

## A vingança dos nerds: os novos domínios do Letramento geek

Débora Isis Martins dos Santos

(Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro/ Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro/  
Coletivo Estudos de Letramentos Contemporâneos, [debora.isiis@gmail.com](mailto:debora.isiis@gmail.com))

### INTRODUÇÃO

Um clube de sócios únicos, os *nerds* foram constantemente marginalizados durante o século XX, a começar pela sua definição. Ao analisarmos epistemologicamente a palavra, temos duas vertentes difusas: o dicionário *online Cambridge* define o termo como “uma pessoa, especialmente/geralmente um homem, que não é atraente e é estranho ou socialmente vergonhoso”. O dicionário ainda dá outro significado: “uma pessoa que é extremamente interessada em um assunto, especialmente computadores, e que sabe muitos fatos acerca do assunto”. Porém, eles não eram distintos só pelas inabilidades motoras, seus comportamentos letrados eram, ao mesmo tempo em que menosprezados, fascinantes. Enquanto sozinhos, costumemente estavam lendo histórias em quadrinhos, devorando romances de terror e/ou fantasia, ou assistindo programas de ficção científica. Juntos, tornavam-se composições de uma “realidade alternativa e mistificada” chamada partida de RPG.

A sigla RPG vem do inglês – *Role Playing Game* – é um jogo de tabuleiro onde seus participantes incorporam um personagem específico e juntos cumprem tarefas, realizam disputas, alcançam os objetivos impostos pelo mestre – participante que não possui um personagem, mas, fica responsável por toda a criação do universo onde a partida se passa e cria o roteiro de possíveis ações dos personagens.

Segundo Heath (1982 *apud* STREET, 2014, p. 173), um evento de letramento é “qualquer ocasião em que um fragmento de escrita integra a natureza das interações dos participantes e seus processos interpretativos”. Nesse sentido, uma partida de RPG seria, na antiguidade, ou melhor, nos anos de 1980 a 1990, o maior e mais característico evento de letramento *nerd*. Mas é um evento de letramento que tem uma temporalidade diferenciada e não circunscrita. Dito de outro modo, uma partida de RPG tem uma duração ilimitada, pois o jogo não termina ao fim da reunião. É muito comum – na verdade, é o grande objetivo – que a reunião seguinte seja uma continuação da partida anterior, tornando os encontros indecifráveis para os que são de fora do grupo.

Além disso, o vocabulário utilizado na elaboração da partida não difere muito daquele proferido em outros momentos de interação *nerd*, é o mesmo visto em suas leituras habituais, é o utilizado em seus programas de televisão, também, é o encontrado em *fanfics*: histórias criadas por fãs derivadas de um conteúdo original, como uma série de televisão, uma saga literária, ou uma personalidade famosa. Assim, temos outro conceito primordial para o presente estudo que é o conceito de práticas letradas. Street, em comunhão com diferentes autores, trabalha tal conceito em suas obras e explica que os eventos de letramento são atividades em que a escrita é o centro da interatividade e exerce primordial função para o cumprimento dos objetivos dos que estão reunidos; já o conceito de práticas de letramento, possui uma amplitude maior. Ele contempla o conceito de “eventos de letramento”, a linguagem oral e escrita, e todas as ações de interação características de uma cultura específica, suas formas únicas de expressão e comunicação. No meio *nerd*, o RPG seria um

evento de letramento, enquanto todo o mais que incorpora as práticas comunicativas dessa tribo, como a *Saudação Vulcana*<sup>1</sup>, seriam práticas letradas.

A pesquisa objetiva reconhecer e destrinchar as práticas letradas dessa tribo urbana, assim como, dar visibilidade a heterogeneidade crescente do grupo e categorizar suas distintas ramificações além de denunciar o machismo, homofobia, sobretudo, racismo presentes no seio dessa cultura. Pois, apesar de ser um grupo, em sua origem, categorizado como minoria, o meio *nerd* é naturalmente excludente tanto com seus consumos, quanto com seus membros.

## METODOLOGIA

Para alcançar os objetivos da pesquisa, está sendo realizado um estudo netnográfico da comunidade do *site* Matando Robôs Gigantes, um blog de entretenimento e cultura pop (cultura popular), que produz, principalmente, *podcasts* (programas de conversas/debates sobre temas específicos) acerca da cultura *nerd*. O site foi criado por Didi Braguinha, Beto Estrada e Affonso Solano, e foi escolhido por ter uma grande expressão no meio *nerd* – sem ser, porém, tão grande quanto outro canal de entretenimento, o *Jovem Nerd*, que é o maior *podcaster* da internet nacional – e, também por contar com a presença de Solano, que é um os maiores escritores nacionais de fantasia, além de abranger várias áreas de atuação que percorrem os interesses comuns de sua comunidade, tais como, ilustração, música, cinema.

A análise das práticas de comunicação oral são feitas através dos *podcasts* e, determinados assuntos que são citados nessas conversas e tem potencial para discussão, na visão da pesquisadora, são pesquisados mais a fundo nas redes sociais para o estudo das repercussões. As redes sociais utilizadas são o *Instagram* e o *Facebook*, pois nessas redes há a comunhão de muitos debates do meio *nerd* e a linguagem escrita pode ser analisada por meio dos comentários de *postagens*.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a pesquisa, pôde-se notar que o ser *nerd* possui definições mais aceitas, uma referindo-se aos conhecimentos científicos dos indivíduos e sua exclusão social; outra que faz alusão ao interesse profundo em algo. Com a maturação da Geração Y (ou *Millennials*, os nascidos entre 1980 e 1995) e a consolidação da Geração Z (os nascidos entre 1996 e 2010), uma nova nomenclatura ganha força: o *geek*.

Apesar de terem a mesma significação denotativamente falando, no campo epistemológico as origens são distintas: *nerd* vem de loucura, como já explicitado, e *geek* vem de uma palavra alemã para bobo. A própria sociedade faz uma distinção entre ambos: o engenheiro de software, Burr Settles, em sua pesquisa, conclui que, mesmo relacionados, esses termos capturam diferentes dimensões de uma dedicação intensa a um assunto; e afirma que “a distinção é que *geeks* são fãs de seus assuntos, enquanto *nerds* são praticantes deles”<sup>2</sup>.

Na vida cotidiana, porém, tais conceitos são (re)significados entre o que é aceito e o que é *bullying*. Dentro dos muros da escola (e fora deles) ainda é possível notar todo o desprezo

1 Cumprimento marcado pelo gesto característico com as mãos e seguido pela expressão “Vida longa e próspera”, proveniente da série de ficção científica norte-americana *Jornada nas Estrelas*, exibida originalmente pela NBC entre 1966 e 1969.

2 SETTELES, Burr. On “Geek” Versus “Nerd”. Disponível em:

<<https://slackprop.wordpress.com/2013/06/03/on-geek-versus-nerd/>>. Acesso em: 21 abr. 2018.

que acompanha o adjetivo *nerd*, enquanto que ser *geek* “tá na moda”. A ilustração mais clara disso é o consumo de bens relacionado a super-heróis.

Em 2008, a Marvel (editora de revistas em quadrinhos) inaugura a sua divisão cinematográfica, a *Marvel Studios*, com o lançamento do filme *Iron Man*. Uma prática que foi, ingavelmente, muito bem aceita e acabou transformando a cultura pop e (re)significou o *geek* em escala global. Com uma nova legião de adeptos, gostar de super-heróis e outras coisas *nerds* passou a ser agora, descolado e comum; as marcas visuais dos *nerds* (camisetas, estampas, acessórios) tornaram-se sonho de consumo dos amantes da cultura pop, porém de forma apropriada. O ser *nerd* tornou-se algo comercial, aceito: ser *geek*

Como já vimos anteriormente, a população considerada jovem atualmente, é composta por duas gerações: os *Millennials* e a Geração Z. Vivendo sob diferentes contextos, a Geração Y é marcada pelo advento da Internet e pelo pensamento global. Já a Geração Z, prefere bens palpáveis, é nativa das redes sociais, moldada pela mobilidade e não fixação de conceitos, tudo é fluido. O nosso estudo é marcado, não pelo choque de gerações, mas por seus diálogos. Nascidos em duas gerações que jogam entre si, e conversam durante as partidas mesmo estando em locais diferentes. Não há mais a necessidade de um mestre, a própria realidade virtual cria todo o cenário e roteiro. Os *gamers* – como são chamados os *nerds* que são mais adeptos de jogos eletrônicos, porque, não, *nerd* não é tudo igual – realizam convenções próprias, interagem em linguagem única pessoalmente e em redes sociais. Eles até têm uma competição mundial, onde os competidores recebem patrocínio e treinamento similares ao de atletas de esportes clássicos. O RPG agora é coisa séria, e aquele que considero o maior evento de letramento *nerd* da Geração Y, é, agora, realizado pela internet e chamado de MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing game*).

## CONCLUSÕES

O que parecia ser uma multidão homogênea, de interesses, gostos, linguagens comuns, num primeiro momento, provou-se, após uma imersão um pouco mais profunda, ser uma sociedade de castas. É inegável a rixa presente entre os *nerds* da Geração Y e os *geeks* da Geração Z, foquemos, porém, nos diálogos entre esses dois grupos tão similares.

A popularização de assuntos trouxe mais representatividade e, por vezes, uma falsa sensação de maior inclusão social, mas sobretudo venho um estreitamento nas relações de poder. Aquele jovem dos anos 1980, que era muito bom em física, ficava em casa aos finais de semana, e sofria *bullying* constantemente na escola; hoje volta para a academia numa posição hierárquica diferente: ele é o professor.

Não são raros os relatos de estudantes que possuem professores *nerds*, que têm em seus cadernos exercícios de gramática com personagens de histórias em quadrinhos, que respondem em provas questões sobre a força utilizada por um personagem de *mangá* em determinado golpe. As gerações estão mais próximas, o professor está mais presente ao meio dos/as alunos/as e mais habituado às suas linguagens, mais do que isso, ele é capaz de institucionalizar a fala *nerd* de seus discentes. Nesse sentido, os Novos estudos do Letramento permitem investigar esse meio como um universo de práticas de letramentos significantes para as juventudes e que, por isso, devem estar presentes nas escolas.

Além disso, a popularização do meio, trouxe um público mais plural e criou um novo espaço para debates de assuntos sérios. É comum em *podcasts* do Matando Robôs Gigantes, assuntos polêmicos e que tocam na consciência social, não porque seus criadores são ativistas de alguma causa, mas porque é um assunto presente nas novas histórias em quadrinhos, nos

filmes de super-heróis, nos jogos *online*, dentro da comunidade. Assuntos estes que, por vezes, evidenciam a natureza machista, racista e homofóbica desse grupam tão excludente: como a notícia da primeira mulher a competir na liga nacional de um MMORPG muito popular e que foi recebida de forma negativa por grande parcela dos *geeks*.

O corpo fora dos padrões sempre esteve presente nos conteúdos consumidos, apesar de nunca problematizado, a exemplo disso temos em um dos principais programas de ficção científica do século XX, a série de televisão “Jornada nas Estrelas”, onde é retratada uma sociedade futurista e avançada em milhares de questões, mas é a única mulher negra do grupo de protagonistas quem usa uma minissaia e atende ao telefone.

A troca de protagonismo feita pelas principais produtoras/distribuidoras de cultura pop para atender a essas novas demandas, causa revolta pelo tipo de visibilidade dada ao diferente. O Super-Homem é um dos super heróis mais poderosos das histórias em quadrinho, e para atender a demanda por diversidade, do século passado, foi criada a Super-Moça, que possui a mesma origem e mesmos poderes que o Super-Homem, mas é inegavelmente mais fraca ele em todos os aspectos.

O *nerd* ainda se mostra conservador e avesso a questões de classe, pois celebra a popularização de seu meio pelo aumento na produção de conteúdo, mas não consegue aceitar as mudanças que sociedade demanda.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

STREET, Brian. V. **Letramentos sociais: abordagens críticas do letramento no desenvolvimento, na etnografia e na educação**. 1. ed. - São Paulo: Parábola Editorial, 2014.

SETTELES, Burr. **On “Geek” Versus “Nerd”**. Disponível em: <<https://slackprop.wordpress.com/2013/06/03/on-geek-versus-nerd/>>. Acesso em: 21 abr. 2018.

STREET, B. V. **Os novos estudos do letramento: histórico e perspectivas**. In: MARINHO, M.; CARVALHO, G. T. (orgs.) *Cultura Escrita e Letramento*, Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010. p. 33-53.

TAMANAHÁ, Nádia. **Qual a diferença entre nerd e geek?**. Disponível em: <<https://mundoestranho.abril.com.br/cultura/qual-a-diferenca-entre-nerd-e-geek/>>. Acesso em: 21 abr. 2018.

CAMBRIDGE. **Cambridge Dictionary**. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/nerd>>. Acesso em: 21 abr. 2018

POLIVANOV, Beatriz. **Etnografia Virtual, Netnografia ou apenas Etnografia? Implicações dos conceitos**. *Logos* (UERJ. Impresso), v. 34, p. 32-43, 2011.

KOJIKOVSKI, Gian. **Os millennials, lamentamos informar, são coisa do passado**. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/revista-exame/os-millennials-lamentamos-informar-sao-coisa-do-passado/>>. Acesso em: 21 abr. 2018.