

SIMPÓSIO MUNDIAL DE ESTUDOS DA LÍNGUA PORTUGUESA AT166

A VINGANÇA DOS NERDS: OS NOVOS DOMÍNIOS DO TRANSLETRAMENTO GEEK

SANTOS, Débora Isis Martins dos
Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
debora.isiis@gmail.com

Resumo: Atualmente a cultura *nerd* encontra-se fortemente popularizada, devido ao apelo comercial e de diferentes mídias. Graças a tal popularidade, hoje é mais fácil reconhecer as pluralidades desse grupo. A pesquisa objetiva identificar as práticas de letramentos desse grupo e como são manifestadas as práticas daqueles que são silenciados dentro de seu próprio meio, sobretudo a resistência negra feminina. Como estudo netnográfico (POLIVANOV, 2011), foi promovida uma análise do site 'Matando Robôs Gigantes', alcançando, posteriormente, redes sociais ligadas à comunidade. Entendendo por letramentos, práticas orais, visuais e escritas, e com carácter político, inicio a discussão pelos Novos Estudos dos Letramentos (STREET, 2014). Num primeiro momento, mostro as particularidades que transpassam os estereótipos que acompanham a cultura. Com isso, percebe-se uma modificação na escrita com o advento da tecnologia e as inúmeras mudanças na rotina *nerd*. Após, destaco que mesmo sento um grupo excluído, este pratica aversão a corpos que não os heteronormativos brancos (BUTLER, 1997). Com isso, finalizo meu estudo tentando apresentar os letramentos de reexistência (SOUZA, 2011) dos corpos femininos negros nesse meio que tenta, agressivamente, os silenciar.

Palavras-chave: letramentos; nerd; transletramentos; identidades; juventudes.

Abstract: Nowadays the nerd culture is strongly popular, by the commercial appeal and different medias. Thanks to all this popularity, today is easier to recognize this group's plural aspects. The research aims to identify the literacies practices of this group and how the practices of those who are silenced within their own environment, especially the feminine black resistance, are manifested. As a netnographic study (POLIVANOV, 2011), an analysis of the site 'Matando Robôs Gigantes' was promoted, reaching later social networks associated to the community. Understanding by literacies, oral, written and visual practices, and with a political character, I begin the discussion by the New Studies of the Letters (STREET, 2014). At first, I show the particularities

that transcend the stereotypes that accompany the culture. With this, one notices a change in writing with the advent of technology and the innumerable changes in the nerd routine. Afterwards, I point out that even if I sit in a excluded group, it practices aversion to bodies other than heteronormative whites (BUTLER, 1997). With this, I finish my study trying to present the literacies of reexistence (SOUZA, 2011) of the black female bodies in that medium that tries, aggressively, to silence them.

Keywords: literacies; nerd; *transliteracies*; identities; youth.

Introdução

Os *nerds* foram constantemente marginalizados durante o século XX, categorizados como dotados de alta inclinação aos estudos e de hábitos reclusos estranhos, mas o que isso significa, de fato? Ao analisarmos epistemologicamente a palavra, temos duas vertentes difusas, de fontes tão perdidas que suas origens se tornaram senso comum. Há quem diga que o termo venha da Inglaterra medieval, e era o nome dado a artistas de rua que realizavam algo de estranho em suas performances (deslocamento de partes do corpo, engolir fogo, caminhar sobre superfícies afiadas), para atrair a atenção de um público cada vez maior e deixarem sua marca. Contrariando o dito acima, pesquisas afirmam que o termo apareceu pela primeira vez nos Estados Unidos em meados dos anos 1960; a palavra nerd, então, seria uma variação da gíria inglesa – *nerd* -, cujo significado seria louco.

O dicionário *online Cambridge* dá a seguinte definição: “uma pessoa, especialmente/geralmente um homem, que não é atraente e é estranho ou socialmente vergonhoso”¹. O dicionário ainda dá outro significado: uma pessoa que é extremamente interessado em um assunto, especialmente computadores, e que sabe muito fatos acerca do assunto.”² Essa definição melhor se assemelha ao conceito de *Geek*, que trabalharemos de modo aprofundado mais adiante no texto.

No Brasil, a palavra ganhou um sinônimo que foi bastante popular nos anos 1980, CDF – *Cérebro de ferro*.- Eram adjetivos depreciativos para

¹ Tradução da autora

² Tradução da autora

aqueles que tiravam notas boas e não possuíam muita habilidade social, geralmente sofriam uma mitológica aversão do sexo oposto e não possuíam nenhuma aptidão para esportes – de contato, que eram os únicos considerados ‘de verdade’, já que competições de xadrez, ou olimpíadas acadêmicas, eram ignoradas.

Um clube de sócios únicos, os *nerds* não eram distintos só pelas inabilidades motoras, seus comportamentos letrados eram, ao mesmo tempo que menosprezados, fascinantes. Enquanto sozinhos, costumeiramente estavam lendo histórias em quadrinhos - ‘*comics*’, devido ao formato e origem norte-americana que possuem – comumente de super-heróis, acompanhando um *mangá* – semelhante às histórias em quadrinhos, de origem japonesa, monocromática e com leitura iniciando-se na última página, da direita para a esquerda-, 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.

1. As práticas de letramentos

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, dica 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, explica:

“As práticas letradas incorporam não só os ‘eventos de letramento’, como ocasiões empíricas de que o letramento é parte integrante, mas também ‘modelos populares’ desses eventos e preconceções ideológicas que os sustentam. Grillo estendeu essa noção ainda mais para abarcar a noção de práticas comunicativas em geral, o que claramente deve muito ao trabalho de Hymes sobre ‘etnografia da comunicação’ (Hymes, 1974). Grillo elabora o conceito de práticas comunicativas para incluir ‘as atividades sociais por meio das quais se produz linguagem ou comunicação’, ‘o modo como essas atividades se encaixam em instituições, ambientes ou domínios.’ (Street, 2014)

Sendo assim, 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*³, seriam práticas letradas.

Entender que os meios de manifestação de um grupo subalternizado têm seu valor enquanto reprodução cultura é confrontar a cadeia hierárquica na

3 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.

qual a sociedade letrada encontra-se. Sociedade esta, excludente desde sua concepção, que decide quem pode ser considerado letrado, e quem deve ter suas práticas ignoradas.

Então, para o cumprimento do objetivo desta pesquisa, passamos a aceitar o termo *nerd*, não como um adjetivo pejorativo, mas como a denominação de uma tribo urbana singular, com práticas letradas únicas e complexas, estereotipadas por aqueles que não compõem o grupo e difusas dentro de seu próprio núcleo.

Como já mencionado, 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: Burr Settles, em sua pesquisa, conclui que, mesmo relacionados, esses termos “capturam as diferentes dimensões de uma dedicação intensa”⁴, e afirma que “a distinção é que *geeks* são fãs de seus assuntos, enquanto *nerds* são praticantes deles”.⁵

Ainda em sua pesquisa, o engenheiro informa que o *nerd* é comumente mais lembrado por habilidades acadêmicas, curiosidade e hábitos de leitura excessivos, enquanto coleções, *hobbies* e estilo de fala e de vestuário, são relativos ao *geek*.

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 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.

⁴ Tradução da autora

⁵ Tradução da autora

O MCU, Universo Cinematográfico da Marvel, em português, transformou a cultura pop – cultura popular – 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*.

2. Metodologia

Todo esse trabalho está sendo desenvolvido por meio de uma pesquisa netnográfica. O ambiente escolhido foi o site Matando Robôs Gigantes, um blog de entretenimento e cultura pop, que produz, principalmente, *podcasts* (programas de conversas/debates sobre temas específicos) acerca da cultura pop. O site foi criado por Didi Braguinha, Beto Estrada e Affonso Solano, sem que, deste último, também será analisado o público seguidor de seus meios de comunicação privados. O site 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 dos 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.

Por ser uma pesquisa netnográfica, eu me encontro inclusa no meu sujeito de pesquisa. Sou *nerd*, acompanho os *podcasts* do site desde 2006, leitora assídua da bibliografia do Affonso, fã de blusas de super-heróis e de blusas de flanela.

3. Primeiras impressões

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, pelo pensamento global e o desejo por experiências. 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.

A realidade mundial mudou, então, mudaram também as práticas de seus habitantes. Reafirmo minha opinião sobre o RPG, foi o maior evento de letramento *nerd* da Geração Y, no passado. O cotidiano é outro, a internet mudou a forma como nos relacionamos com as pessoas. Para jogar uma partida com seus amigos não é mais necessário estarem todos ocupando o mesmo espaço físico, é possível realizar disputas online com os componentes o seu círculo social, ou com desconhecidos de qualquer parte do globo. Esse novo gênero de jogo recebe o nome de MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing game*).

O *geek* é parte integrante de uma gigantesca (e altamente rentável) cadeia de jogos populares. 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 de escala mundial, onde os competidores recebem patrocínio e treinamento similares ao de atletas de esportes clássicos.

Considerações finais

O que parece ser uma multidão homogênea, de interesses, gostos, linguagens comuns, num primeiro momento, se provou ser, após uma imersão um pouco mais profunda, 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, outrora marginalizados, não trouxe somente mais inclusão social e representatividade aos “garotos mais esquisitos da escola”, trouxe, também, um estreitamento nas relações de poder. Aquele jovem dos anos 1980, que era muito bom em física, ficava em casa nos fins 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.

Referências

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.

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.

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

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.