que demandam habilidades específicas do personagem (como fazer acrobacias, abrir fechaduras, falar idiomas estrangeiros etc. ou, principalmente, lutar) exigem rolagem de dados.

Uma pequena nota quanto à sistematização das jogadas: tanto o mestre quanto os jogadores utilizam um dado de 20 lados para realizar as jogadas (d20). Ao resultado obtido no dado soma-se os bônus provenientes da ficha. Ao realizar um ataque, por exemplo, um jogador soma o resultado de seu dado com seu *bônus de ataque* (que geralmente é resultado da junção do bônus base de ataque, mais o bônus da arma utilizada, a qual pode ser adicionado um bônus por especialização em determinado tipo de arma, mais eventuais bônus concedidos magicamente por intermédio de outros jogadores ou circunstâncias particulares da história). Para acertar o adversário é necessário que o resultado total seja igual ou maior que a C.A. (*categoria de armadura*) do inimigo (que é composta a partir da soma de bônus de armadura mais bônus de destreza, entre outros). Acertando o inimigo, rola-se o dano (cujo dado varia conforme a arma ou magia utilizada, podendo ser um d4, d6, d8, d10 ou d12), somando-se bônus de força e quaisquer outros bônus eventuais.

Para ilustrar melhor todos os aspectos aqui tratados de uma só vez, segue abaixo um trecho de outra aventura.

***

Sábado, 14 de junho de 2014.

Quando vocês chegam na cidade, a guarda – não sei se vocês se lembram, os caras de capa vermelha – chega pra vocês e pergunta o que vocês querem na cidade e vocês apresentam o documento que o Ordo entregou. Aí eles explicam que vocês podem ter acesso ao subterrâneo e indica uma taverna [com uma passagem secreta] que é um caminho por onde vocês podem entrar e é onde estão concentrando os esforços.

G: Putz, meu, eu precisava dar uma disfarçada antes. O dono do bar vai lembrar de mim. Meu *disguise* é zero.
V: Eu posso te transformar em outra pessoa se você quiser.
T: Eu tenho + 7 [em disfarce] e tenho um *chapéu do disfarce*.
G: Opa. Você me empresta o chapéu aí?
T: Empresto.
G: Como é que funciona esse *chapéu do disfarce*?

Você mexe na aba e escolhe a forma que você quer ter. Mas, assim, você pode ficar na forma de outra criatura humanoide e o chapéu tem uma limitação que você não pode mudar muito de tamanho. Mas muda a sua roupa também. Dá realmente outra aparência.

J: Tem alguém procurando a gente?

Não, é que o Guilhos e o Tony causaram aqui nessa cidade.

G: Puta, a gente cortou o braço do cara fora.

Sim, sim. O Velen cortou o braço do taverneiro. O taverneiro não ia fazer nada, mano, o Velen foi lá, mó violência.

G: Beleza, então empresta esse chapéu aí. Eu tô agora que nem o Cid Moreira.
[risos]

Vocês entram lá.

M: Tá, já vou entrar dando machadada. Comigo é assim.
J: Que nem o Mario com o martelo no *Smash Bros*[39].
[risos]

Vocês entram na taverna, que é o ponto de encontro e é onde fica a entrada secreta pra cidade subterrânea, e só tem soldado lá praticamente. Só a galera da capa vermelha e o proprietário sentado no fundo, com um braço só.
Vocês apresentam a documentação pros caras.Vocês começam a passar e tá tudo certo. O Fofão [personagem] tenta entrar com o cavalo dele dentro da taverna e o taverneiro grita: "Que porra é essa?"

V: Por que isso?

É que ele tem a montaria. Em combate, sem a montaria ele se f...

G: Eu ponho o chapéu no cavalo.

[39] Jogo produzido pela Nintendo em 1999.

[risos]
J: Vai parecer uma mulher assim.

Parecer o quê? Tem que ser humanoide!

G: É. A Sarah Jessica Parker.
[risos]
V: Ô, Gushi, eu tenho 50 *spells* de montaria aqui. Não precisa carregar o cavalo.
G: É que é o cavalo dele.
M: É o *Cavalo de Fogo*[40].
[risos]

É. Ele é roxo, com a crina vermelha.

M: E toda vez toca aquela música muito ruim...
G: "Que um dia raiiiiiinha eu seriiiiia".
[risos]

Tá, sendo o Cavalo de Fogo o taverneiro tem que deixar [...]
Vocês entram naquele corredor de pedra que dá acesso à cidade. Assim que vocês saem dele e entram na cidade, vocês já começam a ouvir o barulho de muita coisa se mexendo na cidade subterrânea.

G: Aqui vai ter mais esqueleto, né?

Segundo os guardas, sim.

G: Esqueleto toma mais dano de contusão do que de lâmina, né?

É.

[40] Desenho animado produzido pela Hanna-Barbera em 1986.

G: Então mexo no chapéu e tô que nem o Maguila agora.
[risos]

Quando vocês entram na cidade e iluminam... a aparência da cidade é o seguinte: ela tá num terreno plano, com as construções até que bem conservadas e o teto do lugar, o limite da caverna é como se fosse uma pedra grande, chapada, sabe? Como se tivesse caído uma pedrona em cima da cidade, que ficou apoiada em alguma coisa e por isso não esmagou o que estava em baixo. Então é um lugar que ficou mais ou menos soterrado.

J: Então a gente só quebra as paredes e sai fora. "Este reino é de vocês". Quebra tudo e vai embora.
T: Como essas caveiras se multiplicaram? O Jonas jogou as coisas no fogo azul e aí?

Tinha uma pedra preciosa meio grande, assim, queimando dentro de um fogo azulado. E aí era só uma chaminha pequena no começo. E o espírito do líder da guilda tava trocando ideia com vocês. Aí o Jonas jogou no fogo um primeiro negócio que ele achou lá. Daí a pedra deu um brilhinho a mais e apareceu uma caveira, aí ele jogou outra e apareceu outra caveira, aí ele começou a tacar tudo que tinha na sala.

J: Joguei tudo que eu pude naquilo e virou um fogaréu do caralho. Uma fogueira de São João.
G: Parabéns, viu, Arthur, parabéns.
T: Então o número de caveiras tem um limite? Não é infinito?

Então, não era... Mas a coisa desandou um pouquinho.
Vocês se lembram da localização de onde tava aquela tal pedra.

G: Então vamos lá, ué.

Vocês começam a percorrer os corredores da cidade, né, as ruas da cidade e o barulho de movimento vai ficando maior dentro do lugar.

T: Eu rolo *knowledge* arcano pra saber como as caveiras se orientam.

Elas sentem a presença de coisas vivas.

V: Então elas não veem nem escutam?

Não.

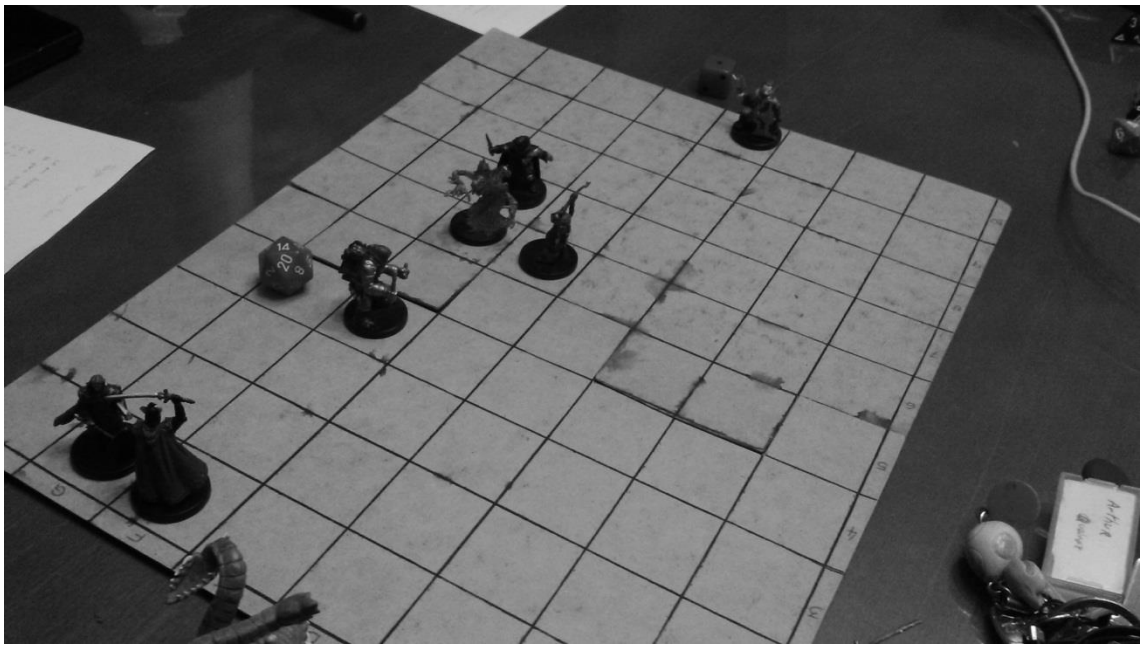
V: Então eu faço luz com o cajado que nem o Gandalf.

G: Aí eu fico na forma da Vovó Mafalda, já pra tocar o terror nelas.
[risos]
J: Hahaha. “Tumbalacatumba...”

Vocês chegam numa pequena praça próximo à construção que vocês se lembram, mas vocês não veem aquele brilho azulado da última vez. Em compensação, vocês trombam com dez esqueletos.

***

Neste momento, usando miniaturas, o mestre posiciona os monstros em um tabuleiro com marcações e os jogadores também posicionam os seus personagens no tabuleiro de forma que todos entendam a dinâmica espacial da batalha.



***

Rolem a iniciativa.

[dados]

Elas começam.
Muralha [personagem], a caveira levanta a cimitarra dela pra te acertar, mas só acerta a sua armadura. Você sente aquele impacto, mas não chega a se ferir.
O próximo agora é o Tony.

T: eu vou fazer uma ação livre, que é contar piada [habilidade de bardo] e vou me movimentar pro meio.

A habilidade do Tony deu +2/+2 pra vocês, só a piadinha [+ 2 pontos no ataque, ao rolar o dado e + 2 pontos no dano causado no inimigo].

F: Vou sair porrando todo mundo [dado].

Você crava sua lança no meio do peito do esqueleto e ele desmonta.

V: Eu uso *mage armor*no Muralha [+4 na *Categoria de Armadura* do jogador] e recuo um quadrado.

J: Vou usar *scorting ray* [dado].

G: Vou pegar a caveira mais perto, com a minha espada curta [dado].

Você acerta o golpe de espada, que pega na junta do ombro. E cai o braço da caveira.

Agora são elas. A que está na sua frente vai te atacar, Guilhos [dado]. Você esquiva do corte dando uma abaixadinha, e volta.

Essa outra caveira ataca o Muralha [dado], e erra.

Essa outra ataca o Fofão [dado]. Putz, foi um 20.

J: Caralho!

F: O quê? Já morri?

[risos]

Não, não foi crítico.

Outra caveira ataca você, Jonas [dado]. Acerta.

Tony, agora é você.

T: Vou manter a piada e jogar minha rede na caveira que tá atacando o Jonas [dado].

Ok.
Muralha.
Vou porrar esse da minha frente aí [dado].
Você abre a caveira ao meio. Voa caco de osso pra todo lado.
Vai,Fofão.

[dado].

Nossa, deu uma estocada brutal, brutal. Foi de cima pra baixo e explodiu o bicho.
Vocês acabaram com todas.
[...]

***

Pré-jogo/Pós-jogo

Como salientei no início deste capítulo, as interações mediadas pelos jogos de RPG tendem a se fundamentar em relações que demandam certo grau de afinidade entre os jogadores. Embora isso não constitua regra (jogadores que não se conhecem podem muito bem jogar juntos em mesas de eventos ou em outras circunstâncias), o mais comum é que os grupos sejam formados por amigos próximos. Nesse sentido, a familiaridade com a personalidade dos jogadores, seus modos de agir enquanto personagens e as referências citadas ao longo das aventuras se estreitam e solidificam cada vez mais, conferindo maior entrosamento do grupo.

Nesse contexto, outra questão emerge. Comumente, a própria interação extrajogo figura entre os jogadores como etapa regulamentar do encontro. Ao longo dos últimos anos acompanhei alguns grupos distintos de RPG – embora não ao longo de campanhas, mas em aventuras pontuais – e o que pude notar em praticamente todas essas ocasiões é a recorrência de assuntos relacionados a questões particulares de cada um: vida profissional, acadêmica, amorosa, muitas vezes em tom de reclamação ou

desabafo. Assim, essas reuniões acabam operando também como espécie de “terapia”. Desse modo, além da aventura em si, todo o evento da partida mobiliza uma rede de interações que se apresenta tanto dentro quanto fora do jogo.

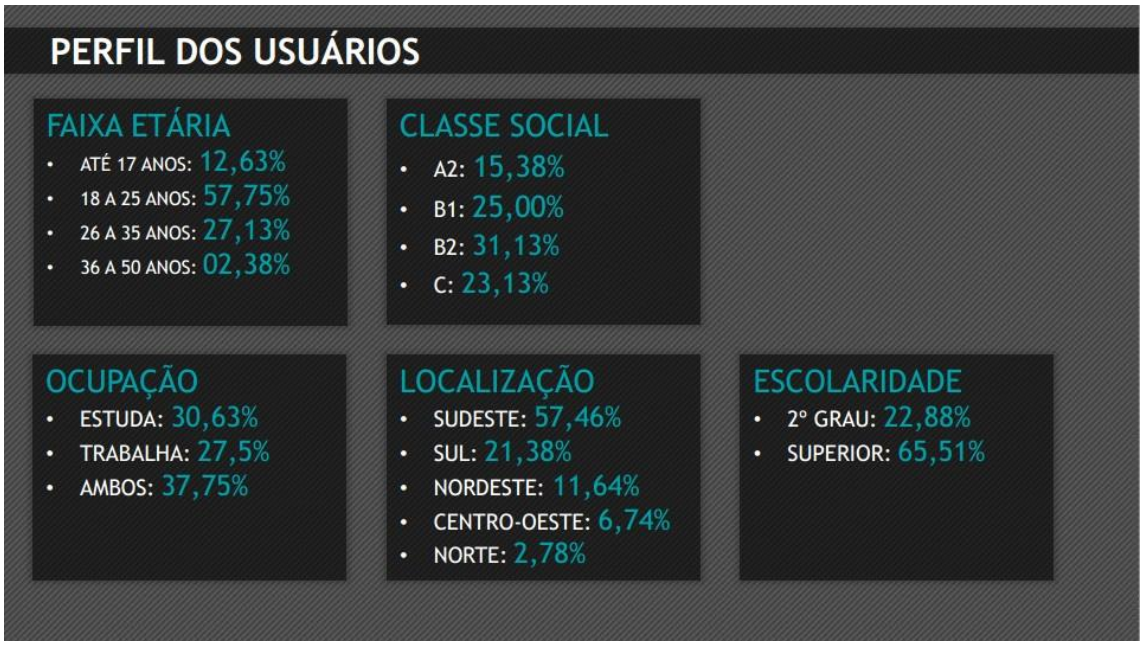
Dentro e fora da rede

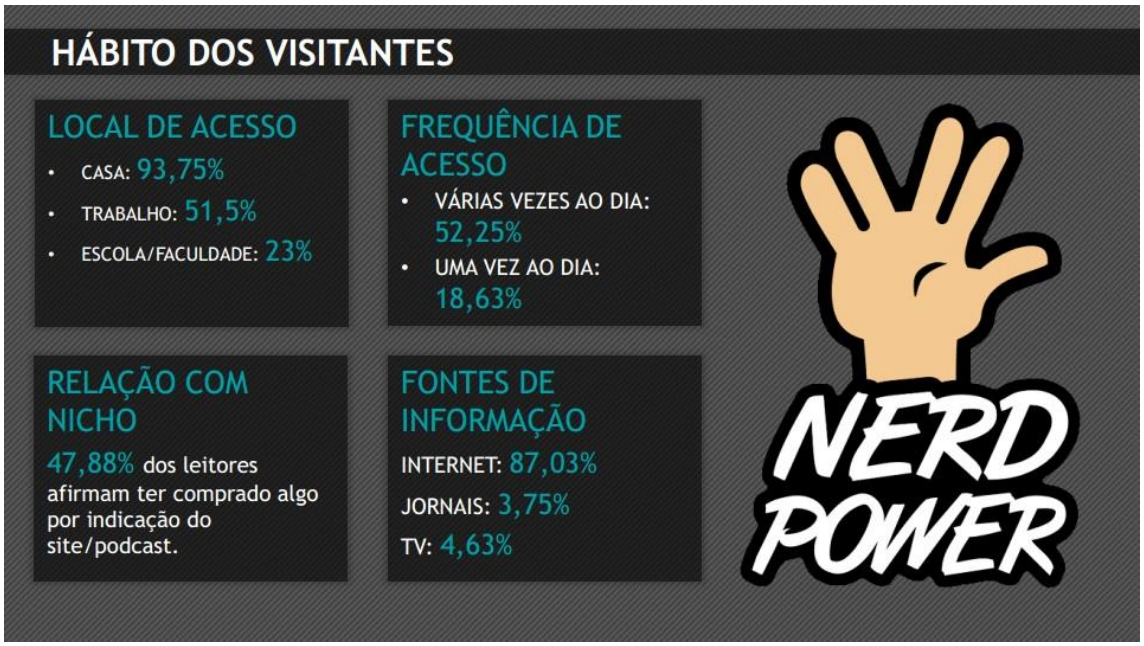
Podcasts, videocasts

Os *podcasts* são programas periódicos apresentados em forma de áudio, geralmente publicados com uma frequência semanal. Os *videocasts* também são programas regulares, mas apresentados em formato de vídeo. Ambos via internet. Tais modalidades de conteúdo são amplamente difundidos, alcançando grande número de ouvintes/espectadores.

Cada programa costuma girar em torno de um tema específico, muitas vezes especificado nas categorias *cinema*, *televisão*, *história*, *literatura*, *quadrinhos*, *cotidiano* etc.

O *media kit2014* do site Jovem Nerd (responsável pela publicação do *podcast* "*Nerdcast"* e do *videocast* "*Nerdoffice"*), traz dados interessantes quanto à veiculação e o perfil do público:





Neste momento, o que mais nos interessa a respeito dessas plataformas de geração de conteúdo não é o conteúdo em si, mas as maneiras como elas promovem um circuito particular de comunicação entre os nerds que escutam e assistem a esses programas.

Em tais sites que publicam conteúdo próprio: não só *podcasts* e *videocasts*, mas *blogs* e sites de notícias especializados também, geralmente há seções de comentários que se estendem por páginas e mais páginas. Dependendo da natureza do site, o teor das discussões pode mudar. *Podcasts* e *videocasts* tendem a abrigar comentários que giram

em torno da avaliação do episódio apresentado, enquanto sites de notícias tendem a suscitar discussões de ordem mais crítica em relação ao contexto das reportagens.

O site Omelete, por exemplo, é um portal de notícias. Para ilustrar com um exemplo recente, após a publicação [41] da crítica do filme *Círculo de Fogo* [42] (classificação do site: ótimo), a seção de comentários, como de costume, atingiu as centenas. Segue um dos comentários e suas respostas:

> ***Saulo jhones*** *(23/08/2013 01:01:19)*
> *Meu Deus, nem acredito que esse filme teve essas criticas!!!*
> *O filme é artificial e o roteiro do filme é realmente para crianças, como pode num filme com estes efeitos especiais lindos pecar em algo mais facil de fazer "roteiro", "bons dialogos", e "seriedade".*
> *o filme peca é claro que na realidade, nao ajuda quando um robo carrega um navio enorme e bate na cara de um monstro e o navio nem se quebra ao meio.*
> *outro ponto forçado e estragou bastante o filme sao dois cientistas que deveriam dar mais credibilidade á historia ficarem arrancando risadas forçadas do publico.*
> *filme para sessao da tarde e foi muito forçado o final feliz para o protagonista, o unico ponto positivo do filme é efeitos especiais e o resto é resto.*
>
> > ***nilton*** *(23/08/2013 01:20:34)*
> > *geraçao nolanizada, se o navio nao partiu ao meio o filme é ruim pq nao é "realista"*
> >
> > ***kauhl*** *(23/08/2013 08:58:24)*
> > *@Saulo,*
> > *Vc nunca assistiu um anime na sua vida, né? O filme é fiel às suas fontes de inspiração.*
> > *A trama simples é parte da proposta, cara. Se liga. Perceba que os personagens são puro estereótipo, em sua maioria. Não queremos saber o passado deles. Queremos saber o que fazem pra salvar a Terra.*
> > *E o alívio cômico dos cientistas funciona muito bem. Teve muita gente gargalhando na sessão em que fui.*

[41] Disponível em: http://omelete.uol.com.br/pacific-rim/cinema/circulo-de-fogo-critica/#.UitLs9Kkp9U
[42] O filme – *Círculo de Fogo. 2013. Guillermo del Toro. 130 min*. – inspirado em referências da ficção japonesa, envolve monstros alienígenas e robôs gigantes.

Pablo *(23/08/2013 10:39:21)*

Filmaço!!Qualquer um que tenha passado a infância vendo animes e os famosos tokusatsu se identificou! Guillermo é o cara!!!

*"**Mandarim**" (25/08/2013 12:58:14)*

Concordo, o filme colocou 2 para guiarem os robôs pq dizem que 1 só era demais, Os robôs se movem lentamente para poder respeitar as leis da fisica.

Em outras palavras o filme tinha sim uma intenção de não ser algo idiota, e sem noção, mas porém como esse do Navio, logo o filme peca na sua premissa.

Também realmente construirem robos ultra tecnologicos, e usarem helicopteros para locomover eles, me parece muito idiota.

E na própria cena da espada eu já pensei: "se ele tinha a espada por que não usou desde o começo?"

O filme é bom, mas eu engoli ele mais pela nostálgia, do que pela qualidade...

Como se pode ver, o consumo (neste caso, de filmes) não se resume à ida às salas de cinema. Ele continua para além do ato de assistir. Debater as impressões acerca da produção não apenas faz parte, mas configura um momento privilegiado de interação entre os nerds.

Nos comentários do episódio 232[43] do *podcast Matando Robôs Gigantes* sobre o filme *Guardiões da Galáxia*, também há discussão nesses termos – a qual reproduzo um trecho:

Gabriel Augusto Vidigal • *22 dias atrás*

Foi um filme divertido pra caralho mesmo, mas era mais comédia que ação, uns amigos meus ficaram muito decepcionados com isso, eu avisei eles que teria muito comédia, mas eles não ouviram. Enfim, gostei muito do filme, mas ainda acho Vingadores e Capitão América melhores, mas como eu disse, Guardiões da Galáxia é um ótimo filme e recomendaria para qualquer pessoal.(principalmente para as que querem se divertir, sem seriedade, muitos filmes estão nessa categoria)

> ***Gabriel Versuti*** *Gabriel Augusto Vidigal* • *21 dias atrás*
>
> *Também achei um clima muito mais leve e engraçado do que propriamente ação, ao contrário de Vingadores (onde as piadas vêm mais como válvula de escape que como foco da cena).*

[43] Disponível em: http://jovemnerd.com.br/matando-robos-gigantes/mrg-232-guardioes-da-galaxia/

Não sei se foi por isso, mas acabei gostando bem mais de Guardiões da Galáxia. Achei bom demais, inclusive um 3D que não surpreende, mas é bem trabalhado.

prometeu *Gabriel Augusto Vidigal • 21 dias atrás*

O elemento que fez com que seus amigos não gostassem tanto do filme é que fez eu e meus amigos gostar ainda mais dele.

[...]

Marcio Neves *• 21 dias atrás*

WE ARE GROOT!!

Já estou ouvindo :D

italoat *• 21 dias atrás*

Você pode até ser foda, mas nunca dançaria para o Ronan!

***

É interessante notar, além, claro, do conteúdo do que se comenta,a estrutura do texto. Os sujeitos podem introduzir uma nova opinião a respeito do que fora exposto no site ou responder a outros usuários (tanto se pode responder um comentário quanto um comentário de um comentário e assim por diante).

***

Dr. McNinja *• 21 dias atrás*

A Física segundo GotG:
Se um objeto explode, o que quer que esteja dentro dela fica parada e intacta no ar, seja uma gema (que fica tempo o suficiente para ser pega em uma disputa Slow Motion, seja uma piloto de nave no vácuo - especialmente se for verde).

Viley Melo *Dr. McNinja • 21 dias atrás*

A física não existe nesse filme...rs....os efeitos do vácuo tb não...

Guest *Dr. McNinja • 21 dias atrás*

Quanto ao vácuo eu achei que eles não estavam no vácuo em si mas nos restos liquefeitos do celeste que passou a orbitar a carcaça da cabeça.

Dr. McNinja *Guest • 21 dias atrás*

Não, não estava.

prometeu *Dr. McNinja • 21 dias atrás*

Já foi explicado em documentários e no nerdcast pelo Atila Iamarino que ninguém explode instantaneamente ao ficar no vácuo do espaço. O corpo tem estrutura suficiente pra aguentar o rigor do espaço sem explodir. Mas ainda assim... vcs querem mesmo analisar a física num filme onde um Guaxinim fala e uma arvere anda?

Guest *prometeu • 21 dias atrás*

NÉ isso

Dr. McNinja *prometeu • 21 dias atrás*

Aé, forçando muito a barra, entendo o "vácuo"... mas:
1 - Explodindo, você não fica parado: Vai vagar até cair no campo gravitacional de qualquer coisa... Vetores, meu caro;
2 - Tá, não se rasgou pelo vácuo... mas e que tal... sei lá, a EXPLOSÃO?!?
3 - Starlord voa no vácuo tranquilamente na prisão, mas não consegue voar meio metro para Gamorra e voltar!

prometeu *Dr. McNinja • 21 dias atrás*

Também achei que ele poderia pegar a Gamora e levar de volta pra Lugarnenhum, mas vai ver o jatinho das botas dele não tinha combustível pra tanto. Não esquecendo que o Rocket falou: não abre essa porra de nave que ela não vai aguentar por muito tempo. E não vamos esquecer que o Rocket atropelou Ronan e Drax com uma nave, arrombando o casco da nave mãe e não morreram. Eu falei "Fudeu. Matou os dois". Dai meu filho virou pra mim e disse: relaxa pai, ele é Drax o Destruidor. Não ia morrer "a toa". Enfim... pra não estragar a diversão vamos assumir que os aliens desse filme são mais fodas que o outros.

Dr. McNinja *prometeu • 21 dias atrás*

"mas vai ver o jatinho das botas dele não tinha combustível pra tanto..."
ou seja: você acaba de inventar uma desculpa para justificar aquela cena sem pé nem cabeça com um "vai ver...".

Não lembro do Rocket ter falado nada disso... (com certeza não "porra" num PG-13).

Sim, entendo uma nave mais resistente rasgar outra... mas não ela EXPLODINDO! Explosão significa literalmente "pedaços voarem para todos os lados". nada fica parado quando se explode... Muito menos no vácuo!

E a pedra "jóia do infinito/orb"? Tomou um balaço na cara e ficou paradinha no ar no mesmo lugar, e tempo suficiente para Star Lord e Rohan disputar noslooowmoootiooon quem pegava ela? Novamente, não é assim que a física de coisas explodindo funciona!

[...]

Nathan • *21 dias atrás*

Tem Spoiler? Quero escutar, mas não quero zoar a experiência do filme.

JayWarp *Nathan* • *20 dias atrás*

Tem mais Spoilers nos comentários aqui que no podcast.

pedroca • *21 dias atrás*

esse filme nao grandes coisas...

Douglas • *21 dias atrás*

Alguém sabe dizer como está a dublagem em PT-BR???

italoat *Douglas* • *21 dias atrás*

FODA PRA CARALHO

Marcio Neves *Douglas* • *21 dias atrás*

Está muito boa. Eu gostei mais do Rocket na voz do dublador brasileiro que no Bradley Cooper. O único que ficou destoando foi o Yondu, que foi dublado pelo Luís Sérgio, o Super Choque. A voz simplesmente não tem nada a ver, e apesar do dublador estar falando naturalmente, com sua voz real, pareceu uma voz forçada. Sei lá o que deu na cabeça da Disney em indicar esse dublador para o ator

Handerson Ornelas. *Marcio Neves* • *21 dias atrás*

Eu discordei totalmente, achei a dublagem horrível...

***

Neste último caso, o leque de tópicos a serem tratados acerca do filme em questão se amplia ainda mais. Os comentários dos ouvintes, além de expressarem

aprovação ou reprovação do filme, explicam o porquê desses vereditos e analisam ainda outras questões, como a comparação com outros filmes (como *Vingadores*, no exemplo), a plausibilidade dos eventos do roteiro (principalmente relacionado às explosões) e a qualidade da dublagem.

Fóruns

Existem também fóruns próprios para as discussões nerds. A diferença entre esta modalidade de discussão e os comentários em blogs é que os fóruns são ferramentas próprias para essa dinâmica. Em uma página inicial, dividem-se temas. Dentro das páginas dos temas são criados os tópicos. Assim, enquanto em um blog ou um site de notícias, os comentários são manifestados em torno do assunto tratado pelo editor do conteúdo publicado, nos fóruns são os próprios usuários que geram os tópicos de discussão.

Um dos mais populares desses fóruns é o Reddit. Como exemplo, reproduzo um trecho de uma discussão sobre a comparação entre duas séries televisivas icônicas dentro do universo nerd:

> *My friends prefer The Big Bang Theory to The IT Crowd. I don't understand why.* (*self.britishproblems*)
> *submitted 1 ano atrás by Akerfeldt*
>
> *I almost die of laughter when watching The IT Crowd, but my friends look at me weirdly. Whereas it's the opposite with The Big Bang Theory.*
>
> *[–]**Lastaria***
>
> *Oh hell no.*
>
> *Where as I can appreciate the humour from the Big Bang Theory all it has ever got from me was a smile or the occasional light laugh.*
>
> *IT Crowd has had me laughing until my sides hurt. No contest.*
>
> *[–]**Akerfeldt**[S]*
>
> *Exactly, TBBT makes me smile and chuckle now and again, but I sometimes have to pause The IT Crowd just so I can calm down from laughing.*
>
> *[–]**DeceitfulCake***
>
> *Or at least spray them with a bit of water.*

•

*[–]**benyaminx***

Same. To me the IT crowd is a very funny, and very accurate commentary, whereas The Big Bang Theory, while funny, is pop culture references and vulgar representations of a over stereotyped type of person. ITC is clever and respectful where TBBT is crude and disrespectful.

•

*[–]**scamps1**Wales*

I've never laughed at IT Crowd.

Different people have different humours. Whats funny to you isn't universal.

•

*[–]**bijoudarling***

Never? Like ttbt the it crowd also had real websites to match the episodes when they first ran. That had me in hysterics

•

*[–]**Happyhubby***

Have you tried turning them off and on again?

*[–]**i_am_law**The States*

American here. Your friends are idiots.

*[–]**Dark_ph0enix***

Based on the last series, TBBT appears to have jumped the shark, whilst simultaneously nuking the fridge. [Don'teven get me started on how incontinent Sheldon now is as a character.]

[...]

Uma característica interessante a ser notada nessas discussões é que frequentemente a própria questão do "ser nerd" entra em pauta. Principalmente em relação a séries que tratam da imagem dos nerds (seja de maneira estereotipada ou não) costuma haver debate quanto à ideia de uma "identidade nerd" tal qual percebida pelos usuários. Na continuação do debate acima:

*[–]**terry_has_boots**Isle of Wight*

Sorry for getting you started, but can we have a couple of examples od Sheldon's inconsistency? Not that I disagree- I've noticed it a bit myself- but I'd love to hear your thoughts :).

*[–]**generalscruff**Not yet shot in Nottingham*

TBBT bases the comedy on nerd stereotypes. Haha, he's so awkward and plays WoW!

I'm not really much of a geek or whatever, but I don't find that especially funny. There is some decent US comedy (the US Office, How I Met Your Mother) but, for the most part, I immensely prefer homegrown shows

[–]maybestomorrow

So does the IT crowd.

I love both shows. I agree that I tend to prefer British comedy shows though - black books and red dwarf are still two of my favourites.

[–]military_history*Dorset/Kent*

TBBT is based on stereotypes- what people think nerds must be like. The IT Crowd is based on what they actually are like- it's not pandering to the popular image, it's referencing actual nerd culture. And it does it without name-dropping 'Halo' and 'Nintendo' every five minutes.

[–]Orbixx*West Midlands*

So you're telling me that Moss is not a walking stereotype?

TBBT is exaggerated piss-taking based around nerdy student/university life.

The IT Crowd is exaggerated piss-taking based around nerdy IT work/office/helpdesk/corporate life.

They have very similar comedic mechanisms, except they just reference different things. I think the only difference is that The IT Crowd would occasionally go off on hilariously irrelevant sketches every few episodes.

[–]ThatGuyYouKindaKnow

So you don't think the internet sketch was a poke at the computer illiterate?

They poke fun at the opposite of the nerd constantly! The IT jokes are a reflection of the ridiculous questions posed to those who work in the field. Just look at the Jen character.

Moss, I'll agree, is a bit of a stereotype. But he's still more funny than Sheldon (and come on, the nerd type peoplegenerally aren't the most suave and "cool" people out there). Roy is a better example of Nerd culture.

[–]pezz29

The IT Crowd massively stereotype's Jen's character, though. Oh look, the woman melts around cute men and knows nothing about computers! Isn't that a joke we can spin out for four seasons!

[–][deleted]

I find TBBT entertaining and humerous, and so I watch it with pleasure. Sure, they aren't actually like that, but I decided many years ago watching real people on tv is boring as fuck, and so reality tv gets no where with me.

The IT Crowd is also funny, but also not that realistic. I am an IT guy. I live the typical, boring IT life. And it isnothing like the IT crowd.

It's quite ironic really, non-physicists saying physicists aren't like they are in TBBT, but these non-physicists (who also happen to be non-IT guys) then say IT Crowd is based on what IT guys are actually like..

All in all, they are different TV shows. IT people are not scientists. So I don't see why anyone has to pick one or the other. Just watch what you enjoy and let others do the same.

*[–]**maybestomorrow***

TBBT's Leonard really reminds me of my best friend and Howard of a friend from college so for me it doesn't feel too fake. I can see the people they based this on. I guess I assumed it was sort of the same for other people watching :)

[...]

*[–]**intangible-tangerine**County of Bristol*

I'm with OP, love IT crowd, can't stand TBBT. I believe Moss is a computer genius, I don't believe those TBBT characters could pass an A-level physics exam if they're science jokes are anything to go by. For me the believability of the central boffin characters makes a real qualitative difference to the humour. Moss is not playing the part of a nerd or conforming to a stereotype of a nerd. He is body, bones, brain and soul a nerd. Therefore he is sympathetic and humour rises naturally from his character in a way which isn't true for the plastic TBBT boffins.

Also Graham Lineham is such a better writer.

*[–]**ethangoesrawr**Birmingham*

The problem with TBBT is that it tries to hard to be nerdy and fails at that, no nerd uses an alienware laptop and uses the trackpad to play games and the entire show is dependent on the laugh track this is how bad it is without it.

Outro dos fóruns mais populares do gênero é o 4chan.org, organizado pelos seguintes temas:

Boards filter ▼

Japanese Culture	Interests	Creative	Other	Adult (NSFW)
Anime & Manga	Video Games	Oekaki	Travel	Sexy Beautiful Women
Anime/Cute	Video Game Generals	Papercraft & Origami	Fitness	Hardcore
Anime/Wallpapers	Retro Games	Photography	Paranormal	Handsome Men
Mecha	Comics & Cartoons	Food & Cooking	Literature	Hentai
Cosplay & EGL	Technology	Artwork/Critique	Advice	Ecchi
Cute/Male	Television & Film	Wallpapers/General	LGBT	Yuri
Flash	Weapons	Music	Pony	Hentai/Alternative
Transportation	Auto	Fashion	Misc. (NSFW)	Yaoi
Otaku Culture	Animals & Nature	3DCG	Random	Torrents
Pokémon	Traditional Games	Graphic Design	Request	High Resolution
	Sports	Do-It-Yourself	ROBOT9001	Adult GIF
	Alternative Sports	Worksafe GIF	Politically Incorrect	
	Science & Math		Cams & Meetups	
	International		Shit 4chan Says	
	Outdoors			
	Toys			
	Business & Finance			

Este fórum é um bom exemplo de interação entre os nerds não apenas por sua popularidade, mas também por uma característica em especial: as pessoas podem postar anonimamente, e, mesmo não necessariamente conhecendo uns aos outros, interagem com profunda afinidade entre si.

Tendo em vista que

> Os ambientes de sociabilidade no interior do ciberespaço são muitos e nele se estabelecem as mais variadas formas de interação. Esta se dá a partir de um conjunto de códigos e regras sociais desenvolvidos pelos próprios usuários de acordo com as limitações de cada ambiente. As formas de interagir inauguradas no ciberespaço somadas à elaboração desses códigos e regras sociais, que não são necessariamente inéditas mas sim, uma adaptação de formas já conhecidas de sociabilidade, caracterizam a cibercultura, que nada mais é do que o conjunto de fenômenos culturais que acontecem no interior deste espaço ou que estejam relacionadas a ele (MÁXIMO, 2000:3).

Esse tipo de relação parece análogo ao que ocorre na fisicalidade dos espaços públicos, sobretudo em contextos urbanos. Tomo emprestado, então, um conceito proveniente da antropologia urbana mas que, curiosamente, diante deste objeto, faz muito mais sentido se pensado sob as particularidades do mundo virtual do que sob a lógica citadina. Trata-se da ideia de *pedaço*, de José Guilherme Magnani (pelo menos de seu uso em regiões centrais da cidade, cuja percepção é diferente dos *pedaços* no contexto dos bairros):

> Em outros pontos, porém – usados principalmente como lugares de encontro, lazer – a diferença com relação à ideia de *pedaço* tradicional é que, aqui, os frequentadores não necessariamente se conhecem – mas sim se *reconhecem* enquanto portadores dos mesmos símbolos que remetem a gostos, orientações, valores, hábitos de consumo, modos de vida semelhantes.
>
> Está-se entre iguais, nesses lugares: o território é claramente delimitado por marcas exclusivas. O componente espacial do pedaço, ainda que inserido num equipamento ou lugar de amplo acesso, não comporta ambiguidades porque está impregnado pelo aspecto simbólico que lhe empresta a forma de apropriação característica (1996:18-9 – grifos do autor).

Assim, quando acessam os fóruns, os usuários entram em um lugar "público" (no sentido de que qualquer um pode acessar o site) e mesmo quando se posta de modo anônimo, os símbolos compartilhados são os mesmos. As pessoas não necessariamente se conhecem, mas necessariamente se reconhecem enquanto pares.

Foto Resposta feita a partir de *Print Screen* de página do 4chan

Considerando o domínio dos signos e o amparo dos *capitais simbólicos* de cada nerd, frequentemente as mensagens são postadas de tal maneira que uma complementa a outra,

em geral, produzindo efeito cômico[44] (evidentemente, apenas para aqueles que também têm familiaridade com os elementos anunciados).

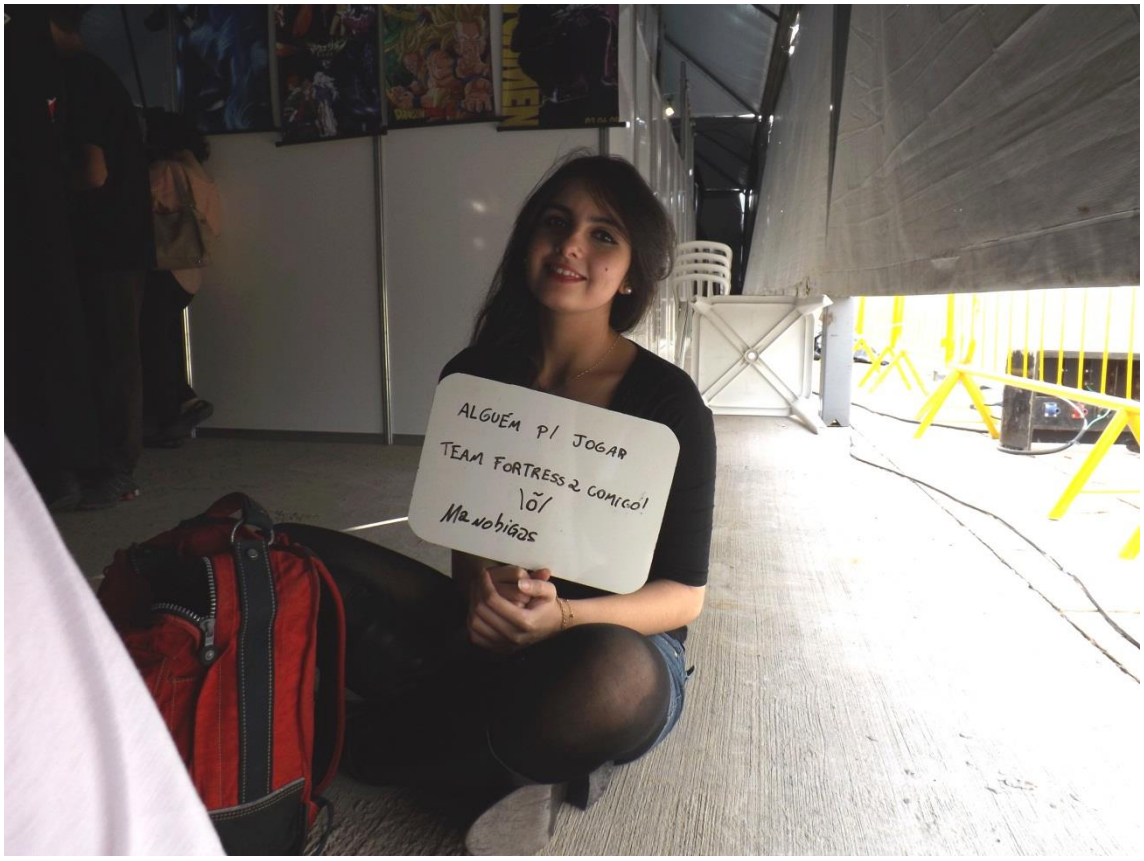
Print Screen (4chan)

Durante os últimos anos, muito tem se pensado em termos de sociabilidade virtual, e em como a internet possibilita outras maneiras de se estabelecer relações

[44] Em relação à primeira figura do fórum: Luna Lovegood é uma personagem da franquia *Harry Potter*. O usuário que postou sua foto diz que vai se casar com ela e completa com a frase: "you have my word". Um segundo usuário responde utilizando a foto do personagem Légolas, de *O senhor dos anéis*, reproduzindo uma fala do filme: "and my bow"; um terceiro usuário imediatamente reconhece a fala do anterior e reproduz a continuação do diálogo tal qual ocorre no filme com o personagem Gimli: "AND MY AXE!", inclusive utilizando caixa alta para expressar o tom com que a cena é interpretada.
Na segunda figura, após as repetidas imagens de metralhadoras, um usuário responde usando a imagem de um *Pokémon* chamado Ratata.

(GUIMARÃES Jr, 1999; DORNELLES, 2004; MÁXIMO, 2000). É claro que as interações por esses meios possuem suas particularidades, como vimos. Mas algo mais tem surgido entre as formas como os nerds se relacionam: uma espécie de hibridização entre as interações face a face e o mundo da internet.

É notório como os nerds têm transitado entre as duas esferas. Podemos ver, de um lado, a organização de encontros em bares, restaurantes ou eventos entre usuários dos mesmos sites (como ocorre na *Skynerd*, por exemplo – a rede social do site Jovem Nerd) e, de outro, a procura por parceiros de jogos online ou propagandas de sites pessoais ou blogs em eventos temáticos sazonais. Abaixo, uma foto que tirei na *Anime Friends*:



Outro evento, excepcionalmente proveitoso para pensar essa relação ambivalente é a *Campus Party*, do qual tomo a liberdade para dedicar uma seção inteira deste capítulo:

Campus Party

28 de janeiro de 2013. *Primeiro dia. Impressões.*

Segunda-feira. Chego tarde, por volta das 10 horas da noite. Na entrada do Anhembi,encontro alguns amigosque já haviam chegado e se instalado mais cedo, estão sentados na escada que dá acesso ao pavilhão do evento. Eles, assim como várias outras pessoas por aqui, estão esperando a pizza que pediram (logo descobri o porquê: a comida é incrivelmente cara lá dentro!). O "nosso" motoboy finalmente chega. Vamos para entrada e, após o protocolo de segurança (cadastro, revista na bagagem e etiquetamento dos computadores), finalmente entramos.

O local consiste num imenso galpão repleto de mesas. Quase todos os lugares ocupados.Felizmente, um deles foi guardado para mim. Assim que chego trato de formatar meu laptop.

Enquanto instalo um novo SO[45]*, saco da mochila meu caderno para fazer anotações. Alguns percebem e estranham um pouco, parecem pensar "quem, a essas alturas, ainda escreve a mão?!".*

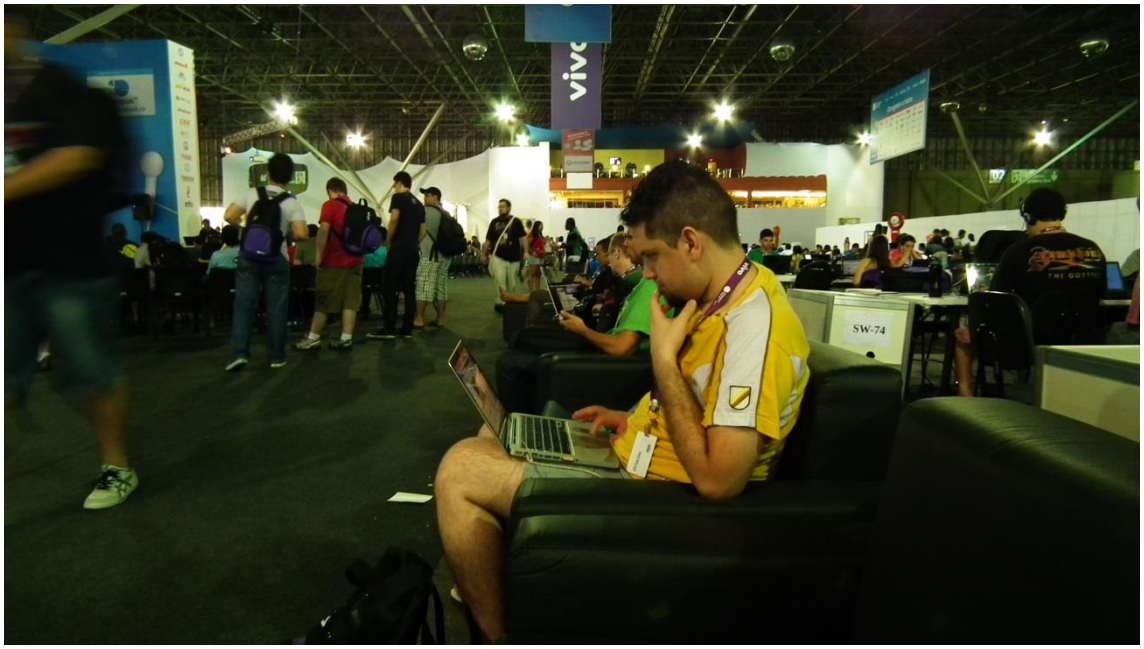
Depois de configurar meu computador, começo a baixar alguns seriados de tv – a regra aqui é baixar. Um dos maiores atrativos do evento é a velocidade da internet. Muitos trazem vários HDs e aproveitam para lotá-los de tudo aquilo que normalmente levariam semanas ou meses para fazer os downloads.

Há intermináveis fileiras de mesas que se alongam, acomodando muitas pessoas. Não há wi-fi. Do meio das mesas, ao longo do chão e ao redor dos sofás que se espalham pelo lugar, brotam fios e mais fios. A conexão é só por cabos de rede.

O sujeito ao meu lado, com um sotaque carioca, insiste em conversar com uma garota à sua frente que responde secamente às suas investidas. Prestando mais atenção, percebo outros sotaques. Há gente de muitos lugares do Brasil por aqui.

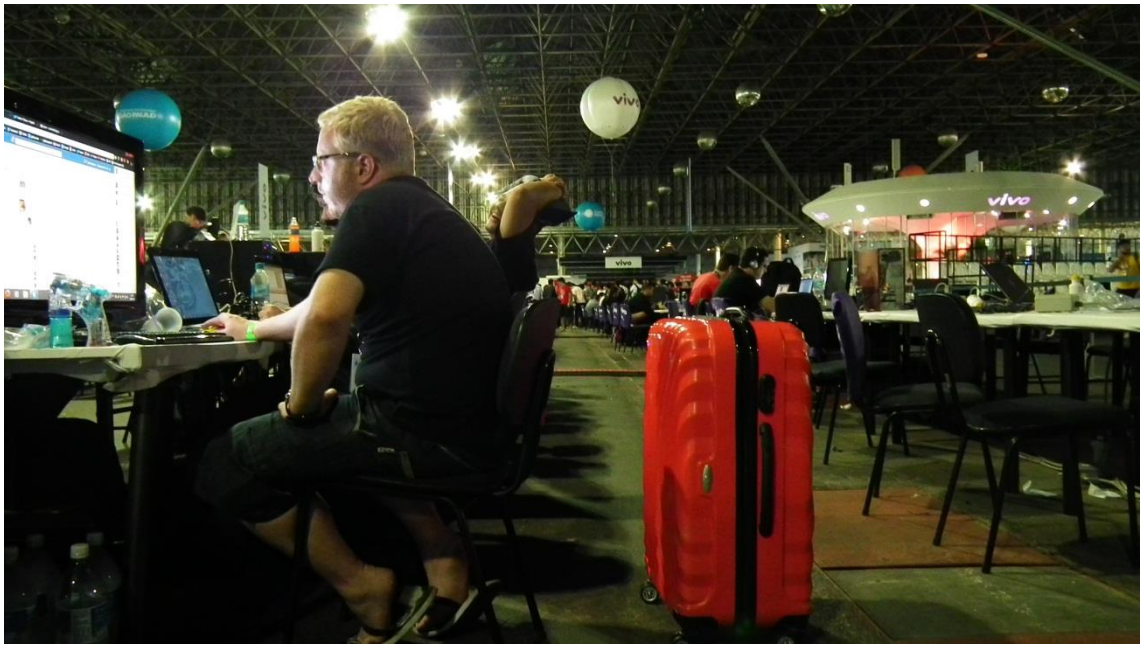
[45] Sistema operacional.

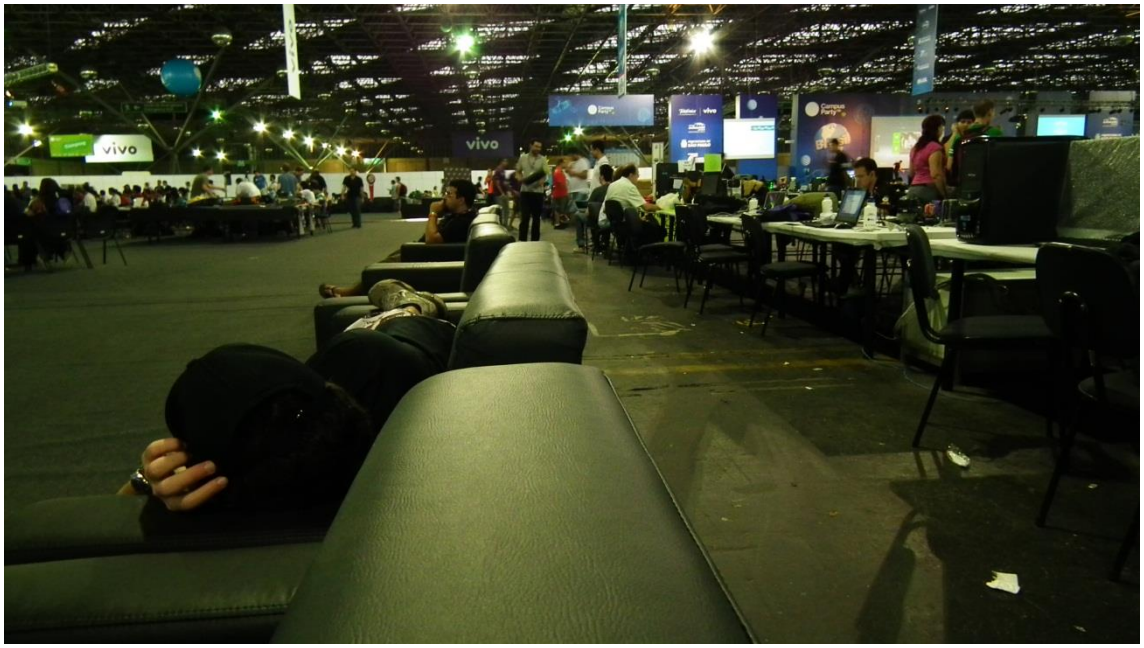
Dou umas voltas pelo local. Agora já é madrugada. Embora a grande maioria das mesas esteja lotada, tudo parece muito quieto. Todos se voltam aos seus próprios monitores, a maioria usando fones de ouvido, com raras espiadas para os lados.



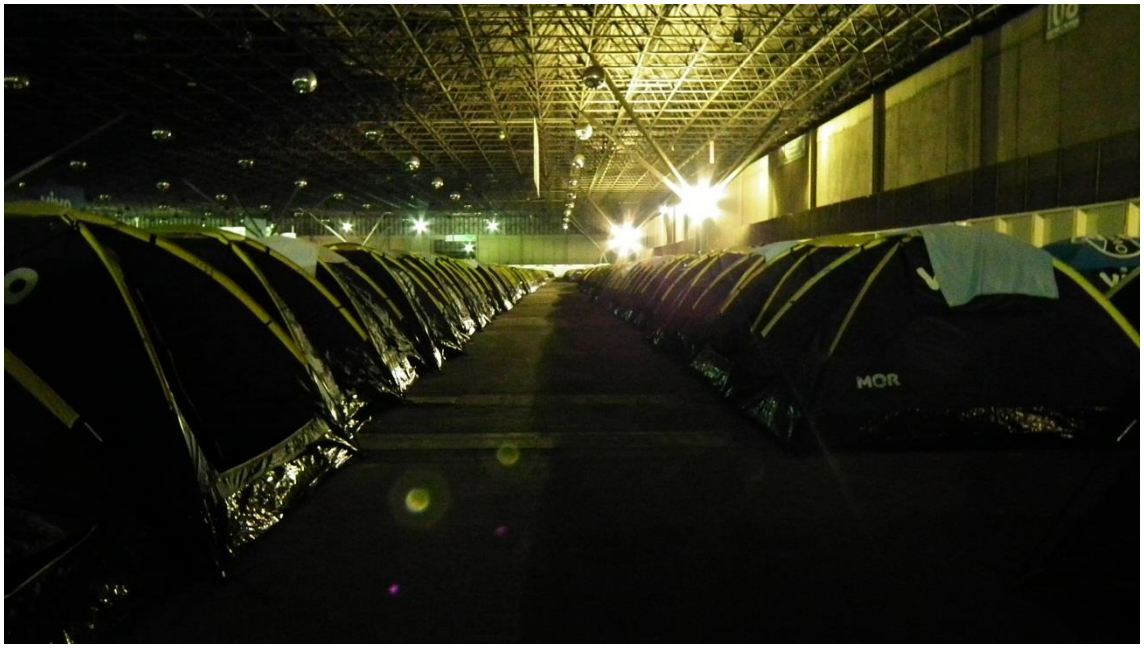
Conforme a madrugada avança, alguns começam a se recolher. Quanto menos gente, mais à vontade alguns parecem ficar. E cada vez mais imersos na rede.

10 Gb


vivo



Quando começa a clarear, o que restava de gente às mesas vai para suas barracas. Estas, numa parte reservada do pavilhão. Toalhas sobre o topo das barracas chamam minha atenção. Imbuído de curiosidade etnográfica, pergunto de modo ansioso a alguém ao meu lado: "algum significado particular nisso?". "Não, é apenas pra barrar as luzes de fora", ouço um pouco decepcionado. Mas prestando atenção, as toalhas dizem sim algo sobre seus donos, muitas trazem em si referências diversas.



A programação do evento abrangia diversas áreas relacionadas a ciência, tecnologia, internet, design e marketing. As atividades oficiais eram basicamente palestras. Com vários palcos temáticos ativos ao mesmo tempo, os interesses dos diversos nichos podiam ser contemplados. Algumas palestras chamavam mais a atenção de um público menos especializado, como a palestra sobre viagem no tempo ou a

apresentação de Buzz Aldrin[46]. Os grandes chamarizes, no entanto, foram as conferências de blogueiros e vlogers no palco de mídias sociais. O maior público do evento foi, sem dúvida, durante o *nerdcast* ao vivo.

Ao longo da semana, os nerds pareciam mais à vontade, passando a interagir mais uns com os outros. Na mesa na qual eu havia me instalado, baixamos *Half-Life*[47] e jogamos por várias horas no servidor que criamos especificamente para os players da mesa. Nem sabíamos os nomes um do outro, no entanto, havia um peculiar clima de familiaridade.

Enquanto isso, percebia alguns códigos sendo criados dentro do enorme galpão. Embora a primeira noite tenha me parecido calma demais, as seguintes se demonstraram bem diferentes. Uma espécie de grito de guerra ecoava em intervalos irregulares. Às vezes de cinco em cinco minutos, às vezes com algumas horas de intervalo. Em algum ponto, alguém começava a gritar "ôoooo", e respostas iguais em todos os cantos do pavilhão surgiam em alto volume, seguidas de alguns toques de buzinas (de onde tiraram as buzinas, eu nunca soube).

Ainda à noite, algumas moças que trabalhavam na lanchonete do local passavam pelo galpão vendendo pizzas (muito mais caras que as de fora, claro). Falando alto – mas não gritando – "olha a pizza". Em pouco tempo isso se tornou um tipo de *meme*[48] do evento. A cada vez que elas apareciam, gritos extasiados por parte dos campuseiros ecoavam por onde elas passavam: "OLHA A PIZZA!", "OLHA A PIIIZZA!". Pelas redes sociais, *twitter* e *facebook*, diversos compartilhamentos de "#olhaapizza" apareciam nas linhas do tempo, o que provocava duas reações interessantes: a primeira delas sendo identificação de campuseiros entre si dentro de seus próprios contatos. No meu próprio caso, por exemplo, ao ver alguns de meus contatos de facebook publicarem "#olhaapizza", eu descobri que estavam lá, podendo assim, encontrá-los dentro e fora da rede. A segunda reação foi identificar como campuseiro alguém desconhecido, mas por meio da compreensão desse código na rede social, passar a estabelecer uma relação com tal indivíduo em função desse interesse coletivo, assim, criando novas amizades.

Em outras incursões pelo galpão, novos detalhes surgiam. Os monitores postos à frente dos campuseiros já não pareciam o único centro das suas atenções. Alguns, dividindo consoles, jogavam em revezamento, enquanto outros tiravam uns minutos

[46] Astronauta americano, tripulante da nave Apollo 11.
[47] Jogo de tiro em primeira pessoa.
[48] Ideia transmitida de pessoa a pessoa, reproduzindo, geralmente, algum efeito cômico. Pode tomar forma como imagem, texto, hyperlink, vídeos etc.

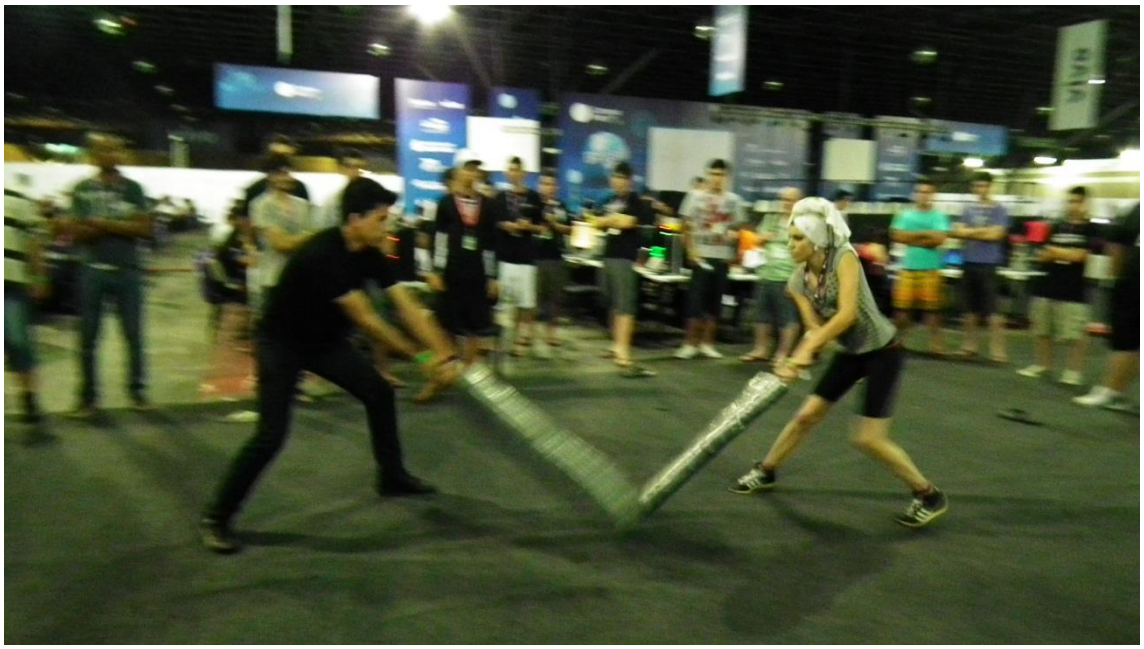
para descansar. Circulando pelos arredores, os nerds paravam ao lado uns dos outros para fazer perguntas sobre seus computadores (alguns gabinetes chamavam a atenção).

Em alguma noite, certo alvoroço na entrada do evento, alguns campuseiros se aglomeram em volta de algo. Eram dois *Storm Troopers*[49] chegando.

Alguém ao meu lado lança um comentário curioso: “nossa, esses caras levam esse negócio de ser nerd a sério”.

Em outro canto do galpão, um novo amontoado de gente. Algo bastante comum em eventos de animê ou de RPG: batalha campal, que é uma reprodução de luta de espadas (com espadas que não são de verdade). Geralmente, quem pratica essa atividade em eventos costuma se vestir como algum personagem sob a temática medieval. Não foi esse o caso aqui.

[49] Espécie de soldado que serve o Império na franquia *Star Wars*.



Ao fim do evento, o clima era agradável entre os campuseiros. Apesar de algumas noites mal dormidas e da saudade de usar um banheiro que não fosse compartilhado por dezenas de pessoas ao mesmo tempo, todos pareciam satisfeitos. Aqueles com interesses profissionais voltaram para casa com os bolsos cheios de cartões de visita de outros campuseiros (e mais importante, tendo distribuído seus próprios cartões também), outros voltavam simplesmente satisfeitos com os vários *gigabytes* baixados nos HDs, além das listas de contatos expandidas em redes sociais ou por ter encontrado novos parceiros de jogos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todas as questões tratadas até agora convergem para uma discussão bastante presente neste meio sobre a legitimidade do "ser nerd"; sobre o que é "ser nerd" e o que se passa por "ser nerd". A recente popularização do termo (e de sua idealização) suscitou um intenso debate acerca do que seria uma "identidade nerd" ideal.

De volta para o futuro

"A afirmação política das identidades exige alguma forma de autenticação. Muito frequentemente, essa autenticação é feita por meio da reivindicação da história do grupo culturalmente em questão" (WOODWARD, 2000:25).

A partir disso, a primeira questão a aparecer é se há de fato uma "verdade histórica única a ser recuperada". Depois, que história (ou versão de história) se destaca? Segundo quem? Se há versões distintas do passado, como elas são negociadas?

Este é um assunto nebuloso pois toda a discussão tem sido fomentada em razão da recente popularização do universo nerd nos meios midiáticos, mas a própria história dos nerds frequentemente se confunde com a sua exposição na mídia (seja de modo caricaturado ou não).

O debate se torna ainda mais complexo na medida em que podemos considerar que, de um lado,

> As histórias são realmente contestadas e isso ocorre, sobretudo, na luta política pelo reconhecimento das identidades. Em seu ensaio "Identidade cultural e diáspora" (1990), Stuart Hall examina diferentes concepções de identidade cultural, procurando analisar o processo pelo qual se busca autenticar uma determinada identidade por meio da descoberta de um passado supostamente comum.
>
> Ao afirmar uma determinada identidade, podemos buscar legitimá-la por referência a um suposto e autêntico passado – possivelmente um passado glorioso, mas, de qualquer forma, um passado que parece "real" – que poderia validar a identidade que reivindicamos (ibidem, p. 27).

E, nesse sentido, muitos nerds se apegam a determinadas características positivadas estabelecidas no passado como sendo as qualidades "reais" desses sujeitos, como a inteligência, por exemplo.

Por outro lado, também há um forte discurso no sentido de enaltecer justamente os dissabores do passado a fim de valorizar uma espécie de resistência dos nerds. É o que ocorre, como visto, quando se utiliza a ideia de geração para reforçar a identidade. Como no exemplo do episódio do *podcast* citado anteriormente quando se disse que "Hoje em dia, você vê como a geração atual, ela é mais estragada porque é mais facilitado as coisas pra ela [...]Hoje em dia, o jogo é uma moleza, você tem vida infinita e ainda pode salvar, cara, tá criando uma geração de acomodados".

Nesse caso, como em muitos, a antiguidade no meio (que, aqui, é indissociável da idade) exerce um papel importante na formulação de discursos sobre a identidade. A crescente facilidade de acesso aos bens culturais apreciados pelos nerds tem gerado críticas em determinadas circunstâncias.

Assim, é interessante notar como essas tais gerações de nerds vão se subdividindo conforme surgem novas gerações de bens ou produtos (como já salientado no caso dos consoles de videogame). Os próprios RPGs também são questionados nesse quesito. Entre os grupos que acompanhei ao longo destes anos, cujos jogadores têm, hoje, cerca de 25 anos, há uma crítica em relação às gerações mais novas no sentido destas não saberem lidar direito com os livros. A profusão de MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) tem, na visão de muitos desses nerds, afastado os jogadores do contato com os sistemas de jogo em mesa. Ao mesmo tempo, os nerds que têm, hoje, por volta de 35 anos recorrentemente fazem alusão de modo valorativo aos esforços empenhados em conseguir material impresso para jogarem em uma época em que as edições de livros de RPG eram raras no país (nessa época, costumava-se fotocopiar os livros – ou as cópias dos livros – e encaderná-las, muitas vezes em inglês).

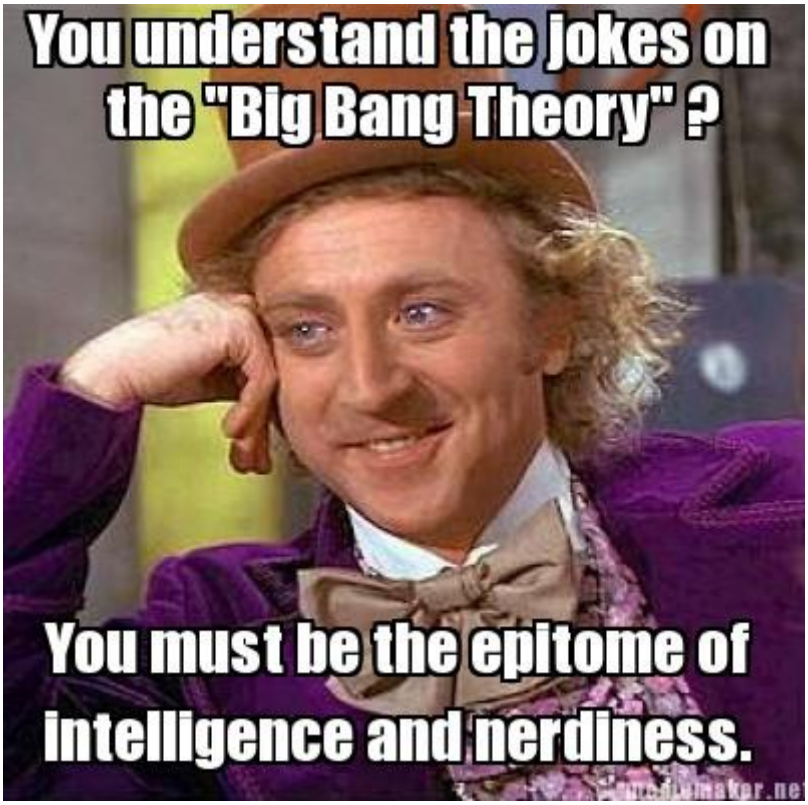
Mainstream

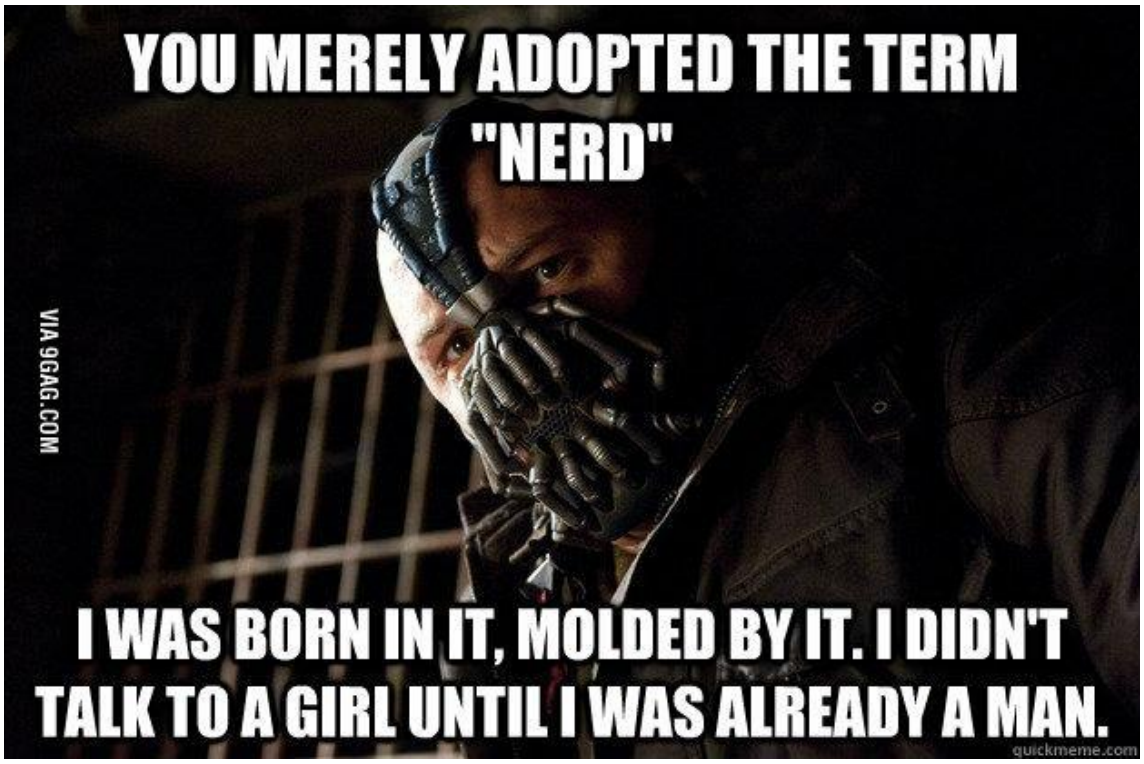
Cada vez mais, a popularização deste meio tem feito emergir vozes de protesto por parte daqueles que se sentem e se dizem nerds legítimos.

> On one level, the increased acceptance of geek media makes it easier for individual geeks to be candid about their interests and hobbies

> without as much threat of social ostracism from non-geeks. However, the sticking point for most geeks is that this popularization heightens the accessibility of geek identity.
>
> For a counter-culture built heavily around the idea that mainstream society is unable to comprehend geek interests, this can be a bitter pill to swallow. Nonetheless, geeks may no longer be in charge of their own representation. Now that mainstream culture has an interest in producing and marketing "geek" as an identity, aspects of geek culture are becoming more and more vulnerable to appropriation (YUNG, 2010:64).

Tais declarações têm se tornado cada vez mais evidentes sobretudo em meio às redes sociais. Um recurso criativo recorrentemente utilizado para expressar tais opiniões são os memes, criados por nerds e difundidos entre eles:





Um dos mais representativos memes é o da *Idiot nerd girl*, que ironiza aqueles vistos pela comunidade nerd como sendo “posers”.

MY FAVORITE SUPERHERO?
NERD
PROBABLY X-MAN
HUGH JACKMAN IS SOOOOO HOT

I'M NOT AFRAID OF THE NSA
NERD
I USE INCOGNITO MODE

I LOVE THE LEGEND OF ZELDA
NERD
BUT WHY DOES HE HAVE A GIRLS NAME?

Quem é? Quem não é?

Como apontado por Eunice Durham (2004) e Stuart Hall (2005), deve-se ter em vista que identidades culturais estão em constante negociação (há respostas em termos políticos). Além do mais, as identidades são contextuais, se formam em situações específicas e sempre em relação e/ou contraposição a outras, demarcando diferenças.

Retomando alguns aspectos já debatidos, consideremos que a

> Racionalidade de um projeto [de identidade] é relativa desde que se alimenta de determinadas experiências culturais. Sua maior ou menor eficácia está, basicamente, circunscrita a determinado quadro sócio-histórico. O projeto, enquanto conjunto de ideias, e a conduta estão sempre referidos a outros projetos e condutas localizáveis no tempo e no espaço (VELHO, 1997:28).

Assim, considerando esse conjunto de experiências mais ou menos comuns entre os nerds mais "antigos", que antecede a recente popularização de um modo de vida (ou talvez um "projeto" nerd, eu arriscaria a dizer, para utilizar o termo de Gilberto Velho), é possível vislumbrar o que potencializa a divergência de opiniões acerca da identidade nerd ideal.

> As minhas emoções estão ligadas, são matéria-prima e, de certa forma, constituem o meu projeto. Há sentimentos e emoções valorizados, tolerados ou condenados dentro de um grupo, de uma sociedade [...]. Os padrões de normalidade legitimarão ou não dentro de uma situação particular as condutas e ações individuais. Um código ético-moral definirá o errado, inadequado, incestuoso, impróprio, sujo, poluído, perigoso que possa haver nos corações e mentes dos homens e nas suas condutas e interações (*ibidem*, p. 28).

A partir das questões abordadas, vemos como opera um conflito de discursos pretensamente legitimadores de uma identidade nerd ideal, que conjugaria determinado conjunto de aspectos sociais elencados como próprios de uma "essência". Do ponto de vista analítico aqui adotado, não há que se determinar o que é ou não essencial, mas apontar o que esses sujeitos podem considerar como tal.

Esta questão se torna mais complexa quando consideramos que além do imaginário popular, difundido ao longo de anos pelos meios midiáticos, há dissenso mesmo entre aqueles que se dizem nerds. Em relação a essa disputa semântica, temos, de um lado, cada vez mais indivíduos aderindo ao que julgam ser um modo de ser nerd, de outro, a ideia de experiência e historicidade comuns àqueles que há muito tempo se consideram nerds, além da questão da valorização do grau de cognição e apreciação crítica de bens culturais específicos.

Não cabe aqui, portanto, afirmar ou negar a identidade dos sujeitos como nerds ou não, mas parece oportuno dar voz aos discursos que eles oferecem acerca de suas interpretações, já que, nos termos aqui apresentados, as identidades não são fixas, imutáveis (HALL, 2005), mas relacionais e em constante processo de negociação.

REFERÊNCIAS

Bibliografia

ABRAMO, Helena W. *Cenas juvenis, punks e darks no espetáculo urbano*. São Paulo: Scritta, 1994.

ALMEIDA, Veronica Eloi de. "Eu vi um Brasil na TV: diálogo entre representações". In: *Devires imagéticos: a etnografia, o outro e suas imagens*. Marco Antonio Gonçalves, Scott Head (org.). Rio de janeiro: 7Letras, 2009.

BECKER, Howard. *Outsiders: estudos de sociologia do desvio*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BICHOP, John H. et al. Why we harass nerds and freaks: a theory of student culture and norms. *Journal of School Health*. Bethesda, n. 07(24): p. 235-251, set. 2004.

BIROLI, Flávia. Mídia, tipificação e exercícios de poder: a reprodução dps estereótipos no discurso jornalístico. *Revista Brasileira de Ciência Política*. Brasília, n. 6: p. 71-98, jul. – dez. 2011.

BOURDIEU, Pierre. *Razões Práticas: sobre a teoria da ação*. Campinas: Papirus, 2008.

_____. *Cultura e materialismo*. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

CAIAFA, Janice. *Movimento punk na cidade: a invasão dos bandos sub*. Rio de janeiro: Zahar, 1985.

CAMPBELL, Colin. O consumidor artesão: cultura, artesania e consumo emuma sociedade pós-moderna. *Antropolítica*. Niterói, p. 45-67, 2. Sem. 2004.

DORNELLES, Jonatas. Antropologia e internet: quando o "campo" é a cidade e o computador é a"rede". *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, n. 21, p. 241-271, jan./jun. 2004.

DOUGLAS, Mary. O mundo dos bens: vinte anos depois.*Horizontes antropológicos*. Porto Alegre, n. 28 (13), p. 17-32, jul./dez. 2007.

DURHAM, Eunice Ribeiro. *A dinâmica da cultura*. São Paulo: CosacNaify, 2004.

DURKHEIM, Émile.*As formas elementares da vida religiosa*. São Paulo, Abril Cultural, 1978.

EVANS-PRITCHARD. *Bruxaria, oráculos e magia entre os Azande*. Rio de janeiro: Jorge Zahar, 2005.

FEATHERSTONE, Mike. *Consumer culture and postmodernism*.London: Sage Publications, 1991.

FRÚGOLI Jr., Heitor. "Sociabilidade e consumo nos shoppings centersde São Paulo: eventos e desafios recentes". In: BUENO, M. L. & CAMARGO, L. O. L. (Orgs.) *Cultura e Consumo: estilos de vida na contemporaneidade*. São Paulo: Senac, 2008.

_____. *Sociabilidade urbana*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

GALVÃO, Danielle Pini. Os nerds ganham poder e invadem a TV. *Revista Científica Eletrônica Intraciência.* Guarujá, p. 34-41, 20nov. 2009.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GOFFMAN, Erving.*A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes, 1985.

_____.*Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada*. Rio de Janeiro, 1988.

GRAHAM, Paul. Why nerds are unpopular? Fev. 2003. Disponível em: (http://www.paulgraham.com/nerds.html). Acesso em 03 jul. 2013.

GUIMARÃES, Mário J. L. Sociabilidade no ciberespaço: distinção entre plataformas e ambientes. *Trabalho apresentado na 51a Reunião Anual da SBPC – PUC/RS, julho de 1999*. Disponível em:(http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat_amb.html). Acesso em: 24 de mai. 2012.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HESSEL, Marcelo. Círculo de Fogo: Crítica – Entre cores e refrãos. *Omelete*. 08 ago. 2013. Disponível em: http://omelete.uol.com.br/pacific-rim/cinema/circulo-de-fogo-critica/#.Ui6PZ9Kkp9V. Acesso em: 09 ago. 2013.

HINE, Christine. *Virtual Ethnography*. London: Sage Publications, 2003.

HOWARD, Robert E. *Conan, o bárbaro*. Nova York: Gnome Press, 1955.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papirus, 2010.

KINNEY, David. From nerds to normal: the recovery of identity among adolescents from middle school do high school. *Sociology of Education*. Chicago, n. 01 (66): 21-40, 1993.

LÉVI-STRAUSS.“O feiticeiro e sua magia”; “A eficácia simbólica”. In: *Antropologia estrutural*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

LEWIS, C. S. *As crônicas de Nárnia*. Nova York: HarperCollins, 1950.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. “Quando o campo é a cidade: fazendo antropologia na metrópole”. In: Magnani, José Guilherme C. & Torres, Lilian de Lucca (org.) *Na Metrópole – Textos de Antropologia Urbana*. São Paulo: EDUSP, 1996.

_____. “De perto de dentro: notas para uma etnografia urbana”. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*. São Paulo/Bauru: vol. 17, n. 49, ANPOCS/EDUC, jul. 2002, pp. 11-29.

MANNHEIM, Karl. “O problema sociológico das gerações”. In: FORACCHI, M. *Mannheim*. Coleção Grandes Cientistas Sociais. São Paulo: Ática, 1982.

MÁXIMO, Maria Elisa. Novos caminhos de socialização na internet: um estudo das listaseletrônicas de discussão. *Reunião Brasileira de Antropologia, 2000*. disponível em:(http://www.antropologia.com.br/arti/colab/a7-memaximo.pdf). Acesso em: 24 de mai. 2012.

MILLER, Daniel. Consumo como cultura material. *Horizontes Antropológicos*. Porto Alegre, ano 13, n. 28, p. 33-63, jul./dez. 2007.

_____. Sobre pessoas e coisas (entrevista concedida a Catarina Morawska Viannae Magda dos Santos Ribeiro). *Revista de Antropologia*, v. 52, n. 1, p. 415-439, 2009.

_____. *The comfort of things*.Cambridge: Polity Press, 2008.

MORA, Marcelo. SP oferece opções de roteiros para quem quer viver um dia nerd. *G1*. 25 mai. 2011. Disponível em: http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2011/05/sp-oferece-opcoes-de-roteiros-para-quem-quer-viver-um-dia-de-nerd.html. Acesso em: 09 set. 2013.

NOVA loja reúne nerds dos dois lados do balcão em SP. *Folha de S. Paulo*. 25 abr. 2012. Disponível em: (http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/1081468-nova-loja-reune-nerds-nos-dois-lados-do-balcao-em-sp.shtml). Acesso em: 25 set. 2012.

PATTEN, Dominic. Full 2012-2013 TV Season Series Rankings.*Deadline*. 23 mai 2013. Disponível em: (http://www.deadline.com/2013/05/tv-season-series-rankings-2013-full-list/). Acesso em: 03 jul. 2013.

SEUSS, Dr. *If I ran the zoo*. New York: Random House, 1950.

SUITOR, J. Jill & CARTER, Rebecca S. Jocks, nerds, babes and thugs: a research note on regional differences in adolescent gender norms. *Gender Issues*. New York, n. 03(17), p. 87-101, jun. 1999.

TASCHNER, Gisela. *Cultura, consumo e cidadania*. Bauru, SP: EDUSC, 2009.

THOMPSON, John B. *Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. Petrópolis: Vozes, 2002.

TOLKIEN, J. R. R. *O Hobbit*.UK: George Allen & Unwin, 1937.

_____. *O senhor dos anéis*. UK:George Allen & Unwin, 1954.

_____. *Silmarillion*.UK: George Allen & Unwin, 1977.

VELHO, Gilberto. *Individualismo e cultura*. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

WEBER, Max. *Economia e sociedade*. Brasília: Editora UNB, 2009.

WILLIAMS, Raymond. Cultura e materialismo. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

WOODWARD, Katherine. "Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual". In: SILVA, Tomaz Tadeu. *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2000.

YUNG, Rachel. *Geek media and identity*.Honors thesis in sociocultural anthropology.Abril, 2010. Disponível em: (http://deepblue.lib.umich.edu/bitstream/handle/2027.42/79473/rachelyu.pdf?sequence=1). Acesso em: 28 set. 2014.

Filmografia

Revenge of the nerds. (A vingança dos nerds). 1984. Jeff Kanew. 90min.

Star Trek (Jornada nas estrelas). 1966. Gene Roddenberry. 51 min.

Star Wars (Guerra nas estrelas). 1977. George Lucas. 121 min.

The Big Bang Theory. Chuck Lorre & Bill Prady. 21 min.

The Simpsons (Os Simpsons). Matt Groening. 21 min.

Sites

4chan (http://4chan.org/)

Jovem Nerd (http://jovemnerd.ig.com.br/)

Omelete (http://omelete.uol.com.br/)

Reddit (http://reddit.com/)