

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL MESTRADO

ALAN RICARDO DAL PIZZOL

ENTRE PRODUTOS E CONSUMO *NERD*:
ELEMENTOS PARA UMA SUBCULTURA DE FRONTEIRAS A
PARTIR DE GHANOR

São Leopoldo
2017

ALAN RICARDO DAL PIZZOL

ENTRE PRODUTOS E CONSUMO *NERD*:
Elementos para uma subcultura de fronteiras a partir de Ghanor

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

Orientadora: Dra. Adriana da Rosa Amaral

São Leopoldo
2017

D136e

Dal Pizzol, Alan Ricardo

Entre produtos e consumo nerd : elementos para uma subcultura de fronteiras a partir de Ghanor/ por Alan Ricardo Dal Pizzol. – 2017.

129 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (Mestrado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação, São Leopoldo, RS, 2017.

“Orientadora: Dra. Adriana da Rosa Amaral.”

1. Comunicação. 2. Cultura Nerd. 3. Subcultura. 4. Capital cultural.
5. Consumo. I. Título.

CDU: 659.3:316.77

ALAN RICARDO DAL PIZZOL

**ENTRE PRODUTOS E CONSUMO *NERD*: ELEMENTOS PARA UMA
SUBCULTURA DE FRONTEIRAS A PARTIR DE *GHANOR***

Dissertação apresentada como requisito parcial para
obtenção do título de mestre, pelo Programa de Pós-
graduação em Ciências da Comunicação da
Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

APROVADO EM 29 DE AGOSTO DE 2017.

BANCA EXAMINADORA

PROF. DR. GUSTAVI DAUDT FISCHER – UNISINOS

PROFA. DRA. MARIA CLARA JOBST DE AQUINO BITTENCOURT – UNISINOS

PROFA. DRA. ADRIANA DA ROSA AMARAL - UNISINOS

AGRADECIMENTOS

Dedico este momento de desenvolvimento pessoal a algumas pessoas que estiveram comigo nos momentos felizes e principalmente nos momentos em que a depressão quase colocou fim em tudo: meu pai, minha mãe e minha irmã. Mesmo há muitos quilômetros de mim, durante todo esse tempo conseguiram me abraçar e me fazer chorar a cada ligação que terminava, e que por toda a vida eu serei grato e buscarei formas de tentar deixar a vida deles um pouco mais confortável de amor.

Dedico a minha orientadora Adriana Amaral, por me mostrar que por trás de um grande pesquisador existe uma pessoa, que também pode passar por dificuldades e também pode seguir em frente.

Dedico a minha gata Farofa, minha companhia durante parte do processo que foi vencida pela leucemia.

Dedico também aos meus colegas de caminhada e amigos que estiveram comigo e puderam acompanhar durante esse processo de conhecimento: Julherme Pires; Lorena Risse; Kairo Queiroz; Évilin Matos; Luiz Gehlen; Bruna Pol Paolini.

RESUMO

Esta dissertação propõe-se a buscar a compreensão de como a Subcultura *Nerd* se atualiza através do consumo de referências culturais. Para isso, elencamos uma narrativa chamada *Crônicas de Ghanor* (2013), um produto cultural desenvolvido em várias mídias, mas que teve seu início em um jogo de tabuleiro gravado e disponibilizado pelo *Grupo Jovem Nerd*, a maior empresa nacional voltada a conteúdos *Nerds*. Para o desenvolvimento da pesquisa, utilizamos a *Teoria Fundamentada* (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2015), para catalogar todas as referências culturais encontradas na construção da narrativa dos Podcasts das *Crônicas de Ghanor*, ao mesmo tempo que utilizamos o método criado por Gelder e Thornton (1997) para compreendemos como se dá a atualização do *Nerd*, através da perspectiva da própria subcultura. Para o debate são convidados os autores Bourdieu (1982), Burke (2013) e García Canclini (2008). Sob a ótica do capital cultural e suas trocas simbólicas, criamos uma discussão sobre a hibridização das referências culturais que compõe o produto das *Crônicas de Ghanor* e de seus consumidores. Como resultados desse processo, dissertamos sobre como a atualidade da subcultura se legitima pela sua própria visão, e entendemos que se trata de uma subcultura em processo. O produto em si não parece ter hibridização, através do entendimento do capital cultural, enquanto a subcultura demonstra que sua formação é *híbrida, em processo* – e deve refletir em futuros produtos de consumo.

ABSTRACT

This dissertation proposes to seek the understanding of how the Subculture *Nerd* is updated through the consumption of cultural references. To do this, we analyze the narrative of *Chronicles of Ghanor* (2013), a cultural product developed in various medias, but which began in a board game recorded and made available by the *Jovem Nerd Group*, the largest national company focused on *Nerd* content. For the development of the research, we used the *Grounded Theory* (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2015) to catalog all the cultural references found in the *Chronicles of Ghanor* podcasts, while using the method created by Gelder and Thornton (1997), to understand how is updated the *Nerd* concept, through the perspective of the subculture itself. For the debate are invited the authors Bourdieu (1982), Burke (2013) and García Canclini (2008). From the perspective of cultural capital and its symbolic exchanges, we have created a discussion about the hybridization of the cultural references that makes up of the *Chronicles of Ghanor* and its consumers. As a result of this process, we have discussed how the current subculture legitimizes itself by its own vision, and we understand that it is a subculture in process. The product itself does not appear to hybridize through the understanding of cultural capital, while the subculture demonstrates that its formation is *hybrid, in process* – and should reflect in future *Nerd* products.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Esquema sinóptico	17
Figura 2: Nerd do Dr. Seuss, publicado em 1950.....	18
Figura 3: Edgar Bergen e seu boneco de ventriloquia Mortiner SNerd 1941	19
Figura 4: Homebrew Computer Club (1975 - 1986).....	22
Figura 5: Gráfico de dados Revista Mundo Estranho 2016.....	23
Figura 6: Diferenças de consumo musical e filmográfico – Geeks (laranja) e Hipsters (verde)	25
Figura 7: Diferenças de consumo de vestuário – Geeks (laranja) e Hipsters (verde)	26
Figura 8: Cosplayers na CCXP 2016.....	28
Figura 9: Capa do evento Dia do Orgulho Nerd.....	30
Figura 10: Fotos do evento Dia do Orgulho Nerd.....	31
Figura 11: Capa do evento Papos e ideias: Dia do Orgulho Nerd.....	32
Figura 12: Fotos do evento Papos e ideias: Dia do Orgulho Nerd	33
Figura 13: Dados de acesso das mídias do Portal Jovem Nerd	34
Figura 14: Apresentação de formatos Jovem Nerd, mídias Jovem Nerd	39
Figura 15: Pirâmide de Maslow.....	45
Figura 16: Perfil dos usuários.....	48
Figura 17: Arte de capa Nerdcast 291 especial RPG.....	59

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 JUSTIFICATIVA	12
1.2 OBJETIVO GERAL	15
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	15
1.4 ESQUEMA DA PROBLEMÁTICA	16
2 O NERD	18
2.1 NERD NO BRASIL	20
2.1.1 <i>Hippies, contracultura e o Nerd.....</i>	20
2.2 DIFERENÇAS ENTRE NERD E GEEK.....	22
2.2.1 <i>Geeks e Nerds são Hipsters?.....</i>	24
2.3 EVENTOS E ENTREVISTAS	27
2.4 O JOVEM NERD	34
2.4.1 <i>Amazing Pixel “Criação, produção e publicidade. Tudo integrado.”.....</i>	37
2.4.2 <i>Canais segmentados dentro do portal Jovem Nerd.....</i>	38
2.4.3 <i>O que é ghanor, descrição, mídias.....</i>	39
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	45
3.1 CONSUMO	45
3.1.1 <i>Consumidores e cidadãos.....</i>	46
3.1.2 <i>Consumidores e definições etárias de juventude.....</i>	47
3.2 JUVENILIZAÇÃO DA CULTURA NERD: KIDULTS E NOSTALGIA.....	48
3.3 CAPITAL CULTURAL, SUBCULTURAL	49
3.4 HIBRIDISMOS CULTURAIS	51
4 MOVIMENTO EXPLORATÓRIO: TEORIA FUNDAMENTADA	53
4.1 MAPEANDO AS REFERÊNCIAS EM GHANOR	53
4.2 GHANOR FUNDAMENTADO	53
4.3 DECUPAGEM DE TRECHO	58
4.4 ANÁLISE ENTREVISTAS	78
4.5 CATEGORIAS FUNDAMENTADAS	86
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	100
6. GLOSSÁRIO	103
REFERÊNCIAS	110
ANEXO A – QUESTIONÁRIO UTILIZADO EM EVENTOS NERDS	114
ANEXO B – ENTREVISTAS REALIZADAS NOS EVENTOS DIA DO ORGULHO NERD	116

1 INTRODUÇÃO

Neste trecho faço uma introdução ao trabalho e ao processo que trouxe o pesquisador até chegar a esta pesquisa. Aqui ficam registrados todos os caminhos que passei para chegar ao que será apresentado. Constam também conceitos e autores que fui “clipando” durante a busca do estado da arte do objeto de pesquisa, para compreender do que está sendo tratado e quem trabalha com essas temáticas. Este trecho diz respeito a inúmeros processos caminhados, mesmo que eles não façam mais parte do trabalho, porém tem importância na construção do pesquisador para determinar o método, as teorias e o objeto em si.

Parte importante da construção desta pesquisa foi buscar autores que possam auxiliar nos caminhos da discussão. Nesse percurso, existem alguns métodos e autores que podem ser chamados de centrais ao projeto geral.

A estruturação do projeto se dá quando começo a ler e, brevemente, compreender Bergson (2005). Identificar que até então vinha concentrando forças em um problema mal estruturado, o qual me levava a duas pesquisas diferentes, pois, dentro do problema existiam alguns mistos, e a palavra estava “sentido” jogada ao acaso. O caminho de definição do problema de pesquisa que apresento aqui foi composto pela estruturação de um misto que oportuniza a trabalhar o “virtual” e seu “atual”. Podemos dizer que trabalhar o misto, para Bergson (2005), é trabalhar o presente, pensado como a atualização em graus do nosso passado virtual.

O produto pesquisado tem sua narrativa construída sobre uma multiplicidade grande de mídias, a narrativa transmídiaica, que necessita de métodos de pesquisa que possam, da melhor maneira possível, englobar sua multiplicidade. Assim, a *transmetodologia* (MALDONADO, 2014) traz aos autores e aos pesquisadores a possibilidade de moldar sobre o empírico as técnicas utilizadas para sua compreensão.

Por exemplo: existe a necessidade de pensarmos a receptividade comunicativa em seu contexto, “pensar o espaço/tempo” (MALDONADO, 2014, p. 21). A etnografia poderia ser útil no trabalho, mas o desenho que pretendemos dar à pesquisa não engloba uma etnografia completa. Já a netnografia se assemelha mais ao desejado; mesmo assim não é o suficiente para englobar sua totalidade, pois o problema vai além do consumo propriamente dito. Existem apropriações sobre o consumo dessas obras, surge daí a necessidade de procurar uma metodologia que possa solucionar o problema encontrado no método anterior, mas mantendo os dois métodos, de maneira que exista uma conversa entre ambos e que possa ser explorado o melhor do objeto nesses espaços/tempos. As estratégias transmetodológicas têm papel importante sobre as multidimensões que nosso projeto pode alcançar.

Em certo momento da pesquisa penso em utilizar o conceito de *constelações*, de Benjamin (1985), como forma de estruturar cada uma das visões e conteúdos sobre o tema tratado, sendo que cada estrela é um ponto onde foco a formação e busca do conhecimento, tentando sempre formular associações geradoras de uma constelação. Porém, este foi um processo deixado de lado com o decorer da pesquisa. Já no processo de estado da arte, buscamos temáticas que fossem pertinentes ao trabalho e que viessem a corroborar com a pesquisa que iria desenvolver:

- Alguns dos autores selecionados até então para tratar da parte inicial sobre fãs e consumos juvenis: *Consumo e memória nas culturas juvenis* (NUNES, 2015), *Fans, bloggers and gamers* (JENKINS, 2015).
- Sobre cultura *Nerd* nacional: Patrícia Matos dos Santos. UFF. *O Nerd virou cool*, 2014; e internacional: Jason Tocci. Universidade da Pensilvânia, *Geek Cultures: media and identity in the digital age*, 2009; Kendall (1999; 2007); Nugent (2009) e Anderegg (2008).
- Outros autores que trabalham com temáticas juvenis: Borelli (2008), Freire Filho (2007), Melo Rocha (2012), Debert (2010).
- Consumo e estilo de vida: Featherstone (1995), Campbell (2006), McCracken (2003), Barbosa (2010) e Enne (2010).
- Trocas simbólicas: Bourdieu (1983; 2008).
- Capital subcultural de Thornton (1996).

E como método escolhido para a pesquisa de consumos e hibridações, como forma de catalogar e categorizar, temos a *Teoria Fundamentada* (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2014). Trata-se de uma teoria constituída no ato de passear pelo empírico, completamente livre de um método a priori, no intuito de articular o método a partir do objeto. É produzido um primeiro recorte do que existe em campo e criam-se categorias de análise. Nesses momentos, faz-se a seleção de categorias, e as embasa teoricamente. O processo se dá em uma constante *ida e vinda do campo à teoria*.

Observamos nas obras de Canclini (1998) e Hall (2009) discussões acerca das questões multiculturais e de hibridismos culturais. Entendemos que a significação de cultura tem seu valor e uma cultura influencia outra, de forma a existir intercâmbio e miscigenação dessas culturas e referências.

Todas estas foram discussões iniciais que contribuíram para a formação desta pesquisa, mesmo que algumas teorias citadas foram descartadas ou substituídas por outras, é preciso notar seu envolvimento para a compreensão do que se tornou esta confluência de teorias e referências. Para o desenvolvimento da pesquisa utilizou-se a Teoria Fundamentada de Fragoso, Recuero e

Amaral (2015), para catalogar todas as referências culturais encontradas na construção da narrativa dos podcasts das *Crônicas de Ghanor*, ao mesmo tempo que utiliza-se o método criado por Gelder e Thornton (1997) para compreender como se dá a atualização do *Nerd*, através da perspectiva da própria subcultura. Para o debate são convidados os autores Bourdieu (1982), Burke (2013) e García Canclini (2008), a partir dos quais, sob a ótica do capital cultural e suas trocas simbólicas, discutimos sobre a hibridização das referências culturais que compõem o produto das *Crônicas de Ghanor* e de seus consumidores.

1.1 JUSTIFICATIVA

Faço agora uma breve apresentação justificando os porquês do interesse do pesquisador no tema pesquisado e também da importância do produto para a subcultura *Nerd* no Brasil. Antes de adentrarmos à pesquisa, acho necessário me apresentar e me posicionar como pesquisador, pois acredito que meu local de fala, as minhas experiências de vida, toda a minha biografia, de alguma forma conversam com tudo que produzo. Uma das coisas marcantes talvez seja justamente pelas híbridas referências que ao longo desses (curtos) 23 anos de existência venho acumulando, confluindo e produzindo.

Inicialmente vou falar sobre o que me interessou na cultura *Nerd*. Desde muito jovem, tive a oportunidade de praticar esportes gratuitamente, assim como todos os jovens da minha cidade natal, Maravilha–SC, através do Secretaria Municipal de Esportes. Dentre as várias modalidades oferecidas, optei por futsal, taekwondo e xadrez. Os dois primeiros, sem grande sucesso. Já no xadrez pude competir e ganhar alguns campeonatos municipais, regionais e até estaduais. Aí então nasceu uma primeira paixão, os jogos de tabuleiro. Grande parte dessa diversão consistia em reproduzir jogos famosos, como banco imobiliário, cartas de baralhos fantásticos, e também em inventar meus próprios jogos, com a simplicidade óbvia de alguém que tinha entre 8 e 12 anos. Até hoje tenho alguns exemplares guardados, feitos de caneta, cartolinas e muito suor.

Por volta dos meus 13 anos, minha família comprou o nosso primeiro computador (PC), dando início a uma nova fase de experiências. Naquela época, passei a colecionar muitos jogos digitais, comprados em um ou dois, ou até quatro unidades de *cd*, que muitas vezes mal rodavam, pois, o computador tinha apenas 256 *megabytes* de memória *RAM* – o que até na época já era um pouco ultrapassado, pois os computadores já estavam vindo com até 1 *gigabyte* de *RAM*. Mas isso nunca foi um grande problema. O ano era 2006 ou 2007, quando tive acesso à internet em

casa, depois de muito jogar em *Lan Houses*¹ com amigos. Nessa primeira fase, reunidos jogávamos *Half-Life* ou *Counter Strike*; já com PC em casa, o jogo era *Tibia* – um *MMORPG* no qual passei anos envolvido, virando noites, fazendo amizades. Com a chegada da adolescência, com 15 ou 16 anos, e a vontade de sair e ir a festas, vários fatos muito engraçados aconteceram em relação aos jogos. Quase sempre eu e meus amigos passávamos a noite toda em uma rodinha falando de *Tibia*, sobre batalhas, níveis, habilidades e missões.

Outro ponto que considero muito importante na minha construção como pesquisador é que desde cedo, a minha matéria preferida na escola era Artes. Com os anos passei por vários caminhos de aprendizado, alguns até sozinho, como treinamentos de ilustração, pintura e diversos tipos de artesanato. Até mesmo modalidades mistas de arte e botânica, como podar as plantas do jardim com algum formato específico. Boa parte disso se deu porque, durante certo tempo, minha mãe produziu artesanato para complementar a renda de casa, e também por *hobby*. Nesse ponto, eu aprendi a bordar, a fazer cartões furados, bonecos de biscuit, pintura de casquinhas de ovos e cestas de páscoa. Essas coisas me influenciaram de tal forma que quando chegou a hora de fazer uma graduação, eu queria algo relacionado a arte.

O curso de Publicidade e Propaganda foi à opção que parecia se encaixar melhor com a pessoa que eu era na época, e logo nos primeiros meses de aula eu me apaixonei por aquilo. No primeiro ano, consegui um emprego como auxiliar de designer em uma empresa, e no segundo consegui um estágio dentro da agência experimental da universidade (ACIN/Unochapecó). Nessa época, eu e outros dois estudantes, de jornalismo e de produção audiovisual, passamos a ocupar nosso tempo livre com atividades extra-classe. Como a universidade cedia o equipamento, e nós éramos a mão de obra, fundamos um coletivo de produções audiovisuais: a *Experiência Audiovisual Universitária* (EAU). Dentro de nossos objetivos alcançados está a produção do primeiro *webseriado* produzido em Santa Catarina, o *Viral*² (2012) – que foi destaque da categoria Audiovisual da 8ª Bienal da UNE em 2013, foi indicado e premiado no *Prêmio Expocom* da Intercom, e hoje conta com cerca de 40 mil visualizações no *Youtube*; e o documentário *A Conquista*³ (2014), sobre a colonização e a modernidade do Oeste Catarinense, selecionado para mostras como *Circuito do SESC-SC*. Esses trabalhos nos proporcionaram algumas oportunidades muito interessantes. Na mesma época passei a ser estagiário na *Diretoria de*

¹ LAN House é um estabelecimento comercial onde, à semelhança de um cyber café, os usuários podem pagar para utilizar um PC com acesso à Internet.

² Link para o primeiro episódio da Web seriado Viral: <https://www.youtube.com/watch?v=Es5GQZrJ584>

³ Link para do Documentário A Conquista: <https://www.youtube.com/watch?v=KelhclWnOj0>

Marketing e Comunicação da Unochapecó, e um ano depois passei a trabalhar como diretor de arte em uma agência da cidade.

Em todo esse tempo que trabalhei com direção de arte e comunicação no geral, o ponto central para produzir bons materiais, bons *papers*, bons audiovisuais, eram as referências. Quem fez? De onde veio? Como vai impactar e por que isso é impactante? Essas perguntas sempre foram importantes para a criação de conteúdos relevantes que atingissem os públicos, e que de alguma forma interferissem no nosso cotidiano. Quando chegou o momento de concluir meu curso de graduação, uma pergunta era muito pertinente para mim: *como se dá o processo de consumo de referências pelos diretores de arte?*

E dessas, outras surgiram: como e o que é importante consumir? Onde eles consomem e quanto? Então um dos meus trabalhos de conclusão de curso precisava ser sobre isso. E foi. Através de alguns processos de pesquisa que culminaram em um grupo focal com diretores de arte da cidade, consegui tirar algumas dúvidas, entender onde eram buscadas as referências, e ter um parâmetro de como era o consumo de referências desses criadores de conteúdo. Mas, o que as *Crônicas de Ghanor* têm a ver com tudo isso?

Nesta pesquisa, eu busco algo similar. Continuo querendo entender mais sobre consumo de referências, mas algo atrelado a outro conteúdo, não mais a uma profissão e sim a toda uma subcultura, a *Nerd* – da qual me sinto parte. Conheci o conteúdo criado pelo *Jovem Nerd* e sua equipe durante a graduação, e fiquei um tanto surpreso que um conteúdo voltado a *Nerds*, como jogos digitais, tabuleiros e cultura pop, cada vez mais pareciam ganhar espaço no meu cotidiano, e de todas as pessoas que eu conhecia. Daí surge meu interesse em acompanhar e em consumir o conteúdo produzido pelos mesmos. As *Crônicas de Ghanor* surgem através do *podcast*, mas continua se expandindo nos livros.

Um dos maiores ícones da cultura *Nerd*, o *Guia do Mochileiro das Galáxias*⁴, criado por Douglas Adams⁵, originalmente é um programa de rádio, transmitido pela estação da BBC da Inglaterra, em 1978. Mais tarde, a série foi adaptada para outros formatos, terminando apenas em 2009, com o sexto livro, co-escrito por Eoin Colfer⁶. Esse processo é muito parecido com o desenvolvimento transmídia do *Universo de Ghanor*.

O Portal *Jovem Nerd* é um dos maiores veículos de comunicação sobre entretenimento do País, com média de 10,6 milhões de visualizações na página por mês.

⁴ *Guia do Mochileiro das Galáxias*: primeira edição impressa data de 1979.

⁵ Douglas Noël Adams é um escritor e comediante britânico famoso por ter escrito esquetes para as séries de tv de *Monthly Python's Flying Circus*. Os seus fãs comemoram o *Dia do Orgulho Nerd/Dia da Toalha* em 25 de maio, que é a data de seu falecimento (1952–2001);

⁶ Eoin Colfer é um escritor irlandês conhecido principalmente pela série *Artemis Fowl*.

Antes estereotipados e considerados apenas indivíduos inadequados socialmente, hoje os *Nerds* começam a ser vistos como consumidores privilegiados e criadores de tendências. O que antes era um xingamento passa a ser levantado como bandeira, estampado em camisetas e motivo de orgulho para alguns. Este novo cenário aponta para o surgimento de uma cultura juvenil centrada no consumo talvez mais do que qualquer outra e que traz a disputa simbólica para o primeiro plano (MATOS, 2011, p. 12).

Assim, podemos demonstrar como se dá tantos acessos ao portal de conteúdo *Jovem Nerd*. Desse portal surgiram algumas vertentes de conteúdo, que são dois *podcasts* e três *videocasts*, vinculados a redes sociais, como *Instagram*, *Facebook* e *Twitter*. O portal também conta com a *Nerdstore*, a loja de produtos criados pelos participantes do *Jovem Nerd*. Neste trabalho, será utilizado como objeto de estudo um produto criado em um dos *podcast*, o *Nerdcast*, que é o *podcast* mais acessado do Brasil, com mais de 350 mil *downloads* por semana.

Para perceber o deslocamento ocorrido, durante os últimos cinquenta anos, na noção e no lugar social do cultural, convém considerar o que acontecia quando o desenvolvimento da modernidade “ilustrada” caracterizava a cultura como um bem desejável para todos, que devia ser difundido amplamente, explicado e tornado acessível, em contraste com a concepção neoliberal, que a situa como um conjunto opcional de bens adquiríveis, aos quais se pode ou não ter acesso (CANCLINI, 2004, p. 51).

O objeto empírico que desperta a inquietação, além da ascensão da cultura *Nerd*, é uma narrativa criada no *podcast*, e depois vendida como produto cultural, no formato de romance literário e guia ilustrado: o *Universo de Ghanor*. No material os autores se apropriam de inúmeras referências da cultura *Nerd* para a criação de um novo produto. Seria então, uma oportunidade de, através desse produto, compreender o que é atualmente a cultura *Nerd*. Nesse sentido, formula-se a questão central do problema de pesquisa: *Qual é a atualidade da subcultura Nerd através do seu consumo de referências?*

1.2 OBJETIVO GERAL

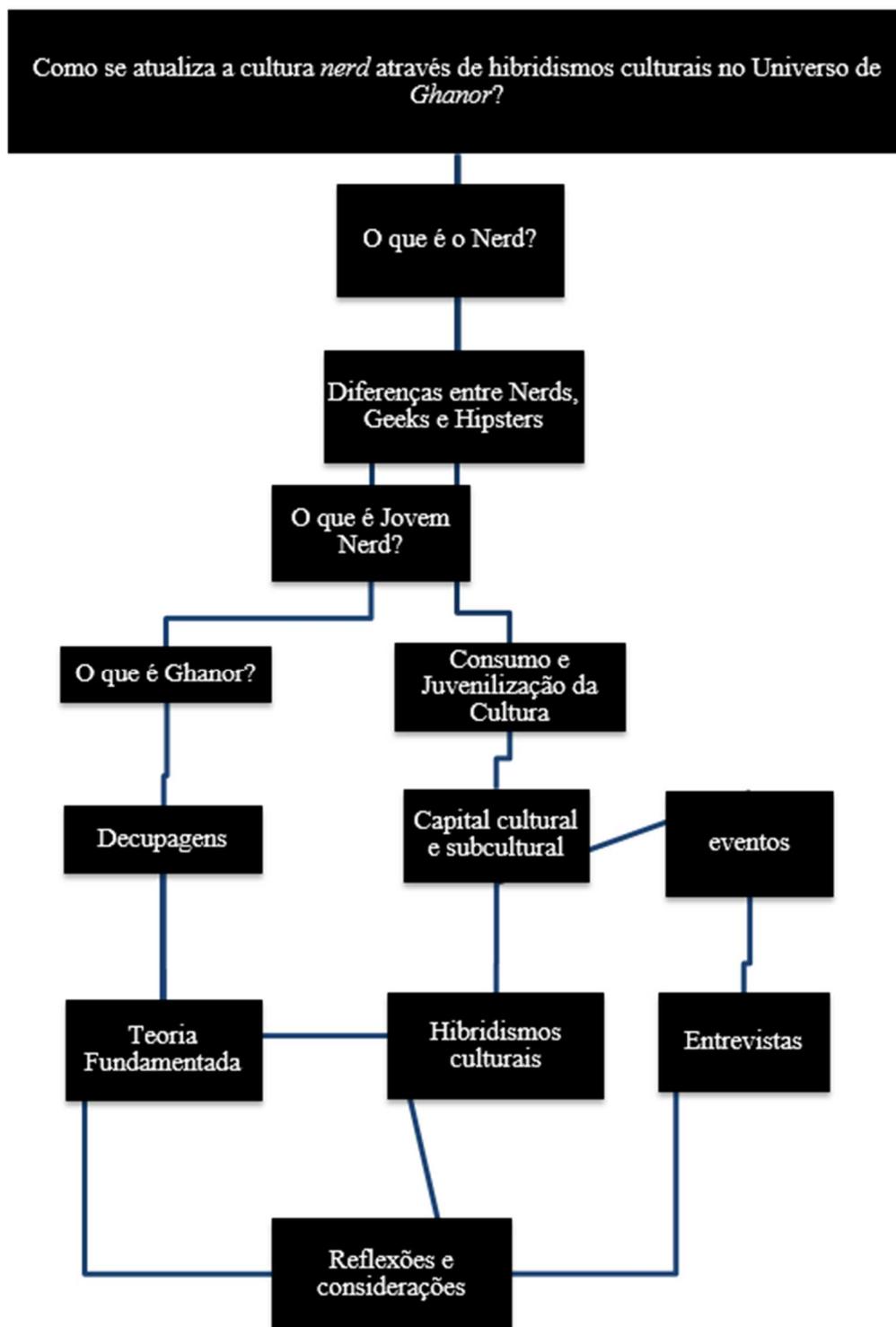
Entender como se dá a atualização da subcultura *Nerd* através de seus consumos e seus hibridismos culturais.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar o atual significado do termo *Nerd*, de acordo com consumidores de conteúdos voltados a essa subcultura.
- Através da catalogação e categorização das referências utilizadas no *Universo de Ghanor*, compreender e dissertar sobre a possível existência de hibridismos culturais e seu papel na produção de conteúdo.
- Contribuir com a discussão sobre capital cultural e subcultural e suas trocas simbólicas, através das percepções extraídas do *Universo de Ghanor* com a Teoria Fundamentada.

1.4 ESQUEMA DA PROBLEMÁTICA

Figura 1: Esquema sinóptico

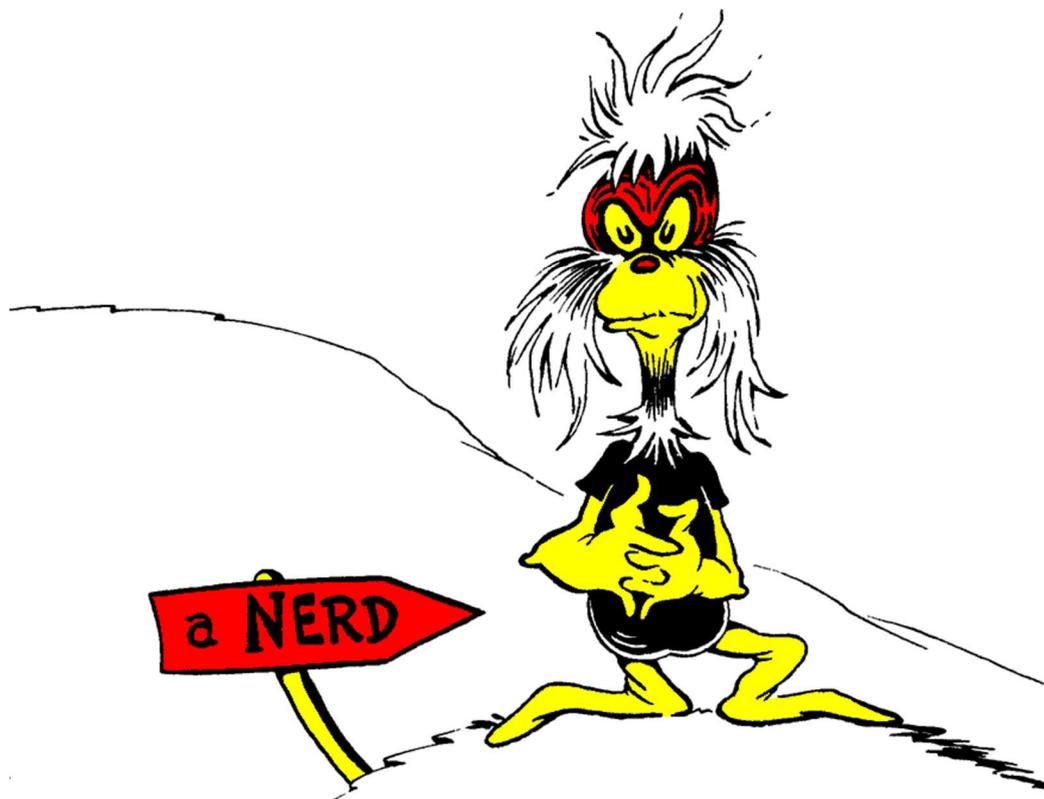


Para adentrar a esta pesquisa, também precisamos buscar compreender do que estamos tratando, o que é um *Nerd*, bom, vamos tentar compreender isso logo abaixo.

2 O NERD

Começaremos a abordagem falando sobre aquele em que este trabalho se baseia: o *Nerd*. Mas, afinal, o que vem a ser esse tal ‘*Nerd*’? Existem alguns possíveis significados para a utilização desse termo. Segundo Fernandes e Rios (2011), a primeira aparição da palavra foi documentada 1950 em um livro de Theodore Seuss Geisel (Dr. Seuss). A palavra foi utilizada para denominar uma criatura na obra “If I ran the zoo” (Se eu gerenciasse o zoológico⁷). O personagem era considerado estranho/esquisito.

Figura 2: *Nerd* do Dr. Seuss, publicado em 1950



Fonte: Disponível em: <<http://www.eldacur.com/~brons/NerdCorner/NerdBig8.gif>>. Acesso em: 15 jul. 2017.

Já a segunda hipótese sobre o surgimento do termo é a sigla do laboratório “Northen Electric Reserch and Development” (*NERD*)⁸, de Ontário Canadá. Também existe uma terceira possibilidade que atribuiu a origem do termo a um boneco de ventriloquismo de Edgar Bergen, o qual havia nomeado um de seus bonecos como *Mortimer SNerd*.

⁷ Tradução nossa.

⁸ Hoje a companhia se chama Nortel Networks.

Figura 3: Edgar Bergen e seu boneco de ventriloquia Mortimer S \dot{N} erd 1941



Fonte: Disponível em:

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8f/Edgar_Bergen_and_Mortimer_SNerd_1941.JPG>.

Acesso em: 26 ago. 2017.

Não se sabe ao certo qual desses é o motivo da popularização do termo, possivelmente a confluência dos três. A palavra aparece logo no ano seguinte (1951) em uma publicação da revista *Newsweek*, a qual reportou a palavra como sinônimo popular de algo “quadrado” ou desinteressante. Existe ainda uma quarta hipótese que diz que a palavra deriva da gíria “*nerf*” (louco), utilizada nos anos 1960 nos Estados Unidos.

A palavra ‘*Nerd*’, inicialmente, foi utilizada para designar pessoas com baixas habilidades de socialização e grande conhecimento sobre determinados assuntos. Existem vários sinônimos para a palavra *Nerd*, entre os quais *geek*, *cdf*, antissocial.

- *Geek*: a palavra *geek* tem seu primeiro registro em 1876 (*wikipédia*) como um sinônimo de *foll* (bobo) e era usada para denominar artistas de rua, que faziam algumas performances excêntricas, entre elas comer insetos (*bugs*)⁹. A ligação com computadores se dá com a atualização atual da palavra *bug* nos computadores, e os *geeks* seriam os caçadores de *bugs*/problemas de *software*¹⁰.

“O Oxford dictionary define ‘*Nerd*’ como uma palavra informal, de origem desconhecida, aplicada a pessoas que são excessivamente interessadas por algum assunto e que têm dificuldades em se relacionar com os outros” (FERNANDES; RIOS, 2011, p. 5).

“A definição do Cambridge Dictionary of American English é semelhante: um *Nerd* seria alguém sem habilidades sociais, especialmente interessado em tecnologia” (FERNANDES; RIOS, 2011, p. 5).

Já o dicionário online *Babylon* (2016) define *Nerd* como “chato; pessoa molesta; pessoa rechaçada pela sociedade (Gíria)”.

2.1 NERD NO BRASIL

Outro sinônimo, agora em âmbito nacional é o termo *CDF* “Cu De Ferro” como eram chamados alunos que passavam horas estudando sentados, deste termo surge a colocação que os mesmos teriam *traseiros** de ferro para aguentar excessivas jornadas de estudos sentados.

O *Nerd*, também conhecido como *CDF*, *Geek* e *Dork*, entre outros muitos nomes que já foram utilizados para denominar uma pessoa que: é muito apaixonada pela busca de um conhecimento em qualquer assunto em específico, mas principalmente estereotipada pela paixão por narrativas de ficção, personagens, quadrinhos, jogos e tecnologias.

Pode-se dizer que o universo *Nerd* cresceu consideravelmente nos últimos anos e com o avanço da tecnologia, os *Nerds* ganharam poder de participação na sociedade, e o fato de muitos, desde pequenos, terem acesso à tecnologia, fazem do *Nerd*, hoje, um ser mais bem aceito na sociedade e com assuntos comuns ao de maioria de outros grupos sociais.

2.1.1 Hippies, contracultura e o *Nerd*

⁹ Quando a linguagem do computador entra em conflito e tem dificuldades ou impossibilidade de executar determinado processo. Diz-se que a palavra foi introduzida para a mecânica por Thomas Edison, por problemas que os animais causavam ao seu fonógrafo.

¹⁰ Sequência de instruções seguidas ou modificadas na manipulação de informações ou dados. O software pode ser considerado um bem capital.

Vale do silício, maior centro industrial de ponta do mundo, localizado na Califórnia, tem importante papel na criação da cultura *Nerd*, tanto quanto em sua ressignificação ao longo dos anos.

Durante as décadas de 40 e 50, o então reitor da universidade de Stanford, Frederick Terman, fomentou que os professores criassem suas próprias empresas. Ele é creditado com carinho por muitas grandes empresas como a *Hewlett-Packard*. Terman é considerado por muitos como ‘pai do Vale do Silício’. Na década de 40, é interessante mencionar também que muito próximo da Universidade de Stanford ficava localizada a Escola de Palo Alto¹¹.

Uma curiosidade não muito citada sobre o início do Vale do Silício é que nos anos 60 havia um grande movimento contracultural estabelecido na região. É possível acompanhar isso na obra de Jack Kerouak, ‘On the Road’, de 1957. Ele comenta que San Francisco é o lugar vibrante onde rebeldes e românticos se encontram nos clubes de jazz. O termo ‘*hippies*’¹² foi cunhado ali.

A importância do movimento foi a ideologia de compartilhar para ter um mundo melhor. Assim, vários clubes de entusiastas de tecnologia se juntavam e debatiam sobre tecnologia. O mais popular desses grupos, Homebrew Computer Club (1975 - 1986). Em entrevista para o documentário ‘*Triumph of the Nerds: the rise of accidental empires*’¹³ (Triunfo dos *Nerds*) (1996), Jim Morey, um professor de matemática aficionado por tecnologia foi um dos principais nomes a trazer o movimento *hippie* para dentro do clube. Ele conta:

O espírito daquela época era ajudar o outro, compartilhar, você dividia seu baseado, você dividia sua cama, você compartilhava sua vida e você compartilhava suas esperanças, e nossa turma tinha o mesmo espírito de equipe, e isso tomou conta de toda Homebrew. Tão logo alguém conseguia resolver um problema que vinha correndo lá de cima gritando: Ei galera, eu encontrei a solução para aquele problema! Isso na minha visão foi o que permitiu o Vale do Silício a desenvolver alta tecnologia. Isso porque todos estávamos compartilhando e todo mundo saia ganhando. (Triumph of the *Nerds*, 1996).

Desse grupo de entusiastas da comunicação surgiram várias empresas, a mais conhecida delas, a Apple, viabilizou o mercado de PCs¹⁴ com o lançamento do Apple II.

Como se pode notar, essas interações entre entusiastas de tecnologias e ideologia dos *hippies* formaram a base do que podemos chamar de o *Nerd* tradicional, bastante retratado e

¹¹ A escola de Palo Alto ficou conhecida por trabalhar com o modelo circular proposto por Nobert Weiner, criador do campo de estudo da cibernética.

¹² Comportamento coletivo de contracultura dos anos 60. Uma das frases associadas a este movimento foi a célebre máxima “paz e amor”.

¹³ O nome é uma brincadeira com a comédia *Revenge of the Nerds* (A Vingança dos Nerds), de 1984.

¹⁴ Personal Computer, computador pessoal.

estilizado nas mídias e pensamentos sobre o termo. Indivíduos excluídos da sociedade, que passavam horas mexendo em protótipos tecnológicos, usando óculos grandes, roupa desalinhada, muitas vezes dormindo nas garagens/escritórios, comendo pizza e tomando refrigerantes de cola. Interessante notar que a barba muito tradicional para as figuras da época, não é retratada em nenhuma narrativa ficcional, talvez por uma tentativa de “juvenilização” forçada do personagem e vista com maus olhos.

Figura 4: Homebrew Computer Club (1975 - 1986)



Fonte: Disponível em: <<https://plus.google.com/communities/104645698300748407953>>. Acesso em: 26 set. 2017.

2.2 DIFERENÇAS ENTRE *NERD* E *GEEK*

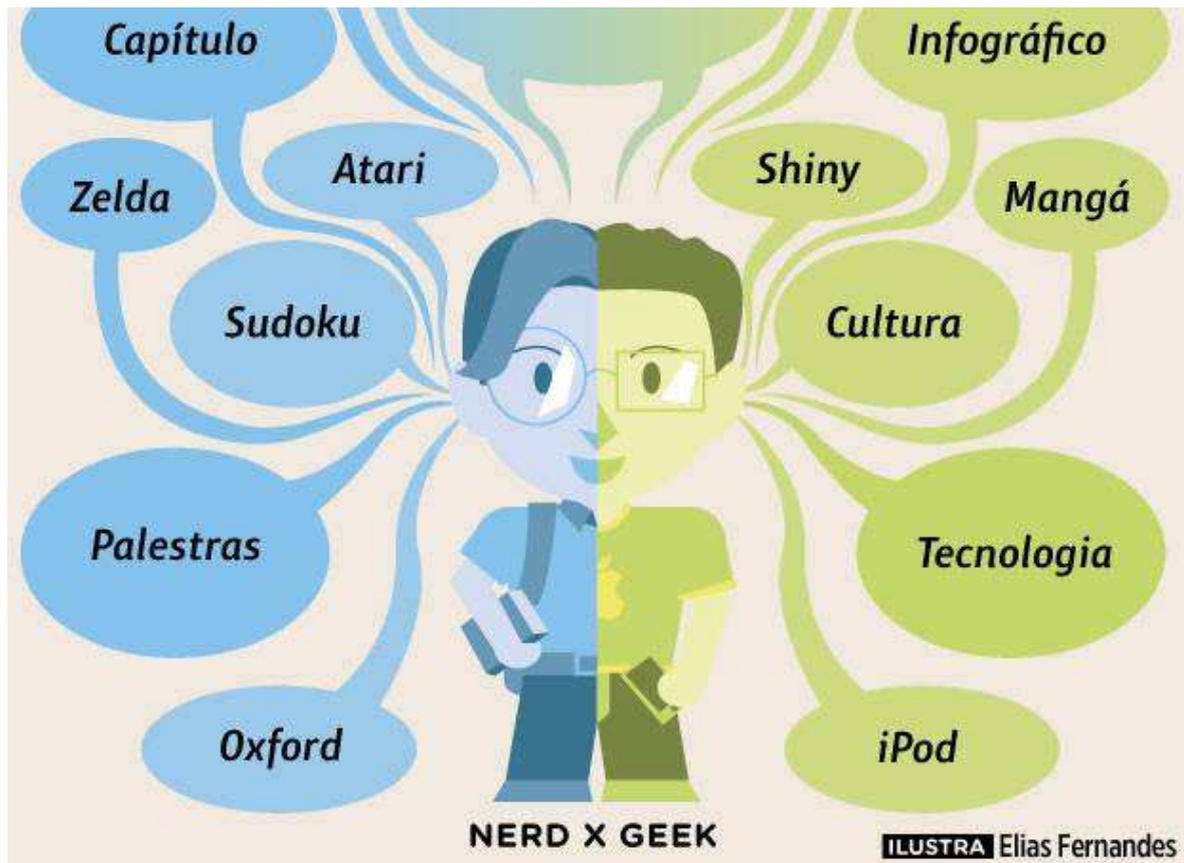
De acordo com Fernandes e Rios (2011), a palavra “*geek*” é uma derivação de *geck* (tolo)¹⁵.

Os próprios especialistas divergem sobre qual seria a diferença dos termos; geralmente o termo *geek* seria ligado a pessoas mais sociáveis do que os *Nerds*, mas sem se desligar dos assuntos característicos que permeiam a cultura *Nerd*.

¹⁵ A palavra *Geck* em Luxemburguês significa Almofadinha.

Segundo a revista Mundo Estranho, em 2013, o engenheiro de *software* Burr Settles estudou 2,6 milhões de *tuítes* para verificar as palavras mais associadas aos dois termos¹⁶. O resultado: “*Nerd*” é mais relacionado a estudos, enquanto “*geek*” aparece mais ligado à cultura pop. Ainda que a pesquisa não sirva para classificar um *Nerd* ou um *geek*, ela mostra como é, em geral, a visão popular sobre os dois, como podemos conferir na Figura 3.

Figura 5: Gráfico de dados Revista Mundo Estranho 2016



Fonte: TAMANAHA, 2016.

O *geek* está, então, mais ligado a tecnologias recentes. Matos (2013, p. 42) trás importante contribuição à discussão:

[...] o termo “*geek*”, tratado ao mesmo tempo como sinônimo e categoria distinta de *Nerd*, mais ligado à tecnologia e, na maioria das vezes, encarado como mais social e “descolado”. A ascensão do termo “*geek*” é interessante por enfatizar o quesito tecnologia do estilo de vida *Nerd* e por servir, em alguns contextos, para retirar a aura de rejeição dos *Nerds*.

¹⁶ Foram feitas buscas pelo autor e pelo artigo, mas a pesquisa original não foi encontrada, apenas a reportagem da revista.

Inúmeras reportagens nos últimos anos trazem a diferença entre *geek* e *Nerd*, enfatizando que a principal diferença seria o consumo de conteúdo; enquanto o *Nerd* convive mais com estudos clássicos e consumo nostálgico, o *geek* seria uma vertente de *Nerd* mais ligada a tecnologias e atualidades. Mas, e *hipster*? Será que *geeks* são *hipsters*?

2.2.1 Geeks e Nerds são Hipsters?

Já que o *geek* é ligado a atualidades, podemos dizer que o *geek* é um *hipster*? Essa discussão chegou até mim através do vídeo *Are You A Hipster?* | *Idea Channel* | *PBS Digital Studios*¹⁷ (Você é um *Hipster*? | canal do *youtube* | Nome da produtora) Bom, antes de pensarmos sobre isso vamos entender o que é um *hipster*.

Hipster é uma palavra inglesa usada para descrever um grupo de pessoas com estilo próprio e que habitualmente inventa moda, determinando novas tendências alternativas. O *hipster* segue o conceito de *non-mainstream*¹⁸, evitando o que está em alta nas tendências, porém, quando necessário, mesclando com algo de outras décadas, misturando tendências.

O termo deriva de “*hip*”, um adjetivo inglês usado desde a década de 1940 com o significado de “descolado” ou “inovador”, para designar jovens brancos e ricos que imitavam o estilo dos negros do jazz.

Podemos fazer uma interessante intersecção de pensamento aqui com a importância que os *hippies* tiveram no início da criação do Vale do Silício, tendo sido responsáveis por doar o estilo de vida colaborativo aos *Nerds* da computação. O *hipster*, mesmo tendo pouca semelhança com o estilo de vida dos *hippies*, de certa forma também é responsável por inovação e extensa pesquisa de estilos, qualidades que andam juntas com os *Nerds* e *geeks*, com diferenças de foco. Importante também ressaltar como existem confluências/influências de culturas. Nas figuras 4 e 5 é possível observar as peculiaridades acerca de vestuário e consumo musical e filmográfico entre *geeks* e *hipsters* (laranja e verde, respectivamente), publicado pelo *Publistorm*¹⁹. Esse assunto será tratado mais detalhadamente no capítulo sobre consumo, hibridismo (Canclini e Burke) e capital cultural/subcultural (Bourdieu/Thornton).

¹⁷ Link para o vídeo: You are A Hipster?. <https://www.youtube.com/watch?v=f3xe-Wxio1o&feature=youtu.be>

¹⁸ Conceito de contracultura que busca evitar o que está em alta atualmente.

¹⁹ Link de acesso ao site: publistorm.com.

Figura 6: Diferenças de consumo musical e filmográfico – Geeks (laranja) e Hipsters (verde)



Fonte: MAGRI, 2012.

Figura 7: Diferenças de consumo de vestuário – Geeks (laranja) e Hipsters (verde)

★ Moda ★

Geek: Não seguem a moda. Usam coisas genuínas

Hipster: Apropriam-se de outras culturas para criar seu próprio estilo irônico.

			
<p>Óculos -porque eles precisam</p>	<p>Vintage -visual Old School</p>	<p>Jeans Skynny & Rasgado</p>	
			
<p>Camiseta estampada -bandas, videogames, etc.</p>	<p>Barba e Cabelos -visual desleixado</p>	<p>Acessórios -braceletes, colares, anéis e piercings</p>	
			
<p>Messenger bag -cheia de aparatos tecnológicos</p>	<p>Óculos -irônicos/tendências</p>		
			
<p>Skynny jeans -para pernas finas</p>	<p>Relógio digital Multiuso</p>	<p>Sapatos Chamativos</p>	<p>Tatuagens Visíveis -pra aparentar durão</p>

Fashion passa por três fases:

- 1 na moda
- 2 fora da moda
- 3 moda irônica, antes de se tornarem moda outra vez

É na terceira etapa que os hipster entram.

Fonte: MAGRI, 2012.

Até este momento, buscamos (em algumas referências e em produtos culturais) entender quais as definições para *Nerd*, mas, o que trazemos até agora é o mais estereotipado do *Nerd*, por isso consideramos responder a essas dúvidas com os próprios *Nerds*. O que eles consideram um *Nerd*? *Nerds* são *Hipsters*? São *Geeks*? Elaborei um breve questionário que está em apêndice ao trabalho e busquei eventos que ocorressem com temáticas *Nerds*, para conversar e aplicar o questionário, logo, ter uma melhor compreensão de como se configura o *Nerd* atual.

2.3 EVENTOS E ENTREVISTAS

São três os principais eventos *Nerds* no Brasil realizados regularmente todos os anos. Tratamos aqui desses três tendo em mente que há uma infinidade de eventos menores, como os que analisamos em Porto Alegre–RS ou mesmo grandes eventos de franquias específicas; a exemplo do campeonato brasileiro de *League of Legends* (2009), que leva milhares de fãs/torcedores aos estádios onde acontecem as partidas do jogo.

A *Comic Con Experience* (CCXP) é um evento importado/traduzido do original *San Diego Comic-Con*, que acontece anualmente nos EUA. Trata-se de um evento generalizante, cobrindo as principais áreas da cultura pop: jogos digitais e físicos, quadrinhos e literatura no geral, filmes e TV. No Brasil foi realizado pela primeira vez em dezembro de 2014 pelas equipes do site de “entretenimento *Nerd*” *Omelete*²⁰, da importadora de colecionáveis *Piziitoys* e pela agência de talentos *Chiaroscuro Studios*. Atualmente, é considerado o maior evento *Nerd* já organizado no país, e em 2016, pelo número de público, tornou-se a terceira maior edição estrangeira da *San Diego Comic Con* fora dos EUA.

A primeira edição foi realizada no *São Paulo Expo*, antigo Centro de Exposições Imigrantes, tendo público de 97 mil pessoas, com a participação de cerca de 80 empresas. Lá estiveram nomes populares da indústria de cinema e TV estadunidenses, como Jason Momoa, de *Game of Thrones* (2011), e Sean Astin, de *Os Goonies* (1985) e da franquia *O Senhor dos Anéis* (2001). O evento reúne “fãs da cultura pop” em busca de informações adiantadas de lançamentos, contato com seus ídolos (escritores, produtores, diretores, atores, dubladores). O evento também é conhecido, assim como acontece frequentemente nos eventos *Nerds*, pelas performances de *cosplay* (Figura 8) dos mais variados temas.

²⁰ <https://omelete.uol.com.br/>

Figura 8: Cosplayers na CCXP 2016.



Fonte: *Omelete*. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/ccxp-2016-confira-os-cosplays-da-convencao/358575/>>. Acesso em: 5 ago. 2017.

Em 2015, o evento superou a marca de 140 mil pessoas. Em 2016, foram cerca de 180 mil pessoas. Em 2017, aconteceu também uma edição especial fora de SP, a *Comic Con Experience Tour: Nordeste*, em Recife–PE. A edição “nacional” acontece em dezembro.

A *Brasil Game Show* (BGS), por outro lado, como o nome já diz, é voltada para o nicho dos jogos físicos e digitais. Anuncia-se como a maior feira de games da América Latina. Em 2017, será sua décima edição, que acontece de outubro, no *Expo Center Norte*, em São Paulo–SP. Realizada pela primeira vez em 2009, no Rio de Janeiro–RJ, com o nome de *Rio Game Show*, reúne as principais empresas do setor. Essas apresentam as novidades dos mercados de jogos digitais para PC, console, *mobile*, realidade virtual (VR), *card games* e jogos de tabuleiro. Uma das principais atrações da feira é a experimentação de jogos em primeira mão.

A feira conta ainda com diversas competições de jogos físicos e digitais, inclusive de e-Sports consagrados, como de *League of Legends* (2009), incluindo premiações para os participantes. A BGS também conta com a presença de celebridades do mundo dos games – escritores, desenhistas, produtores, programadores, dubladores, e outros artistas e empresários do ramo.

Em 2016, a BGS atingiu a marca de 300 mil visitantes e cerca de 200 marcas participantes da área de exposição, tornando-se o segundo maior evento do setor no mundo, em termos de área utilizada. Pela contabilização da organização do evento, a BGS é escolhida para a realização de 80% dos lançamentos e anúncios para a região latino-americana. Trata-se de um evento que reúne algumas das principais empresas do setor, o que possibilita também a geração de novos negócios na produção de games.

Outro evento que pode ser destacado é o *Anime Friends*, que reúne fãs de séries, quadrinhos, filmes, jogos e de animes. É voltado para a produção da cultura pop oriental, em especial, da Coreia do Sul, da China e do Japão. Acontece no mês de julho, em São Paulo–SP, desde 2003. Em meio a diversas atrações, como concursos de karaokê e de cosplay, a organização informa que o evento tem um público superior a 125 mil por edição, sendo brasileiros e de outros países. No AF, acontecem também reuniões de fã-clubes de franquias específicas; shows de bandas orientais, de estilos *K-Pop* e *J-Rock*; workshops e minicursos; e stands de lojas.

Assim como esses três eventos de grande porte, outras centenas de eventos acontecem ao redor do país, em capitais ou cidades do interior, com o propósito de reunir pessoas com afinidades e gostos em comum: o que poderíamos chamar de encontro de *Nerds*. Dentre estes, vale citar o *Encontro e Feira Transformers* (São Paulo–SP), *Sana Fest* (Fortaleza–CE), *Festival Yasumi de Cultura Japonesa e Coreana* (Paulista–PE), *Bienal de Quadrinhos* (Curitiba–PR), *Anime Gakuen de Verão* (São José–SC), *Anime Nikity* (Niterói–RJ), entre outros. Esses eventos acontecem com uma grande frequência nas cidades de maior porte. Em Porto Alegre–RS, para citar um exemplo próximo, esses eventos acontecem quase que semanalmente.

Uma das propostas era que aproveitássemos os eventos do Dia do Orgulho *Nerd* (25 de maio), para aplicar o questionário e assim juntar respostas/dados de como os *Nerds* se posicionam atualmente, em relação a o que é ser um *Nerd*, o que consomem, entender se eles consideram que *Nerds* são *Hipster*, e as diferenças entre *Nerds* e *Geeks*. Localizamos dois eventos na cidade de Porto Alegre – RS para comemorar a data, os dois estão citados logo abaixo assim como também uma breve descrição e fotos. Nos eventos foram aplicados questionários, as folhas estão em anexo para demonstração, e o pesquisador se apresentava como Mestrando explicando qual era a sua pesquisa e pedia se os participantes do evento tinham o interesse de participar. Nos dois eventos o total de 17 pessoas se habilitou a participar, porém nem todas responderam todas às questões. Segue em anexo também todos os questionários com as respostas digitalizadas. Seguimos agora com a descrição dos eventos.

Neste processo pude participar de dois eventos, o primeiro deles no dia 21/05/2017, realizado pela Editora Arqueiro em parceria com a Livraria Saraiva do Shopping Praia de Belas de Porto Alegre - RS, o evento com o título de (Dia do Orgulho *Nerd* - Porto Alegre – RS) contou com cerca de 15 pessoas, nele houve uma pequena apresentação falando sobre o Guia do Mochileiro das Galáxias e apresentação dos títulos de fantasia que a editora já lançou e dos quais irá lançar para o mercado. No evento também houve sorteio de livros, *botons*, porta canetas, mapas, *ecobags* e outros itens todos com o tema da cultura *Nerd* estampada. Abaixo, a capa de divulgação *online* do evento e fotos do mesmo.

Figura 9: Capa do evento Dia do Orgulho *Nerd*



Fonte: Disponível em:

<www.facebook.com/Editora.Arqueiro/photos/gm.1542454325788365/1485568751495572/?type=3&theater>. Acesso em 12 ago. 2017.

Figura 10: Fotos do evento Dia do Orgulho Nerd



Fonte: Fotos tiradas pelo pesquisador.

O segundo evento ocorreu no dia 25/05/2017, organizado pela Livraria Saraiva do Shopping Iguatemi de Porto Alegre – RS, com o título de (PAPOS E IDEIAS: Dia do Orgulho *Nerd*), durante todo o evento que durou por volta de duas horas, cerca de 40 pessoas compareceram aos debates e apresentações. O evento contou também com as atrações: *Cosplaying* e *Cosmaking*, Palestra discutindo *Star Wars* contra *Star Trek* e *SWU*, lutadores da *SWU* fizeram uma palestra explicando o porquê a luta livre é o esporte mais *Nerd* que existe. No evento também ocorreu um *quizz* de perguntas *Nerds* concorrendo a livros, *games*, filmes e bonecos de personagens (*Action Figures*). Veja a capa de divulgação do evento e fotos do mesmo.

Figura 11: Capa do evento Papos e ideias: Dia do Orgulho *Nerd*



Fonte: Disponível em: <<https://www.facebook.com/events/1890006497953732/?ref=ts&fref=ts>>. Acesso em: 26 ago. 2017.

Figura 12: Fotos do evento Papos e ideias: Dia do Orgulho *Nerd*



Fonte: Fotos tiradas pelo pesquisador.

Seguimos com a apresentação do que é o *Jovem Nerd*.

2.4 O JOVEM NERD

O que é o *Jovem Nerd*? Em fatos e números, o portal *Jovem Nerd*²¹ é um dos maiores veículos de comunicação sobre entretenimento e cultura pop do País, com média de 12,5 milhões de visualizações na página por mês. O portal é coordenado por *Jovem Nerd* (Alexandre Ottoni) e *Azaghal* (Deive Pazos).

Tudo começou em 2002 com um blog para falar do lançamento de Star Wars Episódio II²². Os conteúdos, criados de acordo com as novidades do mundo *pop/Nerd* atual, incluem filmes, quadrinhos, games, animes, desenhos, *e-sports* e, até mesmo, culinária. Dessa plataforma surgiram algumas vertentes de conteúdo: dois *podcasts*, seis *videocasts*, um portal de notícias e um programa de viagens temáticas, vinculados também a mídias sociais, como *Instagram*, *Facebook* e *Twitter*. Contam ainda com a *Nerdstore*, que é a loja de produtos comentados e criados pelos participantes dos programas. O grupo também foi criador do *Nerdsky*, uma rede social só para *Nerds* (desativada). Na figura 6 são apresentados os números de acessos dos conteúdos criados para o *Jovem Nerd*. E após isso detalharemos os produtos oferecidos pelos criadores de conteúdo de forma detalhada.

Figura 13: Dados de acesso das mídias do Portal *Jovem Nerd*



²¹ Link para o portal jovem nerd: jovemnerd.com.br.

²² A franquia de filmes Star Wars (Guerra nas estrelas) é considerada por muitos nerds como principal produto de referência sobre cultura nerd.

Fonte: Mídia Kit *Jovem Nerd*, 2016. Disponível em: <http://ftpi.me/m_2016/JN_MK.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2017.

Vamos agora seguir com a especificação das vertentes de conteúdos criados para o portal.

Nerdcast: é um *podcast*²³ criado em 2006; o programa com um episódio semanal é difundido via portal *Jovem Nerd* e conta com mais de 1 milhão de downloads semanais; o episódio mais baixado é o ‘Especial Cyberpunk I: O grande assalto’, com mais de 4,7 milhões de *downloads*. Nos programas já foram entrevistadas personalidades como Marcello Serpa (sócio-presidente e diretor de criação da AlmapBBDO), Paulo Coelho (escritor) e Marcos Pontes (Astronauta). O *Nerdcast* já recebeu inúmeros prêmios de melhor *podcast* brasileiro, sendo que o principal é o de *Hors Concours* do prêmio *YouPIX*²⁴.

Atualmente, o programa já conta com mais de 500 episódios, mas os dados a seguir são os últimos divulgados, e correspondem ao episódio 450, de janeiro de 2015, quando o programa completou nove anos.

Os 450 programas correspondem a 619 horas e 17 minutos. Para os mais *Nerds*, aficionados por dados e curiosidades, esse tempo é equivalente a 530 CDs inteiros, 1.238 fitas cassetes, 67 *gigabytes*²⁵ de arquivos, 381.155 disquetes, 599.505.851 cartões perfurados²⁶, 1.571 arquivos ZIP²⁷.

No total, foram feitos 201.974.478 *downloads* dos 450 episódios. Dos 10 mais baixados, todos têm mais de um milhão de *downloads* cada. A seguir, apresenta-se a lista dos cinco programas mais baixados:

Quadro 1: Programas mais baixados

Ranking	Episódio	Título	Downloads
5°	318	Eu só trabalho aqui II	1.383.858
4°	291	Especial de RPG: O duque, a rosa e o Beholder	1.732.876
3°	361	Batalha dos Crossovers IV	2.171,938
2°	341	Especial de RPG: O corvo, a periguete e o bucentauro	2.951.727
1°	395	Especial de RPG: Cyberpunk – O grande assalto	3.202.291

²³Arquivo digital de áudio, frequentemente em formato MP3 ou AAC, publicado através de podcasting na internet.

²⁴Plataforma focada em discutir a cultura da internet e como o jovem usa a internet para criar movimentos culturais, sociais e informação.

²⁵ Unidade de medida de informação que equivale a 1 000 000 000 bytes ou 109 bytes e dependendo do contexto, pode representar 230 = 1 073 741 824 bytes ou 1024 megabytes (Mb).

²⁶ O cartão perfurado foi aproveitado inicialmente por Herman Hollerith, fundador da Tabulating Machine Company precursora da IBM, para sistemas de informação não têxteis. Esses cartões foram os grandes precursores da memória usada em computadores.

²⁷ Zip é um formato de arquivos utilizado para compactação dos mesmos, tem compatibilidade com vários sistemas operacionais.

NerdNews: esta é a parte de informações, notícias do mundo *pop* focadas ao mundo *Nerd*; as principais categorias de pesquisa são: *games*, cinema, séries, tecnologias, *E-sports*²⁸, *HQ*²⁹ e livros. As reportagens são escritas e há algumas audiovisuais. O *Breaking Nerdnews* apresenta notícias urgentes, como no caso da morte do ator Christopher Lee³⁰.

NerdStore: criada em 2007 por demanda dos fãs; no *e-commerce*³¹, a loja conta com uma infinidade de produtos como canecas, roupas e *action figures*³², livros, entre outros produtos que são de interesse do público *Nerd* e colecionadores.

NerdTour: uma opção para as férias; os integrantes do programa visitam lugares pelo mundo que têm forte influência na história e para a cultura *Nerd*, mostrando porque é interessante visitar aquela região, além de trazer dados e reportagens em vídeo para o público. Segundo o *mídia kit* do *Jovem Nerd* 2016³³, após o *NerdTour* Nova Zelândia, uma pesquisa revelou que houve aumento de 25% de turistas brasileiros no país, em comparação ao ano anterior. Contudo, o *mídia kit* não trás a fonte da pesquisa.

NerdBooks: selo editorial criado em 2009 pelos criadores do *Jovem Nerd* e por Eduardo Spohr (jornalista/professor/escritor); segundo os criadores, a ideia é oportunizar novos escritores a lançar suas obras com temáticas do mundo *Nerd*. Os principais destaques de venda atualmente são: A lenda de *Ruf Ghanor I e II*, *Ozob – Protocolo Molotov* e *Protocolo Bluehand*.

Canal Jovem Nerd³⁴: canal no *YouTube*³⁵ que conta com 1.654.445 inscritos e mais de 282.724.094 visualizações; tem programação quatro dias por semana, de segunda a quinta.

Quadro 2: Programas do canal *Jovem Nerd* no *Youtube*

Programa	Descrição
NerdPlayer Segunda-feira	O <i>Jovem Nerd</i> (Alexandre Ottoni) e convidado jogam gameplays de diferentes jogos, muitas vezes mostrando novidades antes do lançamento oficial. Média de 400 mil visualizações.
Sr. K Terça-feira	O programa do Senhor K (O Balcão de Informações do Inferno do Sr. K), Frederico Carstens, um dos mais queridos integrantes do <i>Nerdcast</i> , tem seu programa semanal, em que ele responde perguntas e dilemas enviados pelos fãs; costuma ser o responsável pelas entrevistas internacionais, como a de

²⁸ Esporte eletrônico ou ciberesporte, mais conhecido com eSports, são competições organizadas para jogos eletrônicos em nível profissional.

²⁹ Histórias em Quadrinhos.

³⁰ Ator conhecido por atuar em muitos filmes como *Star Wars*, *Senhor dos Anéis* e *Alice no país das maravilhas*.

³¹ Comércio digital, loja online.

³² Colecionáveis, estatuetas de personagens e cenários.

³³ *Mídia kit*: apresentação anual criada pelo portal *Jovem Nerd* para divulgação de dados, com ênfase na busca por anunciantes.

³⁴ Link de acesso ao Canal *Jovem Nerd*: [youtube.com/JovemNerd](https://www.youtube.com/JovemNerd).

³⁵ Plataforma de vídeo digital.

	Vin Diesel ³⁶ , e fazer visitas a centros urbanos de comércio e botecos para provar comidas famosas. Média de 230 mil visualizações.
NerdOffice Quarta-feira	em seu escritório os integrantes comentam a rodada semanal de atualidades do mundo <i>Nerd</i> , sempre em um tom extrovertido, e com informações e dados sobre os assuntos. Média de 400 mil visualizações
NerdVlog360 Quinta-feira	“O <i>NerdVlog</i> não é Daily ³⁷ , mas é 360” diz a imagem de capa dos vídeos. Os <i>Nerds</i> falam sobre sua rotina e o dia a dia do mundo <i>Nerd</i> , sempre com gravação em 360° graus, oportunizando ao consumidor explorar o ambiente e emergir da melhor forma possível no conteúdo, tanto em ambientes internos (hotel, escritório), como em externos, durante o <i>NerdTour</i> .

2.4.1 *Amazing Pixel* “Criação, produção e publicidade. Tudo integrado.”

A *Amazing Pixel* é uma empresa criada por *Jovem Nerd* (Alexandre Ottoni), *Azaghal* (Deive Pazos) e Gustavo Mafra³⁸ (Guga Mafra) para venda e criação de conteúdo focado para publicidade. Atualmente, a empresa conta com vários canais de *YouTube* líderes de audiência em seus segmentos e tem em seu portfólio de clientes um expressivo número de grandes empresas, como Ubisoft, Santander, HBO, Bradesco, entre outras.

Lista de canais que fazem parte da *Amazing Pixel*:

- 5 alguma coisa (Humor ilustrado)
- André Pilli
- Barbara Thaís
- Boxxit
- Canal do Monark (gameplays, vlogs)
- Chico Rezende (divagações sobre atualidades)
- A Maravilhosa cozinha de Jack (Culinária)
- Embarque Imediato
- Gaveta Show (Entretenimento)
- Guilherme Gamer (Gameplays)
- GustaTV
- Jacaré Banguela (Humor e entrevistas)
- *Jovem Nerd* (Cultura Pop/*Nerd*)
- Kaka Kraft (DIY)
- Kreuser Tipo Freud

³⁶ Ator, roteirista e produtor de cinema norte-americano, ficou conhecido por ser aceito no festival de cinema de Sundance, no primeiro filme que dirigiu “*Strays*”, em 1997.

³⁷ Nesse sentido refere-se à frequência diária de compartilhamento.

³⁸ Guga Mafra: publicitário, fundador da FTPI Digital, empresa de venda de publicidade.

- Lully de verdade (Cinema)
- MRG (Matando Robôs Gigantes) (Cultura Pop/*Nerd*)
- Miolos Fritos
- *Nerdologia* (Ciência e História sobre Cultura Pop/*Nerd*)
- Nomegusta
- Pathy do Reis
- Qu4tro Coisas (Listas, entretenimento Pop)

2.4.2 Canais segmentados dentro do portal *Jovem Nerd*

MRG (Matando Robôs Gigantes): surgiu de outro *podcast* vertente do *Jovem Nerd*, criado por Affonso Solano³⁹, conhecido na *podosfera*⁴⁰ como rei dos escritores; o *podcast* e o canal no *YouTube*⁴¹ abordam assuntos relacionados a cinema, jogos eletrônicos, quadrinhos e cultura pop em geral, com foco principal em humor. Posteriormente, Diogo Braga⁴² juntou-se ao canal, que conta com mais de 212 mil inscritos.

Nerdologia: criado em 2011 pela ‘Amazing Pixel’, faz a chamada análise *Nerd*, compilando resultados de estudos científicos e históricos de diversos aspectos da cultura *pop*. Com apresentação de Atila Iamarino⁴³, nos episódios sobre ciência, e Filipe Figueiredo⁴⁴, nos episódios de História, e direção de Alexandre Ottoni e Deive Pazos, o canal conta com mais de 1,5 milhão de inscritos.

A maravilhosa cozinha de Jack: canal de culinária apresentado por Fernando Russel⁴⁵, também conhecido como Tucano, Cancerjack ou apenas Jack; apresenta pratos da culinária de boteco, sempre acompanhado com cerveja. Com o slogan ‘Food porn⁴⁶ de primeira – especialista em bacon e cerveja!’, o canal tem mais de 212 mil inscritos⁴⁷.

³⁹ Affonso Solano: autor do livro *O Espadachim de Carvão* e criador do blog MRG (Matando Robôs Gigantes).

⁴⁰ Termo usado para designar todo o universo de podcasts e podcasters existentes, ativos ou não.

⁴¹ Plataforma de vídeos digitais online; serve tanto como arquivo digital como plataforma de streaming, acesso em [youtube.com](https://www.youtube.com).

⁴² Diogo Braga: criador do blog MRG (Matando Robôs Gigantes).

⁴³ Biólogo, pesquisador, blogueiro e podcaster. Um dos criadores do ScienceBlogs Brasil, a maior rede em língua portuguesa de blogs de ciência, parte da rede ScienceBlogs.com.

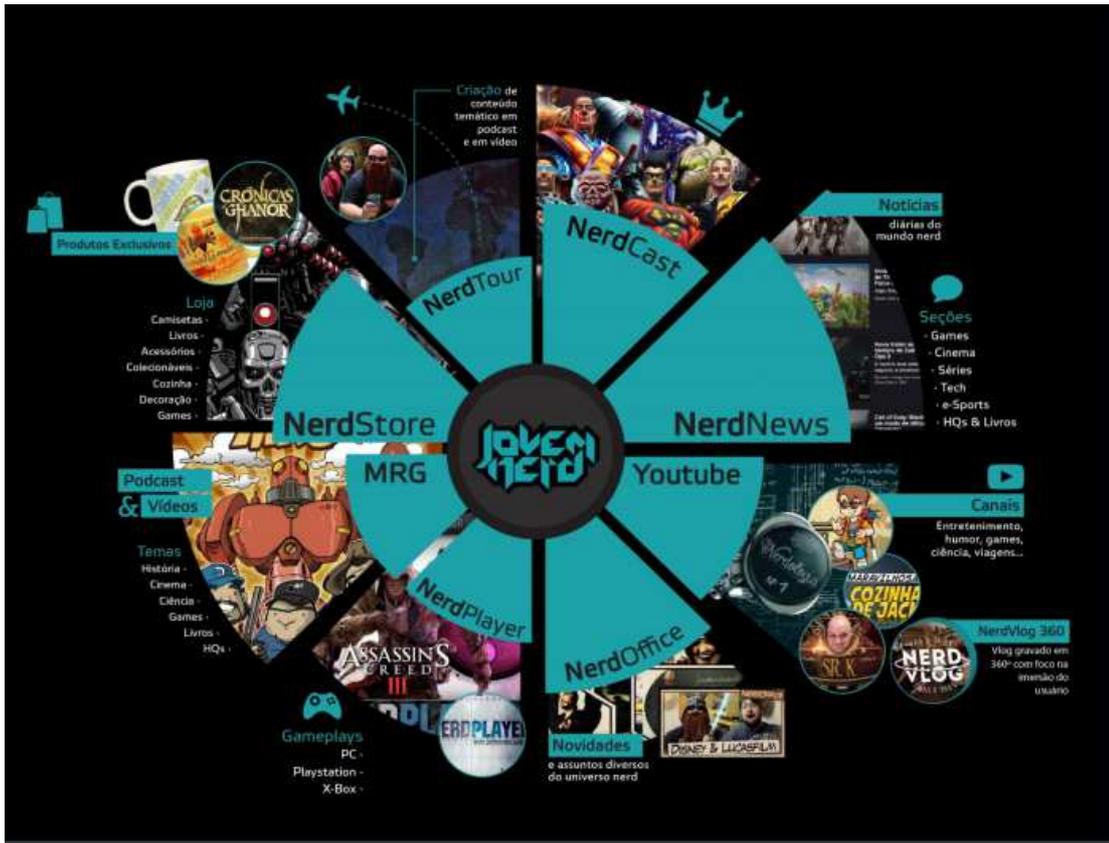
⁴⁴ Graduado em História pela Universidade de São Paulo, estudante, professor, tradutor, redator.

⁴⁵ Professor e Gerente de Marketing da Universidade Católica de Santos.

⁴⁶ Refere-se à apresentação visual espetacular de comidas.

⁴⁷ Os canais *A maravilhosa cozinha de Jack* e *MRG* têm a mesma quantidade de inscritos.

Figura 14: Apresentação de formatos *Jovem Nerd*, mídias *Jovem Nerd*



Fonte: Mídia Kit *Jovem Nerd*, 2016. Disponível em: <http://ftpi.me/m_2016/JN_MK.pdf>. Acesso em: 01 ago. 2017.

Agora que compreendemos o que é e o que fazem os criadores de conteúdo do grupo *Jovem Nerd*, vamos ao produto disponibilizado pelos mesmos que irá ser utilizado neste trabalho para buscar aprofundar nossos conhecimentos sobre o mundo *Nerd*. O Universo de *Ghanor*.

2.4.3 O que é *ghanor*, descrição, mídias.

Mas afinal qual o objeto empírico utilizado neste trabalho? O Universo de *Ghanor*.

Em 18 de março de 2011, na edição número 251 do *Nerdcast*, intitulada Especial RPG – O bruxo, a princesa e o dragão⁴⁸, com duração de 99 minutos, os *podcasters*/jogadores Alottoni, Carlos Voltor⁴⁹, JP⁵⁰, Eduardo Spohr, Tucano e Azaghal se aventuram por uma partida de RPG⁵¹ em que encontram vários clichês das narrativas de jogos de tabuleiros famosas no Brasil, nos anos

⁴⁸ Disponível em: <jovemnerd.com.br/nerdcast/nerdcast-251-especial-rpg-o-bruxo-a-princesa-e-o-dragao/>.

⁴⁹ Carlos “Voltor” Eduardo Couto: cineasta.

⁵⁰ João Paulo Miguel: guia turístico em Orlando e podcaster do site *10jardas*

⁵¹ Sigla para *Role Playing Game*, “jogo de interpretação de papéis” ou “jogo de representação”.

1980. O mais difundido desses clichês é o de heróis que resgatam uma princesa aprisionada por um dragão.

O RPG é um jogo criado em 1971 nos Estados Unidos da América com o nome de ‘The Fantasy Game’, cujos criadores, Gary Gygax e Dave Arneson, o rebatizaram como *Dungeons & Dragons* (D&D), algo como “Masmorras e Dragões”. Chegou ao Brasil nos anos 80 e se tornou muito popular. Alguns jogadores conseguiam importar livros e os fotocopiavam para os amigos, o que os tornou conhecidos como “Geração Xerox”.

O jogo consiste em um dos jogadores ser o “mestre” que elabora a história e todos os outros personagens assumem o papel de jogadores, sendo que cada qual elabora uma personalidade, como mago, cavaleiro, druida, arqueiro, entre outras. Esses personagens têm características próprias comportamentais e físicas. O cenário é descrito pelo mestre, junto com algum problema que os jogadores devem resolver interpretando seus personagens, geralmente baseado na ludicidade, em que é possível envolver realidade e criatividade na criação e interpretação de ambientes nos quais residem monstros, heróis e magia.

O jogo não é competitivo, mas colaborativo. Os integrantes interagem e resolvem os problemas, escapam de labirintos, desbravam masmorras e enfrentam monstros. O jogo foi bem aceito pela comunidade *Nerd*, talvez pela essência híbrida com os *hippies*, que oportunizou o colaborativismo na causa.

Curiosidade *Nerd*: Talvez você possa estar se perguntando se o famoso desenho Caverna do Dragão (*Dungeons & Dragons*. 1983 à 1985) tem algo em comum com os jogos de RPG. A resposta é sim. A empresa que criou o desenho é a mesma que criou o jogo D&D, por isso é fácil notarmos a estrutura do jogo (como o mestre – mestre dos magos), na animação, que demonstra algumas das classes possíveis mais clássicas (mago, bardo, cavaleiro, druida).

Agora que sabemos o que é um jogo de RPG podemos voltar a *Ghanor*.

Os participantes jogaram três partidas, que foram gravadas e disponibilizadas em quatro edições do *podcast Nerdcast*, conforme descrição abaixo:

- Episódio *Nerdcast* Especial RPG 1 nº 251 (O bruxo, a princesa e o dragão)

Duração: 99 minutos

Participantes: Allotoni (Joven *Nerd*), Carlos Voltor, JP, Eduardo Spohr, Tucano e Azaghal

Downlonads: não disponível

Storyline: os integrantes vivem uma trajetória clássica de RPG, em que tentam resgatar uma princesa/sua recompensa que estava capturada por um bruxo/dragão.

- Episódio *Nerdcast* Especial RPG 2 nº 291 (O duque, a rosa e o beholder)
 Duração: 135 minutos
 Participantes: Alotoni, JP, Tucano, Carlos Voltor, Rex⁵², Afonso Tresdê⁵³ e Azaghal
Downloads: 1.732.876 (até 30/01/2015)
Storyline: os aventureiros enganam o rei e ficam com a recompensa por ter salvado a 'princesa'. Quando a farsa é descoberta, eles fogem por um caminho perigoso até a cidadela de São Arnaldo (A cabeça gigante que vomita arroz), onde enfrentam o beholder, a dama de ferro e os cavaleiros do caos.
- Episódio *Nerdcast* Especial RPG 3 nº 341 (O Corvo, a Perigete e o Bucentauro)
 Duração: 161 minutos
 Participantes: Alotoni, JP, Tucano, Carlos Voltor, Rex e Azaghal
Downloads: 2.951.727 (30/01/2015)
Storyline: presos em uma masmorra pelo Duque da história anterior, eles descobrem que o duque na verdade é Zamir, o bruxo/dragão usando sua habilidade de transmorfo⁵⁴. Eles conseguem escapar e partem em direção a cidade de Rocha negra, onde enfrentam o *bucentauro*⁵⁵ e o devorador de mundos!

Estes três episódios configuram a criação do Universo de *Ghanor*, aventuras que se passam em uma região chamada de *Ghanor*, um grande herói que existiu há muito tempo e libertou o mundo do mal que existia até então.

Além desses existe um quarto *podcast*:

- Episódio *Nerdcast* nº 435 (Criação de mundos)
 Duração: 125 minutos
 Participantes: Alotoni, Eduardo Spohr, Leonel Caldela⁵⁶, André Vianco⁵⁷ e Azaghal
Downloads: não disponível

⁵² Thiago Lamarca (O nerd mais forte do mundo): podcaster, fisiculturista e ator.

⁵³ Afonso Junior: Publicitário

⁵⁴ Na ficção é um personagem que consegue assumir outras formas, como outros animais ou humanóides.

⁵⁵ Provém do Veneciano, *buzino d'oro* (barco de ouro), nome de uma criatura hipotética mitológica similar a um Centauro, porém com corpo bovino.

⁵⁶ Expoente do Realismo Fantástico brasileiro e autor dos livros *A Lenda de Ruff Ghanor I e II*.

⁵⁷ Escritor brasileiro, um dos expoentes do Realismo Fantástico no País.

Storyline: os participantes debatem sobre consumo de referências e criação de narrativas de RPG.

Esses *podcasts* marcam a concepção do Universo de *Ghanor*. A partir deles é criado um guia ilustrado chamado de ‘*Crônicas de Ghanor: guia ilustrado oficial da primeira trilogia do Nerdcast Especial de RPG*’ (OTTONI, 2013).

Com a autoria do *Jovem Nerd* (Ottoni) e ilustrações de Andrés Ramos⁵⁸, o guia de 128 páginas nos permite revisitar as passagens mais marcantes dos episódios gravados e, ao mesmo tempo, conhecer os personagens e suas imagens visuais, também os monstros e bastidores da criação do mundo e da maestria. Por motivos da grande extensão do Universo de *Ghanor*, focaremos nossa análise até aqui, usando os *podcasts* como fonte de nossa pesquisa e os conteúdos adicionais como materiais complementares a pesquisa.

O sucesso do Universo de *Ghanor* foi tanto que surgiu a demanda por mais conteúdo relacionado. Assim, pelas linhas do autor Leonel Caldela, surgem os livros ‘A lenda de Ruff Ghanor’. Até o momento dois foram lançados, mas já foi confirmado o terceiro e último volume, conforme ficha detalhada apresentada a seguir.

Volume I

Título: A lenda de Ruff Ghanor: o garoto-cabra

Autor: Leonel Caldela

Editora: *Nerd Books*

Número de páginas: 314

Ano de lançamento: 2014

Número de vendas: Não divulgado

Sinopse: Ruff Ghanor é encontrado por acólitos de São Arnaldo durante uma tempestade de granizo, dentro de uma caverna, na montanha próxima ao mosteiro. O garoto está no Túnel Proibido e demonstra ser capaz de matar perigosos monstros com as mãos nuas. Selvagem e sem memória, é criado pelos clérigos, que o veem como uma resposta a suas preces. Korin, filho de um guarda da aldeia ao redor do mosteiro, desenvolve amizade instantânea e lealdade ferrenha por Ruff. Sem contar com os poderes milagrosos do amigo, sua coragem faz com que o acompanhe a cada momento, mesmo perante a morte certa. Áxia é uma garota da aldeia. Inteligente, destemida e esforçada, ela cuida de seu irmão mais novo e aprende em segredo a magia oculta das bruxas. Enfrenta a intolerância e o preconceito dos aldeões, mas encontra em Ruff alguém em quem confiar. O prior é o líder do mosteiro, um homem severo e soturno, que toma Ruff sob sua proteção e prepara-o para seu destino. É como um pai para o jovem, mas em sua mente há apenas um objetivo: a derrota do dragão Zamir. Zamir, o Vermelho, governa as terras com garras cruéis. Seus soldados monstruosos recolhem dinheiro e escravos de cada cidade e povoado. Dotado de magia e incrível poderio físico, Zamir não teme ninguém. Mas seu grande inimigo pode ter a origem mais humilde... Estes personagens e vários outros estão entrelaçados em uma saga de tragédia e esperança. A jornada de um garoto até se tornar um guerreiro e a luta de um povo contra um tirano invencível. O início de uma

⁵⁸ Ilustrador especializado em storyboards.

lenda. (Disponível em: <jovemNerd.com.br/a-lenda-de-ruff-ghanor>. Acesso em: 03 nov. 16).

Volume II

Título: A Lenda de Ruff Ghanor: O Herdeiro do Leão

Autor: Leonel Caldela

Editora: *Nerd Books*

Número de páginas: 400

Ano de lançamento: 2015

Número de vendas: Não divulgado

Sinopse: O povo respira em liberdade pela primeira vez. Há esperança nas terras e todos ouviram falar do santo responsável por essa vitória. Mas o salvador pode não ser o que parece. Ruff Ghanor sente o peso de sua verdadeira natureza. A mando dos deuses, um anjo vigia-o de perto. Os demônios sobem ao mundo como um enxame, temerosos de que seu banquete de almas acabe. E na ausência do tirano, nobres e senhores de guerra conspiram e se enfrentam em incontáveis escaramuças, ávidos pelo poder. Tudo isso pode significar o fim do mundo. Ruff encara inimigos de todos os lados, além de amizades duvidosas. Áxia afunda nas consequências de suas escolhas. Korin ergue o estandarte em nome do sonho de unificar as terras. E desse turbilhão, um rei irá se erguer. Alguém que deverá triunfar sobre deuses e demônios, unir inimigos e aliados, criar a paz e fazer a guerra. O herdeiro do Leão.”

((Disponível em: <Nerdstore.com.br/livro-a-lenda-de-ruff-ghanor---volume-029788568295038/p>. Acesso em: 03 nov. 16).

Volume III

Previsão de lançamento: segundo semestre de 2017.

Junto com o primeiro livro, foram disponibilizados três trechos de audiodramas com conteúdo do livro, totalizando 27 minutos e 45 segundos. Isso também contempla o universo criado pelos autores para *Ghanor*. De forma reduzida, o universo de *Ghanor* é composto de:

- 3 *podcasts* (RPG, 396 minutos)
- 1 *podcast* (criação de mundos, 125 minutos)
- 1 Guia Ilustrado (128p.)
- 2 livros (700 páginas e previsão de mais um volume)
- Audiodrama (trechos)

Não estão incluídos nesses dados os grupos de debate e artes criados pelos fãs. Apenas os produtos disponibilizados pelo portal *Jovem Nerd*. Para esta pesquisa utilizaremos então apenas os *podcasts* que fazem parte do universo de *ghanor* como forma de catalogar as referências utilizadas para a construção do produto de consumo do público *Nerd*.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 CONSUMO

Consumo é uma atividade econômica, baseada na aquisição, utilização ou destruição de bens ou serviços. Este é realizado por um indivíduo (consumidor) ou grupo (consumidores). Os bens/serviços se classificam em inúmeras categorias, como itens individuais, coletivos, privados e públicos.

Mas afinal porque consumimos algo? O que nos leva a buscar e interagir com itens de consumo? “Existe uma série de respostas amplamente aceitas, que vão da satisfação de necessidades até a emulação dos outros, a busca do prazer, a defesa ou a afirmação de um status etc.” (BARBOSA; CAMPBELL, 2006, p. 47). Segundo as informações dos autores compreendemos que consumo deriva da necessidade e que desta qualificam-se inúmeras categorias, um bom exemplo disso é a pirâmide de Maslow (1954), que demonstra as necessidades desde suas categorias mais básicas como fisiológicas (necessidades básicas, como comida ou sono), até o seu topo onde estariam as necessidades de realização pessoal.

Figura 15: Pirâmide de Maslow



Fonte: Eu compro, tu compras. Teorias de consumo. Disponível em: <<https://eucomprotucompraecompraras.wordpress.com/2014/04/30/a-teoria-de-maslow-e-o-consumo/>>. Acesso em: 26 jun. 2017.

O consumo está atrelado às necessidades básicas, mas também a desejos e vontades e estas “podem variar dentro de um amplo espectro, que vai desde fome e sede até amor, status ou realização espiritual” (SAMARA; MORSCH, 2005, p. 2).

O consumo está relacionado à satisfação como indivíduo, porém, no indivíduo existem as necessidades sociais, o que os coloca em grupos, estes mesmo são influenciados por tendências, o que nos leva a crer que as tendências influenciam diretamente em satisfação pessoal. É necessário buscarmos tendências de consumo contemporâneas, às quais possam trazer respostas de satisfação tanto aos consumidores quanto a mercados de bens, sejam estes materiais ou não.

A produção de bens inevitavelmente está ligada ao sistema econômico vigente, sendo assim, a produção deriva de demanda, e a demanda é derivada do poder econômico dos consumidores. Compreendendo isso, precisamos buscar entender onde se encontra este consumidor e como ele está ligado com a sociedade que o oferece, dispõe e nega bens de consumo?

3.1.1 Consumidores e cidadãos

Consumo e sociedade se entrelaçam, enquanto o consumo rege através de seus mecanismos vigentes de mercado e política, a sociedade da mesma forma rege o consumo em seu interior, neste ponto podemos começar a pensar na individualidade do consumo, cada indivíduo busca, no consumo, adquirir sua individualidade, seja ela por bens materiais, ou seja, por bens culturais.

Consumo e cidadania podem ser pensados de forma conjunta e inseparável, já que ambos são processos culturais e práticas sociais que criam o sentido de pertencimento e identidade, pois quando selecionamos e adquirimos bens de consumo, seguimos uma definição cultural do que consideramos importante para nossa integração e diferenciação sociais (Cortez, 2009, p. 37-38).

Como Cortez nos apresenta o consumo pode ser uma ferramenta na construção do processo da cidadania, quando dividimos entre um grupo de pessoas, como, por exemplo, um país, um estado, nossa cultura, porém ao mesmo tempo, o consumo é ferramenta de distinção dentro da mesma sociedade. No entanto, Bauman alerta que “o aumento da liberdade individual pode coincidir com o aumento da impotência coletiva, à medida que as pontes entre a vida pública e privada são destruídas ou, para começar, nem foram construídas” (2000, p.10). Essa preocupação demonstra que a falta de pluralidade no consumo pode fazer que um indivíduo

colapse por falta de avanços científicos/tecnológicos, sociais, políticos, mas também que avanços podem deixar de serem feitos sem a colaboração dos mesmos em sociedade.

Como podemos ver “Uma zona comum para comprovar que o senso comum não coincide com o bom senso é o consumo” García Canclini (1999, p.75). O consumo pode ser uma zona de intermédio entre culturas, pode ser tanto a maneira de individualização de seu cidadão por meio de seu capital cultural, mas também pode ser uma maneira de aproximação de um grupo, ou de uma sociedade. Complementando essa perspectiva, “Consumir é participar de um cenário de disputas por aquilo que a sociedade produz e pelos modos de usá-lo” (CASTELLS apud CANCLINI, 1999, p.78), e esta é a importância do consumo para nossa pesquisa, quando pesquisamos e catalogamos as referências do *podcast* de *Ghanor* procuramos estas disputas, estas intersecções, para García Canclini “aquele que realiza estudos culturais fala a partir das intersecções” (1999, p. 23). Que podem nos dar pistas de um atual da cultura *Nerd*.

3.1.2 Consumidores e definições etárias de juventude

Não existe um tempo exato de definição do que é juventude, por diferentes motivos como diferenças culturais e genéticas, porém existe uma concessão de que adolescência é o período de transição entre a infância e a vida adulta, e ela se caracteriza pelo período de transição entre as essas duas etapas. É nesse período que acontece o início da puberdade até e o processo de consolidação de sua personalidade, como indivíduo e como integrante da sociedade. Outra característica importante que podemos citar é a independência econômica e as faixas etárias estipuladas para essa etapa divergem em alguns anos de acordo com o órgão que observarmos.

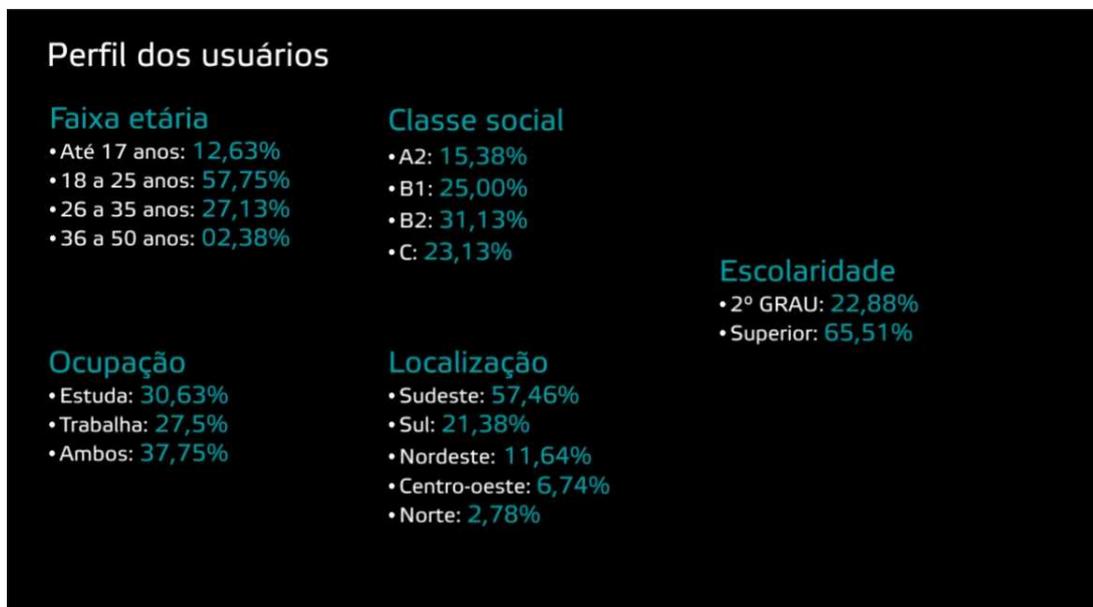
Para a OMS (Organização Mundial da Saúde) são *adolescentes* as pessoas de 10 a 19 anos, já a ONU (Organização das Nações Unidas) delimita as idades de 15 a 24 anos como *jovens*, subdividindo este grupo com a nomenclatura de *jovens adultos* de 20 a 24 anos. Essa divisão se dá pelo motivo de que esta faixa se caracteriza pelo protagonismo juvenil, a qual pode envolver universidade, forças armadas e outras formas de formação pessoal/formação de carreira. O Ministério da Saúde do Brasil delimita a faixa entre 10 e 24 anos, já o ECA (Estatuto da Criança e Adolescente), de 12 a 18 anos, e em alguns casos até 21 anos, o conceito de maioridade fica subentendido para 18 anos.

Analisando as faixas de consumo de conteúdo do Grupo *Jovem Nerd*, podemos notar que 84,88% do público estão entre 18 e 35 anos, conhecido também com geração Y, ou também

podemos creditar como faixa etária que está iniciando sua carreira de trabalho (entre 18 a 25 anos, 57,75% do público) e faixa etária que começa a se consolidar em seu ramo (26 a 35 anos, 27,13% do público); o que estas duas faixas tem em comum, mas que podemos ressaltar principalmente na primeira e maior, é que os consumidores passam a ter acesso a poder de compra, o que direciona a produção de conteúdo.

Nascidos entre 1991 e 1998 formam 57,75% dos usuários e os nascidos entre 1981 até 1990 são 27,13%, estas são as duas faixas com maior aderência aos produtos criados para o portal *Jovem Nerd*. Como podemos acompanhar no perfil abaixo.

Figura 16: Perfil dos usuários



Fonte: Mídia Kit *Jovem Nerd*, 2016. Disponível em: <http://ftpi.me/m_2016/JN_MK.pdf>. Acesso em: 02 mar. 2017.

Os estudos culturais são muito mais ricos quando abordam uma sociedade em movimento de globalização, pois na hibridização existe atrito, nesta situação de atrito, disputas, um ótimo fator de análise é o consumo, que por sua vez gera a demanda, e a demanda gera produtos. Isso nos leva a um ponto interessante: existia aí uma cultura que podemos dividir em duas partes, os consumidores nostálgicos/*kidults*.

3.2 JUVENILIZAÇÃO DA CULTURA NERD: KIDULTS E NOSTALGIA

Morin (1999, p. 139):

Esta cultura adolescente-juvenil é ambivalente. Ela participa da cultura de massas que é a do conjunto da sociedade, e ao mesmo tempo procura diferenciar-se. Ela está economicamente integrada na indústria cultural, capitalista, que funciona segundo a lei do mercado. E é, pois, um ramo de um sistema de produção-distribuição-consumo que funciona para toda a sociedade, levando a juventude a consumir produtos materiais e produtos espirituais.

Os *Consumidores nostálgicos* são aqueles que têm interesse em uma reconstrução de memórias através de bens, sejam eles materiais ou não. Podemos citar músicas, objetos de decoração e automóveis. Para Prestes e Macedo (2013, p. 1), “a nostalgia pode ser considerada uma tendência de consumo uma vez que a produção de produtos retrô, o interesse dos consumidores por esses objetos e a utilização de referências ao passado pela publicidade têm crescido cada vez mais”. Aqui o consumidor tem interesse na construção de memórias retrô, tendo ele vivido ou não a época do produto que consome.

Já os *Consumidores kidults* são adultos e jovens adultos que consomem produtos que remontam uma memória já vivida pelo mesmo. O pesquisador Furedi (2004) diz que são adultos de 20 a 35 anos, que de uma forma ou de outra apresentam padrões de consumo semelhantes aos de crianças. Jogam videogame, leem histórias em quadrinhos, frequentam estreias de desenhos animados no cinema, além de apresentarem uma vasta coleção de artigos infantis.

Estas duas maneiras de consumo encaixam perfeitamente com o que demonstra o gráfico de consumo de produtos do Grupo *Jovem Nerd*. Nele, podemos ver que as faixas etárias de 18 a 35 anos correspondem a 84,88% do público, já a faixa entre 18 a 25 anos corresponde a apenas 57,75%. Isso demonstra que o público da maior produtora sobre assuntos *Nerds* no Brasil é em sua grande maioria formado por jovens adultos. Tendo em vista que entendemos o conceito de consumo, problematizamos a relação entre consumo e cidadania e por final situamos quem consome, a juvenalização da cultura *Nerd*, vamos agora compreender como funciona o capital cultural para entender o que é consumido e como isso se dá dentro de um grupo através de trocas simbólicas.

3.3 CAPITAL CULTURAL, SUBCULTURAL

Neste trecho falaremos de capital cultural, mas para chegarmos a esse conceito, primeiro vamos compreender: o que vem a ser cultura? Para apud Voltaire (1694-1778) e Kant (1724-1808) apud Tomazi (2000, p. 175), “cultura e civilização representam, ambas, o processo de aperfeiçoamento moral da sociedade”. Já Hegel (1770-1831) apud Tomazi (2000, p. 176), compreendia em sua relação com a história que “a cultura é definida como o conjunto dos vários

modos de vida de uma sociedade”. Com base nisso, podemos dizer que a cultura é formada por conjuntos de valores e significados que orientam a personalidade de um grupo e/ou uma sociedade. Sendo assim, podemos progredir para o *Capital cultural*.

Esse é um conceito criado por Bourdieu (1982) para explicar como a cultura pode ser usada como uma moeda de troca. Essas trocas, dentro de uma sociedade, podem ser utilizadas como forma de poder por pessoas, grupos ou famílias que acumulem mais desse capital; teríamos assim uma violência simbólica. Na interpretação de Guimarães e Oliveira Junior (2014):

Para Bourdieu, as classes sociais apresentam critérios de pertencimento, os quais variam entre classes, determinando que as distinções simbólicas aconteçam dentro de determinados limites estabelecidos por coerções econômicas. Trata-se de um critério elitista, e que serve para conformar um grupo seletivo. (p. 36).

Esses grupos com maior acúmulo de capital cultural tendem a impor sobre outros os seus estilos e modismos culturais, enquanto o grupo de pessoas que é dominado passa a aceitar essa dominação cultural e se adequa ao que o grupo dominante oferece. Isso faz com que o grupo dominado use o capital cultural que recebeu do dominante como ferramenta de conhecimento para pensar essa relação, assim identificando a relação de dominado natural para ele, “pelo fato de serem, na verdade, a forma incorporada da estrutura da relação de dominação” (BOURDIEU, 2001, p. 206).

A violência simbólica, segundo Bourdieu (1982), faz com que existam as principais diferenças intelectuais e culturais, pois o acesso a determinados locais e situações faz com que grupos tenham compreensões diferentes de um mesmo conteúdo.

Basta para lembrar que o legado de bens culturais acumulados e transmitidos pelas gerações anteriores, pertence *realmente* (embora seja *formalmente* oferecido a todos) aos que detêm os meios para dele se apropriarem, quer dizer que os bens culturais enquanto bens simbólicos só podem ser apreendidos e possuídos como tais (ao lado das satisfações simbólicas que acompanham tal posse) por aqueles que detêm o código que permite decifrá-los. (BOURDIEU, 1982. p. 36, grifos do autor).

Ou seja, para a compreensão de determinados bens culturais, se fazem necessárias as ferramentas para a compreensão dos mesmos, fazendo assim com que o capital cultural retorne em grande parte para as mãos dos detentores de um maior capital cultural, mesmo disponibilizado a todos. É nesse sentido que nasce a distinção, algumas vezes utilizada na sociedade, de “cultura boa” e “cultura ruim” ou de “bom” ou “mau gosto”, como uma tentativa de hierarquizar a cultura dos segmentos sociais.

Para finalizar, a ideia de capital cultural defende que gosto não é uma prioridade inata dos indivíduos, mas resultado de um constructo de inúmeras hibridações culturais, condições e materiais. O capital cultural se adquire e é resultado de diferentes oportunidades e origens.

Já a noção de capital subcultural foi desenvolvida por Gelder e Thornton (1997), quando eles pesquisavam grandes *festas rave*, o que vieram a chamar de “*club culture*” (cultura de clube). Nesse trabalho, os pesquisadores criam mecanismos para que o integrante de uma subcultura possa se enxergar como “*hip*” ou “*underground*” (que tem gostos populares ou não populares) e com isso compreender a hierarquia dentro da subcultura. De acordo com os autores, os participantes de uma subcultura se diferenciam uns dos outros de acordo com o capital subcultural que adquirem. Funciona de certa forma muito parecido como o que Bourdieu trouxe com o capital cultural. A grande diferença é que agora a visão não era apenas do sociólogo, e sim dos próprios participantes de um grupo, os participantes de uma subcultura.

Agora que compreendemos o que é capital cultural e capital subcultural, passaremos para hibridismos culturais, onde falaremos como funciona a formação do capital cultural de maneira híbrida.

3.4 HIBRIDISMOS CULTURAIS

O que são hibridismos culturais? O significado da palavra “híbrido”, segundo o dicionário Priberam (2017), é a “junção de dois elementos”; estes podem ser qualquer coisa, dois diferentes animais, dois sotaques, duas referências, duas células. Basicamente, uma fusão de dois diferentes, este é o significado da palavra. Mas enquanto teoria o que vem a ser? Segundo Burke (2013, p. 53), o termo era utilizado originalmente por botânicos para designar uma variedade de planta adaptada a determinado ambiente. Porém, um folclorista sueco chamado Carl Von Sydow (1948), o tomou emprestado para analisar contos folclóricos que sofriam mudanças de acordo com o ambiente em que o mesmo circulava. Já o autor García Canclini (2008), nos traz a definição de hibridismo culturais, em suas pesquisas voltadas a comunicação, cultura e cidadania: “processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas” (p. XIX Introdução). Definido o que é hibridismo, precisamos falar sobre seus próximos.

O autor Burke (2013) traz alguns termos que de alguma forma podem confluir para um mesmo sentido de hibridismo: apropriação e tradução cultural, empréstimo cultural, caldeirão cultural, entre outros. Porém, mesmo cada um tendo sua particularidade, a caracterização de

hibridismo vem como resultado das junções culturais, diferencia-o dos outros termos. Podemos aqui trazer Burke (2013):

Conceitos como “apropriação” e “acomodação” dão maior ênfase ao agente humano e à criatividade assim como a ideia cada vez mais popular de “tradução cultural”, usada para descrever o mecanismo por meio do qual encontros culturais produzem formas novas e híbridas. (p. 55).

E esse é o motivo no qual buscamos compreender qual a atualidade do *Nerd*, buscando a existência de suas confluências através de seus consumos, seus hibridismos. Assim como tratamos quando falávamos de capital cultural de Bourdieu (1982), o hibridismo vem como resultado de um resultado de trocas simbólicas entre grupos, e dentro desse resultado, tentamos buscar o *atual* de determinado grupo.

Agora que entendemos o que são hibridismos culturais e como eles conversam com o capital cultural, podemos falar sobre como geramos o debate sobre os hibridismos. Quando falamos de hibridismos é necessário compreender que o movimento de junção gera empasses de seu processo. Para García Canclini (2008), a “hibridização não é sinônimo de fusão sem contradições, mas, sim, que pode ajudar a dar conta de formas particulares de conflito geradas na interculturalidade recente” (p. XVIII). E para encontrarmos esses conflitos, primeiro precisamos encontrar as suas origens, ou seja, precisamos encontrar o que o *Nerd* atual consome, para através da existência de diferentes consumos entendermos a sua formação enquanto subcultura.

Para isso, utilizamos a *teoria fundamentada*, das autoras Fragoso, Recuero e Amaral (2015), como maneira de classificar em categorias, referências culturais. A finalidade desse movimento de pesquisa é discutirmos como se constrói o atual do *Nerd* brasileiro através de suas referências. Seguem agora os passos que seguimos para a pesquisa.

- Analisar os *podcasts* do Universo de *Ghanor* através da teoria fundamentada, separando as referências em categorias de análise.

- Decupar os *podcasts* em busca, catalogar e buscar exemplos de hibridismos culturais inseridos no conteúdo.

4 MOVIMENTO EXPLORATÓRIO: TEORIA FUNDAMENTADA

4.1 MAPEANDO AS REFERÊNCIAS EM *GHANOR*

A primeira etapa do mapeamento do Universo de *Ghanor* é feita utilizando como método a teoria fundamentada de Fragoso, Recuero e Amaral (2015). Essa teoria nos ajuda a categorizar sob dois dos objetos da nossa pesquisa e buscar o que podemos considerar referências da cultura *pop* e *Nerd*. Os objetos utilizados como base para a pesquisa são o Guia Ilustrado (OTTONI, 2013) e o *Nerdcast* de número 435 ‘Criação de Mundos’, pois trazem em seu conteúdo alusões de seus criadores, que nos ajudam a compreender o consumo de referências para a criação do Universo de *Ghanor*, como: 1) a menção direta a grandes clássicos da cultura *Nerd* – ‘Star Wars e Dungeons and Dragons’, por exemplo – no Guia Ilustrado de *As Crônicas de Ghanor*; e 2) as diversas citações, em momentos de dúvidas, de referências e trajetórias da construção da narrativa utilizada para construção do Universo de *Ghanor* incluídas na conversa entre os participantes Alotoni, Eduardo Spohr, Leonel Caldela, André Vianco e Azaghal, que abordam a criação de mundos de RPG do episódio mencionado.

Partindo dos princípios de nossa interpretação sobre a teoria fundamentada, começamos esta análise criando duas categorias de referências à cultura *pop* e *Nerd* espalhadas pelas mídias pesquisadas. Acompanhe a seguir a criação e mapeamento das referências. Esta é a primeira imersão ao conteúdo do universo de *Ghanor*, a fim de rastrear e categorizar as referências, após essa primeira impressão poderemos focar na decupagem dos *podcasts*.

4.2 *GHANOR* FUNDAMENTADO

A primeira das duas categorias que criamos para esta divisão, irá se chamar *Consumo de referências diretas*. Nessa categoria, optamos por observar e catalogar trechos e referências diretas a obras da cultura *pop* e *Nerd*, nos quais é possível encontrar personagens fortemente inspirados, cenas que acontecem nos moldes exatos de alguma outra obra. Dentre elas constam personagens de seriados e filmes, obras literárias e estrutura narrativa pré-estabelecida por formato.

A primeira das referências diretas é o jogo de tabuleiro, bastante popular entre os *Nerds*, mas não apenas entre eles. O jogo de tabuleiro está diretamente ligado ao Universo de *Ghanor*, pois a criação de suas narrativas nasce sobre essa estrutura, mais especificamente dos mais conhecidos deles, anteriormente citado, *Dungeons and Dragons* (Masmorras e dragões ou

D&D/DnD), famoso por suas aventuras baseadas em tempos medievais, envolvendo quase sempre dragões e monstros, princesas e fortes guerreiros, que propositalmente estabelece a estrutura do roteiro de todo o Universo de *Ghanor*.

Outra referência direta que podemos citar é o “Velho Guardião da Ponte”, citado por Ottoni:

Como mestre de jogo, gosto de recheiar minhas aventuras com referências à cultura *Nerd*. Diverti-me muito colocando o velho guardião da ponte guardando a passagem e fazendo perguntas como o guardião do filme “monty python em Busca do Cálice Sagrado” (OTTONI, 2013, p. 10).

Essa referência direta é citada no Guia Ilustrado e a cena do “Velho Guardião da Ponte” e que se repete nos três *Nerdcasts* de história. Nesse trecho os aventureiros precisam atravessar uma ponte em que um Guardião os aguarda com uma charada. Se eles acertarem terão direito de atravessar. Essa referência é citada em homenagem ao filme do grupo de comediantes ingleses *Monty Python* (1975). Esse trecho da narrativa absorve um personagem de outra obra e o reproduz em um novo produto comercial. Será que se pode considerar aí a criação de uma *fanfic*? Mas o que vem a ser uma *fanfic*?

O termo Fanfic (Fan fiction, fic, FF) refere-se a contos fictícios escritos pelos próprios fãs [...] Atualmente escrever fanfic é a principal prática de muitos grupos de fãs e, com o surgimento da internet, essas histórias se multiplicaram rapidamente (AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2014, p. 10).

Os criadores de conteúdo se apropriam de uma ficção que consumiram e então replicam personagens e momentos expressivos em novas obras, o que, segundo nossa interpretação, podemos considerar que Amaral, Souza e Monteiro (2014, p. 11) chamam de “*Fanon* histórias criadas por fãs, as quais se tornam tão populares que são consideradas do mesmo nível das originais.” Então, neste momento trabalhamos com uma referência cultural que passa por uma ficção de fã “*fanfic*” e gera um “*fanon*”. Continuando nosso mapeamento.

Também como referência direta, no *Nerdcast* de número 291 (O Duque, a rosa e o Beholder) e também representada no Guia Ilustrado, o personagem Rufus encontra uma rosa em meio ao deserto e tenta dialogar com a flor, enaltecendo sua beleza. A rosa era apenas uma flor e obviamente não respondeu. Faz menção à bela e à fera, quando um personagem com corpo abrutalhado e enorme se envolve em uma espécie de envolvimento narrativo e acaba sendo cuidado por uma rosa. Segundo os participantes, essa foi uma parte da história não planejada, que

ocorreu no meio do jogo de RPG, e, em referência ao filme, eles acabaram por deixar a história se desenrolar de forma parecida, porém com algumas pitadas de humor.

Trecho retirado do Guia Ilustrado em que Ottoni, o *Jovem Nerd*, cita a criação de trechos da história do episódio número 291 (O Duque, a rosa e o Beholder), envolvendo referências de bandas de rock, que também podem fazer parte da cultura *pop*.

Na antiga aventura de Deive, que originou os Cavaleiros do Caos, eles eram referências a cantores de Rock. Adaptando a brincadeira nomeei-os como “Philip Anselmus”, “Alice McCooper” e “Oz de Osbourne, o Príncipe das Trevas”. Ainda adicionei mais um personagem, sua mãe, a “Dama de Ferro”, como uma alusão à banda Iron Maiden (OTTONI, 2013, p. 57).

Enquanto ambiente de construção narrativa, chegamos a um momento que existem inúmeras incidências de outras personagens ficcionais e até apropriação de nomes e apelidos de músicos e bandas. Mantêm-se o ponto de vista que os criadores do Universo de *Ghanor* consomem, interpretam e produzem conteúdo sobre as referências da cultura *pop*, ao mesmo tempo em que também estão enquadrados na posição de fãs.

Naquilo que se refere aos criadores do universo de *Ghanor*, quando reproduzem ou criam conteúdo, comercializam e obtêm popularidade com suas criações e apropriações, como no caso do *fanon*, citado anteriormente, nota-se que a narrativa se torna algo construído sobre inúmeras referências culturais, o que Amaral, Souza e Monteiro (2014, p 11) chamam de *crossover*: “Outra prática comum desses fãs é construir histórias *crossover*, misturando personagens de diferentes seriados na mesma história.” Continuaremos com algumas das inserções sobre cultura de fãs, o que também nos ajudará como base para as futuras discussões sobre capital cultural (BOURDIEU) e hibridismos culturais (CANCLINI).

Seguindo com o mapeamento de referências, temos aqui um trecho citado no Guia Ilustrado sobre o *Nerdcast* 341 (O Corvo, A Periguetete e o Bucentauro):

Uma grande contribuição de Deive a essa aventura foi a sugestão de todos começarem aprisionados (o que é um ótimo clichê do RPG). Isso me ajudou muito a planejar o novo episódio. Queria fazer uma aventura com a estrutura de um filme do Indiana Jones em que o herói é obrigado a usar suas habilidades para auxiliar o vilão, mas no fim consegue virar a mesa e vencer (OTTONI, 2013, p. 69).

Nessa citação, o autor explicita de onde parte a referência da criação, nos traz o fato de o RPG ser um jogo de criação livre. O mestre elabora a partida, às quais podem ser baseadas em um roteiro pré-estabelecido, que coloca os personagens em uma situação de risco. A partir desse momento, a colaboração dos outros participantes é livre, assim como os rumos da história são

incertos; a inserção de outras referências também, e a narrativa acaba sendo construída através de um hibridismo colaborativo. Nesse momento podemos citar Mckee (2006) e como ele nos supõe que em situações de pressão os personagens se expõem e demonstram suas referências e reforçam sua personalidade.

Ainda no *Nerdcast* 341 (O corvo a perigete e o bucentauro), a personagem chamada de Perigete (uma feiticeira que tem o controle do fogo) é acompanhada da personagem chamada Klegage, o campeão protetor de um duque recebe ordens para protegê-la. Klegage tem um lado do rosto com uma cicatriz de queimadura e em sua descrição de personagem no Guia Ilustrado, ao lado de sua ilustração, consta o seguinte aviso: “Metade do seu rosto foi queimado em sua infância, em uma sórdida história que não podemos contar, pois seria um violento infringimento de direitos da autora” (OTTONI. 2013. p. 70). Esse personagem também carrega consigo um corvo, que fica sentado em seu ombro e tem três olhos. Assim, identifica-se a referência direta a três personagens do enredo de ‘Game of Thrones’⁵⁹ (1996): Sandor Clegane, conhecido por sua cicatriz no rosto; Senhora Melissandre de Asshai, famosa por suas visões e representações ao senhor do fogo; e o corvo de três olhos que aparece nos sonhos para guiar Bran Stark. Na continuação da história, pouco tempo depois, esses personagens precisam derrotar um animal chamado Bucentauro, em uma arena. Sobre isso, Ottoni (2013, p 92) conta: “Um dia, enquanto assistia a ‘gladiador’ pela milésima vez na TV, a solução me atingiu como um raio, uma arena!”

Encontra-se nesse momento um dilema, que mesmo se encaixando em todas as categorias e visivelmente afetando a história, os criadores do universo de *Ghanor* não podem apenas se posicionar como fãs. Por questões de direitos autorais, muitos desses personagens e trechos são tratados como uma espécie de revisitação de obra, como uma homenagem às narrativas ou outros produtos culturais. Esses são exemplos de referências diretas encontradas no Universo de *Ghanor*. Partimos agora para a próxima categoria.

Como segunda categoria, temos as *referências culturais indiretas*. Tais referências não citam nenhum nome ou história de personagem, mas fazem ligações indiretas com referências das culturas *pop* e *Nerd*.

Como primeiro exemplo de referência indireta separamos um trecho final do primeiro livro das Crônicas de *Ruff Ghanor* em que o herói, *Ruff* ‘a lenda’, a pedido de sua amada Axia, não mata o último dos dragões (*Zamir*), mas o aprisiona em um corpo humano. Nesse mesmo momento *Ruff* se torna *Rei dos sete reinos*, em referência a “Game of Thrones” (As crônicas de

⁵⁹ *Game of Thrones* (1996) dá o nome ao primeiro livro da série de fantasia Crônicas de Fogo e Gelo do autor George R. R. Martin. Também dá o nome à série de TV produzida pela HBO inspirada nos livros, que teve início em 2011.

Fogo e Gelo). Ainda nessa referência, a narrativa de *Ghanor* nos apresenta um aço extremamente poderoso, e apenas alguns tipos de povos conseguem fundir o melhor aço já visto, chamado de arcanium em referência ao aço valiriano; o nome arcanium também faz menção ao adamantium, aço mais forte encontrado no universo de X-men⁶⁰.

Outra referência indireta acontece no episódio de *Nerdcast 291* (O Duque, a Rosa e o Beholder). O personagem *Rufus*⁶¹, encontrando uma rosa em meio ao deserto, tenta dialogar com a flor, com perguntas enaltecendo sua beleza. Podemos ligar esse momento como referência indireta a duas obras: *O Pequeno Príncipe* (1943), na qual um menino mora em um planeta sozinho com uma rosa, e *A Bela e a Fera*, escrita por Barbot (1740), em que a personagem Fera, um abrutalhado assim como Rufus, conversa e cuida de uma rosa.

Em meio a uma luta, um personagem com poder de metamorfose (modificar seu corpo, como clonar alguém), sai correndo do meio da batalha nu e gritando ‘beowulf’, que é o título de um poema do autor J. R. R. Tolkien que conta a história de um herói que passa por uma cena parecida ao longo do poema.

Mantendo Tolkien em foco, existe outra referência indireta quando o personagem *Ruff Ghanor* está em uma caverna na “boca do inferno” dialogando com um ferreiro imortal. O conteúdo da conversa que o anão imortal tem com o personagem é a mesma que os elfos comentam em *O Silmarillion* (1977): a maioria humanoide tem a vida muito curta, por isso tem muita pressa em resolver e aprender sobre qualquer coisa, não aprendendo e não vivendo da maneira que deveriam.

Outra referência indireta que se pode fazer é com a estrela da morte que aparece nos filmes *Star Wars Episódio IV: Uma Nova Esperança* (1977) e *Star Wars Episode VI: Retorno de Jedi* (1983). Ela pode ter servido de referência indireta para o destruidor de mundos da lenda de *Ruff Ghanor*, pois, havia inúmeras maneiras de se conquistar os objetivos de destruição de forma mais barata e mais rápida, mas o enredo da narrativa possibilita que os inimigos tenham alguma chance de enfrentar e vencer.

Revisitando conceitos da pesquisa exploratória, a relação dessa categoria com a construção do cenário do universo de *Ghanor* leva a crer que indiretamente as referências culturais, que aparecem ou são debatidas pelos criadores de *Ghanor*, trazem à tona a construção mais concreta de estrutura, diferente das referências diretas que são colocadas de fácil acesso ao consumo do fã. Existem maneiras para categorizar através da teoria fundamentada. Propomos

⁶⁰ O universo de *X-men* nos apresenta o metal *Adamantium* que seria virtualmente impossível de destruir. O mesmo teve seu primeiro uso nas experiências com o personagem *Wolverine* (1974).

⁶¹ Personagem interpretado por Tiago De La'Marca (REX, o *Nerd* mais forte do mundo).

continuar esse trabalho e confluir as categorias através dos estudos de consumo cultural e subcultural e hibridismos culturais.

Procuramos a partir desse mapeamento, utilizando a teoria fundamentada como caminho teórico, compreender melhor a ambiência em que se constroem as narrativas do universo de *Ghanor*, entender como o consumo de referências culturais *pop* e *Nerd* contribui para que os criadores e participantes do *podcast* desenvolvam um universo expansível. As narrativas derivadas de um RPG são, conforme Mckee (2006) “feitas para não ter fim”. Assim como os diálogos, o mundo acontece onde os personagens estão, e a existência dos personagens molda o mundo.

No *Nerdcast Criação dos Mundos* (nº 435), os criadores falam sobre essa relação comparando os universos de *Watchman* (1986) e *X-men* com as histórias de super-heróis comuns nos anos 70. Os mundos dos dois primeiros existem e são moldados conforme as ações dos participantes; enquanto no caso dos super-heróis, em que citam o Super Homem, haveria uma breve desconstrução nessa estrutura de roteiro livre.

Podemos perceber que as inserções do consumo da cultura *pop* e *Nerd* no enredo de *Ghanor*, nos traz o que Corbin e Strauss (1990, p 122), tentam nos apresentar, a tentativa de unificar pontos e escrever uma história, vem para incrementar um universo que se molde de acordo com o que os criadores e consumidores, fãs, fazem com seus personagens. Por ser esta plataforma RPG, é interessante a relação direta que o *pop* faz em um universo medieval, mas a nível mais abstrato de percepção, as referências implícitas vão muito além de uma piada com um personagem; elas fazem parte de outro produto cultural e de consumo que chegará a uma quantidade expressiva de pessoas, o que pode nos oportunizar inflexões de construção subcultural e como o consumo de referência influencia na atualização do universo *Nerd*.

4.3 DECUPAGEM DE TRECHO

Nesta segunda viagem ao objeto, optamos pela decupagem na íntegra dos três *podcasts* Especiais de RPG lançados para o Universo de *Ghanor*, optamos por manter no trabalho apenas um trecho, porém todos os *podcasts* decupados, um total de 290 páginas se encontram disponíveis para download⁶² na internet a qualquer pessoa que tiver interesse em ler a história ou conferir as referências. Agora seguimos com uma pequena amostra do processo de catalogação de referências do Universo de *Ghanor*.

⁶² Link para download da decupagem completa dos *podcasts*: <https://drive.google.com/file/d/0BxNecue1XNjraGZSZVc0Vnd1TTg/view?usp=sharing>

Trecho do *Nerdcast* 291 especial RPG

Duração total 135 minutos

Amostra de: 28 minutos

Arte da capa

Figura 17: Arte de capa *Nerdcast* 291 especial RPG



Fonte: Disponível em: < <https://jovemNerd.com.br/Nerdcast/Nerdcast-291-especial-rpg-o-duque-a-rosa-e-o-beholder/>>. Acesso em 25 ago. 2017.

Para ajudar o leitor a se envolver com o objeto, trago uma breve apresentação dos participantes desta edição 291 do *Nerdcast* Especial de RPG constando em *negrito*, *Nome do participante (apelido do participante)*: *Nome do personagem no RPG, Classe do personagem*. Seguido por uma breve descrição dos participantes que está disponível no Guia Ilustrado das *Crônicas de Ghanor* (OTTONI e RAMOS, p. 116 a 119. 2013).

Alexandre Ottoni (Jovem Nerd): *Mestre e NPCs*

“Designer gráfico, empresário, cofundador do site *Jovem Nerd*, podcaster, videocaster e, desde a adolescência um apaixonado por mestrear RPG. Jogou pouquíssimas vezes interpretando personagens porque gostava mesmo era de criar histórias e ver os jogadores superando seus desafios”.

João Paulo Miguel (JP): *Nilperto (Bardo)*

“Administrador de empresas, atualmente no mercado de turismo, Fundador do site 10 Jardas sobre futebol americano, em que solta seu lado comentarista de palpiteiro. Envolvido com RPG desde 1987, quase sempre como mestre de aventuras sem nenhum sentido. Agora desde que nasceu um figuraça chamado Arthur, também é pai de família”.

Fernando Russell (Tucano): Feldon (Elfo, Druida e bêbado)

“Tucano é professor universitário, cozinheiro, *nerdcaster*, polemista, valete de copas, motoqueiro (porra!) E humildão a ponto de jogar com um elfo druida bêbado.”

Carlos Eduardo Couto (Voltor): Royston Cave (Bárbaro)

“Cinéfilo, RPG-maníaco, fã de quadrinhos, cineasta, roteirista e editor. Faz de tudo um pouco para sustentar seus vícios. Jogador e mestre de RPG, sempre a favor de um pouco de confusão. Vê em Conan, o Bárbaro, um perfeito exemplo de vida”.

Tiago Lamarca (Rex): Rufus Cave (Bárbaro e Ranger)

“Rex é carioca, designer, ilustrador, inteligente, modesto, marombeiro, amante latino, apaixonado por animais, quadrinhos, teatro e cinema. Encontrou em seus heróis exemplos de personalidade e caráter. Um amante de boas coisas da vida, como jogos, bebidas e belas mulheres”.

Afonso Santos Junior (Tresdê): Edsert (Bobo da corte e alcoólatra)

“Afonso tresdê, ou 3D, não é designer gráfico como muitos pensam. O apelido tem origem no fato dele ter apenas 3 dedos em cada mão. Ninguém sabe sua origem, mas dizem ser um alienígena infiltrado para estudar a raça humana, usa disfarce de publicitário, é amante de cerveja e de mulheres estilosas. Escreve em blogs e grava podcasts nas horas vagas”.

Deive Pazos (Azaghal): Rupresst Ruprestson. Doppelgänger⁶³

“Também conhecido como Azaghal, já viveu muitas vidas. Foi administrador de motel, fez curso profissionalizante de mecânico automotivo e “freela” de fotógrafo. Gosta de viajar acima de tudo e hoje tem um único objetivo na vida: ser um *bon vivant*. Ou, o “Amaury Jr da internet”.

Guilherme Briggs (Briggs): Vozes adicionais

“Ator, dublador, diretor de dublagem, dono do cão Negão Tobias e de um Teatro de Bonecos em que relaxa nas horas de folga com seu elenco de plástico (e outros materiais). É apaixonado por tudo que envolva arte e criatividade, como desenhar, pintar, filmar e editar, escrever e atuar”.

⁶³ Doppelgänger: é uma palavra do idioma alemão que designa uma “duplicata andante”, uma “réplica”, no caso do jogo a interpretação é que ele pode se transformar em qualquer pessoa ou coisa.

Linha temporal	Personagens, NPCs	Texto na íntegra	Numeração/Grupo	Referências
1:25:26	Mestre	Vocês caminham por mais 40 minutos e de repente vocês começam a ver uma mudança na paisagem. Vocês começam a ver uma silhueta, uma silhueta de uma fortificação lá longe, vocês veem que vocês se aproximam, mas a espessa névoa do pântano não revela exatamente o que é. Quando vocês andam mais vocês sentem que os insetos que antes incomodavam tanto vocês, eles somem, vocês não escutam mais insetos		
1:25:52	Feldon	Isso não é bom!		
1:25:52	Mestre	Quando vocês andam mais um pouco, é o suficiente para vocês pararem de ouvir o coaxar dos sapos, vocês sentem que estão entrando em uma área sem vida		
1:26:04	Feldon	Exatamente isso não é bom, que a princípio nós estamos vivos		
1:26:07	Ruprest	Bom, eu não vou olhar pra rosa pra ver se ela murchou porque ela tá na virilha do bárbaro		
1:26:13	Mestre	Mais um pouco, mais 15 metros, e vocês veem uma silhueta na estrada, no centro da estrada, e tem mais ou menos a forma, o tamanho de uma pessoa, mas vocês ainda não conseguem ver exatamente o que é		
1:26:26	Rufus	A gente vai aproximando dele		
1:26:27	Mestre	Vocês continuam se aproximando e vocês veem que é uma pessoa, mas ela está paralisada para sempre em forma de pedra, é um guerreiro que brande uma espada		
1:26:40	Nilperito	A gente pensa que é uma estátua		
1:26:41	Mestre	Não, não é uma estátua, é um guerreiro		
1:26:43	Rufus	Mas como é que a gente sabe?		
1:26:43	Mestre	Deixa eu descrever caralho. É um guerreiro que brande uma espada e sua expressão é de ataque, de ódio, na sua mão da frente uma espada, a sua esquerda segura um escudo, e ele está nessa posição para sempre.		
1:27:01	Ruprest	Mas é de carne?		
1:27:03	Mestre	Não é de pedra		
1:27:03	Ruprest	Então é uma escultura		
1:27:04	Feldon	A gente é uma escultura		

1:27:04	Ruprest	Porque ele falou não, não é uma estátua, mas é uma estátua.		
1:27:08	Mestre	Mas é uma estátua no meio da estrada olhando pra...		
1:27:10	Ruprest	Mas isso é excêntrico, isso acontece, eu já vi isso, isso aqui é só pra afugentar os forasteiros, um grupo de missionários experientes como nós não vai se assustar com uma estátua dessas		
1:27:20	Mestre	Vocês continuam andando		
1:27:21	Nilper o	Vai ver isso espanta os mosquitos		
1:27:22	Mestre	E vocês veem		
1:27:23	Mestre	Putaque o pariu		
1:27:28	Mestre	“Guerreiro terrível contra os insetos, contra os insetos”	1A	Referência ao inseticida SBP, slogan: “Terrível contra os insetos, contra os insetos”
1:27:33	Mestre	Quanto mais vocês caminham em direção ao vulto da fortificação, mais vultos de pessoas vocês veem, na estrada, ao redor da estrada, todo canto.		
1:27:45	Ruprest	Vem cá Borna, esse caminho aqui, você vai dar aonde nele?		
1:27:45				
1:27:45	Mestre/ Borna	Bom, pelo que eu me lembro esse caminho dava num antigo monastério fortificado que um dia foi a luz dessa região, mas, desde muito tempo permanece oculto por essa névoa		
1:28:01	Nilper o	Mas vem cá, a estrada termina no monastério ou da pra circular ele e ir embora?		
1:28:06	Rufus	Tem outro caminho ou a gente é obrigado a ir pro monastério?		
1:28:09	Ruprest	É a gente tá num corredor maldito que a gente não pode mais nada?		
1:28:12	Mestre	Vocês podem ir pra floresta densa e dar de cara com o exército dos capa vermelha		
1:28:16	Nilper o	Mas se a gente for pro monastério e os exércitos chegar aqui a gente não vai tá cercado? Ou tem outro caminho?		
1:28:21	Mestre	Ai isso ninguém sabe		
1:28:22	Nilper o	E o único caminho que a gente tem pra sair daqui é em direção a floresta?		
1:28:27	Mestre	Vocês não sabem e nem o Borna sabe.		

1:28:28	Nilperto	Mas se a gente olha em volta?		
1:28:29	Mestre	Vocês só veem formação cinza.		
1:28:31	Ruprest	A gente precisa ter uma vista alta.		
1:28:34	Royston	Exato isso que eu ia falar agora.		
1:28:35	Ruprest	O monastério é alto, mas o morcego também voa alto.		
1:28:38	Royston	Exato, vai fazer um reconhecimento aéreo.		
1:28:41	Rufus	Vai virar um bicho que é cego, transforma numa águia pelo menos.		
1:28:43	Mestre	Olha aí esse bárbaro tá muito bom cara, excelente.		
1:28:48	Rufus	Eu vou virar de “Conan the Barbarian” pra “Conan the Librarian”	2A	Referências ao Filme “Conan o Bárbaro ⁶⁴ ” (1982) e também ao filme UHF Movie ⁶⁵ (1989)
1:28:53	Mestre	Carraca essa tu desenterrou “Conan de librarian” cara		
1:28:56	Nilperto	Isso é velho cara.		
1:28:59	Mestre	Beleza tucano vai fazer isso?		
1:29:00	Feldon	Faço.		
1:29:01	Mestre	Beleza, você voa.		
1:29:02	Rufus	Como uma águia ou como um tucano ⁶⁶ ?		
1:29:06	Feldon	Não, como coruja.		
1:29:07	Mestre	Só que tem um problema, quanto mais alto você voa, menos você vê, porque você se afasta do chão e a camada extensa de névoa vai escondendo o próprio chão então você realmente não consegue ver.		
1:29:17	Ruprest	Névoa?		
1:29:18	Mestre	É vocês tão no meio da névoa.		
1:29:19	Ruprest	Não, a gente tá no meio do pântano!		
1:29:20	Mestre	Mas o pântano tem a névoa.		
1:29:23	Ruprest	“Fudeo” estamos mortos, a gente morreu no túnel, quando a gente derrubou o túnel ele caiu na nossa cabeça.		

⁶⁴ *Conan the Barbarian*: Filme produzido em 1982 sobre as histórias de Robert Howard, onde, o personagem passa sua vida em um mundo pré-histórico no qual existe magia negra, o jovem bárbaro procura vingança a morte dos seus pais. O filme rendeu um globo de ouro de: nova estrela feminina, e também um *Saturn Awards* para Sandhal Bergman, e também uma framboesa de ouro para o ator Arnold Schwarzenegger por pior ator.

⁶⁵ *UHF Movie*: é um filme norte americano de comédia estrelado por *Weird Al* Yankovic, que ao mesmo tempo também lançou um álbum musical de paródias com o mesmo nome do filme.

⁶⁶ Tucano é o apelido de Fernando Russell, o jogador que interpreta o Feldon, o apelido foi dado ainda na adolescência por causa do tamanho do seu nariz.

1:29:26	Mestre	Não olha só é uma neblina maluco.		
1:29:28	Ruprest	“Always the fog” como diz aquele filme do Alejandro Amenábar “os outros”	3A	Referência ao filme “The others ⁶⁷ ”(2001). Porém talvez ele tenha misturado com referência ao filme “The fog/A névoa ⁶⁸ ”(2005)
1:29:32	Mestre	Mas você realmente não conseguiu ver, você quer voar até o monastério?		
1:29:34	Feldon	É.		
1:29:35	Mestre	Tá bom, você voa e você começa a ver uma forma, construção fortificada feita em cima de uma grande rocha, podem imaginar o Monte Saint-Michel.	4A	Monte Saint-Michel ⁶⁹
1:29:45	Royston	Mas e aí, ele viu se a estrada circula o monastério ou não?		
1:29:49	Mestre	Termina no monastério.		
1:29:50	Feldon	Eu vejo pessoa nenhuma lá dentro.		
1:29:52	Mestre	Você vê gente lá dentro, é habitado.		
1:29:54	Feldon	Eu volto.		
1:29:54	Ruprest	Eu vou assumir a forma do “Rutger Hauer” e fazer assim pra ele pousar no meu braço.	5A	Rutger Hauer ⁷⁰
1:30:01	Mestre	Tá bom e aí? O que vocês vão fazer?		
1:30:02	Royston	Ué, sacanagem, você não tá dando muita opção pra gente.		
1:30:07	Mestre	Vocês seguem e vocês veem cada vez mais essas estátuas, essas pessoas.		
1:30:11	Royston	É só guerreiro ou não?		
1:30:12	Mestre	De todo o tipo, viajantes, mago, sacerdote, todos em posição ou de medo, ou de ataque, ou correndo, alguns estão tombados no chão e rachadas, quebradas em pedaços, etc... E vocês veem uma placa de madeira cravada		

⁶⁷ *The others*/Os outros (2001) é um filme onde uma mãe mora com seus filhos em uma ilha isolada e em completa escuridão, enquanto o pai está na segunda guerra mundial. Gênero é de terror/drama. Rendeu indicação de Nicole Kidman e Alakina Mann a vários prêmios de melhor atriz e atriz revelação.

⁶⁸ *The Fog/A névoa* (2005) é um filme que se passa na costa da Califórnia, onde após anos de um naufrágio os mortos voltam para assombrar no local encoberto por névoa. Venceu o prêmio de pior filme pela *Fangoria Chainsaw Awards* em 2006.

⁶⁹ O Monte Saint-Michel é um ilhote rochoso na foz do Rio *Couesnon*, no departamento da Mancha, na França, onde foi construído uma abadia e santuário em homenagem ao arcanjo São Miguel. Seu antigo nome é "Monte Saint-Michel em perigo do mar" (*Mons Sancti Michaeli in periculo mari*).

⁷⁰ Rutger Hauer foi ator de inúmeros filmes como *Blade Runner* (1982) e *Batman Begins* (2005), a possível referência vem do filme *Nighthawks/Falcões da noite* (1981), porém a história no filme não existe cenas com um falcão. Ele também foi personagem de um filme Chamado RPG (2013).

		no chão ao lado da estrada dizendo “Voltem ou serão condenados”.		
1:30:35	Feldon	Mas a gente não cometeu crime nenhum.		
1:30:44	Ruprest	Bem a gente se, a gente voltar lá provavelmente vai ser condenado também né.		
1:30:48	Nilper o	Lá a gente tá com certeza condenado, porque a gente cometeu algum crime, aqui a gente não fez nada.		
1:30:52	Ruprest	Ah, vamos seguir, chuta a placa.		
1:30:56	Mestre	Blz, vocês seguem.		
1:30:58	Ruprest	Eu vou chutar a placa, é sério, eu vou chutar a placa.		
1:31:00	Mestre	Vocês chegam mais e mais perto do monastério, vocês já conseguem ver a forma grandiosa da cidade a sua frente, vocês já conseguem discernir algumas janelas nas construções, ela é murada e se ergue sobre essa rocha, mas vocês começam a ouvir um lamento, um lamento monstruoso “grrrrr”.		
1:31:24	Roysto n	Isso é um lamento? Pra mim é um arrotto.		
1:31:27	Mestre	É um lamento meio triste “grrrrr”		
1:31:31	Feldon	De onde tá vindo?		
1:31:31	Mestre	Hora ele tá na esquerda, hora ele tá na direita, é meio mágico, de repente da névoa vocês veem um raio de luz partir e atingir exatamente o NPC “Borna” de vocês.	6A	NPC: Non-Player Character ⁷¹
1:31:42	Ruprest	Carraca, as mochilas.		
1:31:43	Roysto n	Coitado do rapaz velho...		
1:31:46	Mestre	E vocês escutam o formar de rochas e vocês veem Borna se transformando em uma estátua.		
1:31:51	Ruprest	Caralho! Agora fiquei com pena do cara.		
1:31:56	Rufus	MINHAS COISAS! Minha mochila!		
1:32:00	Mestre	Tudo de vocês foi petrificado. E de repente vocês veem surgindo da névoa em direção a vocês em ataque, uma forma grotesca, uma esfera de carne voando com tentáculos, dezenas de olhos quando um grande olho se abre e uma grande boca se abre no meio da esfera, É UM BEHOLDER, o guardião do pântano.		Beholder , olho-flutuante ou Observador é o nome dado a um tipo de criatura presente nos jogos de RPG da franquia

⁷¹ *Non-Player Character*: personagem do jogo que não pode ser controlado, porém ele se envolve com o enredo do jogo, pode apenas ser manipulado pelo mestre ou ter funcionalidades específicas e pré-determinadas no jogo.

				Dungeons & Dragons.
1:32:20	Nilperto	Mostra a flor REX, mostra a flor!	7A	REX ⁷²
1:32:23	Rufus	Putá que pariu maluco!		
1:32:28		O cara ainda tem que cantar a musiquinha.		
1:32:30	Rufus	Mostra a flor, os bagos é o “inaudível”.		
1:32:36	Ruprest	O cara baixou a sunga, a flor tá enroscada nos pentelhos do cara.		
1:32:39	Mestre	Você puxa vem junto texugo, você mostra, ergue o braço em direção ao beholder com a rosa e de repente o beholder grita “NÃO! Vocês ouvem o som de se transformar em pedra e imediatamente o Beholder se transforma em pedra e uma grande esfera, uma grande rocha petrificada, uma rocha petrificada é boa. Cai com o som abafado na lama.		
1:33:08	Ruprest	Carraca, nunca foi tão desesperador e tão fácil.		
1:33:14	Royston	A parada se resolveu numa velocidade nunca antes vista né, cara.		
1:33:19	Ruprest	Cara eu realmente temi por nossas vidas por um segundo eu gritei e “tava” realmente apavorado.		
1:33:25	Rufus	Obrigado florzinha! Eu falo com a florzinha.		
1:33:29	Royston	O bárbaro vai desidratar a flor e colocar no diário dele.		
1:33:34	Mestre	Muito bem .		
1:33:36	Ruprest	Pera aí, muito bem não, agora a gente vai rolar esse Beholder até a porta dessa merda desse monastério.		
1:33:42	Rufus	Verdade.		
1:33:42	Nilperto	Com certeza!		
1:33:43	Mestre	Vocês lamentam um pouco por Borna, segunda baixa na viagem de vocês.		
1:33:47	Royston	As mochilas que “tavam” com o tesouro todo foi pro saco? Foi isso?		
1:33:50	Mestre	Tudo virou pedra.		
1:33:54	Royston	Tá beleza!		
1:33:57	Mestre	Decidiram se vão rolar o Beholder?		
1:33:58	Rufus	“Vamo” rolar até o monastério.		
1:33:59	Ruprest	“Vamo” rolar o Beholder.		

⁷² REX: o *nerd* mais forte do mundo, é o apelido de Tiago De La Marca, que participa do jogo/podcast interpretando Rufus Cave.

1:34:00	Mestre	Tá bom, vocês “AAA” fazem um esforço, porque é um bicho grande e pesado.		
1:34:04	Ruprest	A tem dois bárbaro aí.		
1:34:04	Rufus	Eu “vo” fazer agachamento com o Beholder.		
1:34:08	Mestre	Vocês chegam aos portões da cidade fortificada rolando o Beholder de pedra.		
1:34:16	Ruprest	Vai rolando e vai quebrando os tentáculos, sabe qual é?		
1:34:21	Mestre	É vai quebrando os tentáculos, pode crê.		
1:34:21	Mestre	Vocês veem logo ação em uma guarita no alto de um muro, grita algo que vocês não entendem e começa a tocar um sino.		
1:34:30	Ruprest	Ai agora a gente escolhe, se eles gritaram estamos livres pula pra página 127, se eles gritaram mataram nosso protetor pula pra página 66.		
1:34:40	Rufus	Mataram nosso protetor é foda, vocês não pensaram nisso.		
1:34:44	Mestre	Vocês veem que o sino tocando traz aquela comoção, pessoas falando, gritando, de um lado “pro” outro do muro, sei lá o que, logo depois as portas se abrem e por trás da porta de madeira aquela grade de ferro se erguendo e de repente a porta de madeira também começa a descer, e cede na lama e vocês veem aquelas figuras, alguns vestidos como monges com barbas grandes, outros mais jovens com aquele cabelo com carequinha.		
1:35:10	Ruprest	Tonsura	8A	Tonsura ⁷³
1:35:11	Mestre	Tonsura isso, que fica uma bolinha careca em cima da cabeça né, e alguns soldados, também armados, vem escoltando esses monges.		
1:35:19	Ruprest	EU SOU BEOWULF, MATEI A BESTA, SOU LUXURIA E PODER! Eu estou na forma do Beowulf nu, nu. VENCI A BESTA SEM ARMAS NEM ROUPA! To em cima do Beholder.	9A	Menção a frase principal do filme/poema Beowulf ⁷⁴
1:35:40	Mestre	O monge vem, abre os braços assim, vocês não sabem ele não falou nada, vocês não		

⁷³ Tonsura: Segundo o Dicionário Priberan (2008) é:

*Corte arredondado dos cabelos no topo da cabeça, usado por clérigos. = CERCILHO, COROA.

*Antiga cerimônia da Igreja pela qual se recebia esse corte de cabelo.

(Foi suprimida [1973] pelo papa Paulo VI.).

⁷⁴ *Beowulf* é personagem e o título de um poema anglo-saxão escrito por volta o ano 1000, não existe autor conhecido, porém, em 2014, o filho de J. R.R. Tolkien Christopher Tolkien, surpreendeu ao público, pois editou uma tradução da obra *Beowulf* feita pelo pai. Existe também um filme sobre o poema, que foi lançado em 2007, e é daí que vêm as falas.

		sabem qual é a reação dele, ele começa a tremer os braços assim levantando os braços e erguendo ele: ESTAMOS SALVOS!		
1:35:55	Ruprest	Putá salve a música do Beowulf!		
1:35:59	Mestre	Começa a tocar o sino do monastério, lá em cima!		
1:36:01	Ruprest	Pulei de cima do Beholder a frente do monge e ainda fiz um “blurp” na cara dele.		
1:36:06	Mestre	Que nojo!		
1:36:09	Rufus	Deu um “critical” né?	10A	Critical: referente a ataque crítico, ataque fatal.
1:36:11		“inaudível”		
1:36:13	Royston	Mas aí vai rolar então uma carreta no carro de bombeiro pra entra na cidade?		
1:36:17	Mestre	Ai ele vira pra cidade. NOSSOS HEROIS CHEGARAM O QUE FOI DITO? O QUE FOI DITO? HOJE É O DIA, HOJE É O DIA DE SÃO ARNALDO!		
1:36:28	Feldon	Caralho!		
1:36:31	Mestre	NOSSOS HEROIS CHEGARAM! Vocês acabam de chegar no monastério fortificado de São Arnaldo		São Arnaldo é uma criação que data a adolescência de Deive Pazos (azaghal). Santo Arnaldo: santo da igreja católica. Nome verdadeiro antes da canonização Arnaldo Janssen.
1:36:40	Ruprest	A, vamos ter arroz de sobra amiguinhos!		
1:36:44	Mestre	Eu sei que seria Santo Arnaldo né, a forma correta de se dizer, mas o Azaghal quando era adolescente inventou essa porra, inventou São Arnaldo, então nós usamos São Arnaldo.		
1:36:56	Ruprest	Mas eu quando era adolescente sabia que era Santo Arnaldo, mas eu fiz questão de ser São Arnaldo de tão inusitado que era.		
1:37:02	Mestre	Exato!		
1:37:04	Mestre	Vocês chegaram a São Arnaldo a lendária cidade. Vocês entram pela cidade, é uma pequena cidade fortificada, não é só um monastério,		

		tem casa, outras construções e tal, como se fosse um abrigo.		
1:37:32	Ruprest	É uma cidadela.		
1:37:33	Mestre	Uma cidadela fortificada, e vocês vão subindo pelas ruas estreitas até o alto sendo levados, sendo aplaudidos, as pessoas gritam: ESTAMOS SALVOS, VIVA SÃO ARNALDO! VIVA SÃO ARNALDO QUE VEIO NOS SALVAR! Vocês veem pessoas jogando flores, folhas de sei lá, qualquer coisa.	12A	Oferendas: São tradições de inúmeros povos na história, existem relatos na bíblia católica de ramos e folhas em carreatas, e também em religiões africanas, tendo diferentes símbolos, modos e diferentes divindades.
1:37:50	Rufus	De bananeira!		
1:37:58		Folha de bananeira é foda		
1:38:00	Mestre	Sei lá, folhas de arruda.		
1:38:04	Ruprest	De boldo, folhas de boldo.		
1:38:06	Mestre	Jogam em vocês símbolos de boas-vindas, sabe, de agradecimento, nada negativo.		
1:38:11	Ruprest	Não jogam urtiga na gente.		
1:38:13	Mestre	É exato, e vocês são escoltados pelos poucos guardas que a cidade tem, e aqueles monges todos, e vocês são levados para o alto da cidade.		
1:38:23	Ruprest	Depois de visitar o monte de Saint-Michel agora to visitando o monte de São Arnaldo, que felicidade, eu nunca pensei isso na minha vida, que bonito cara.		
1:38:32	Mestre	E vocês sobem até a parte alta, em frente ao monastério onde a um grande pátio, nesse pátio vocês veem três figuras, tem obviamente mais gente se reunindo lá, o sino ainda toca, e vocês veem três figuras parece que são as responsáveis os regentes da cidade, e ai esse monge que recebeu vocês lá em baixo, ele apresenta: Venham, venham heróis, conheçam este são os nossos regentes, os três irmãos monges este	13A	Klaatu, era o nome do alienígena em o dia em que a terra parou (The Day the Earth Stood Still. 1951) Seu robô protetor ⁷⁵

⁷⁵ GORT (Genético Organismo de Robótica Tecnologia) responde a comando de voz, a qual o no clímax do filme a atriz Patricia Neal se comunica com ele usando a frase “Klaatu barada nikto” O filme conta a história de um

		é Klaatu, este é Barada, e este é o irmão Nikto.		
1:39:05	Nilpert o	Vocês três juntos conseguem fazer parar um robô?		
1:39:10	Mestre	Eles fazem reverências a vocês. Klaatu: Senhores, os senhores desejam banhar-se? Pois hoje é um dia de festa senhores. BARRADA: Sim é o dia de São Arnaldo, dia em que temos que festejar, esta cidade não via motivos para festejar a muito tempo, mas com a sua chegada e a morte do guardião NIKTO: Temos que fazer um banquete em homenagem a São Arnaldo. Klaatu: os senhores desejam banhar-se?		
1:39:48	Ruprest	Klaatu		
1:39:48	Mestre	Sim		
1:39:49	Ruprest	Eu sou Beowulf!		
1:39:51	Mestre	Sim, senhor Beowulf.		
1:39:52	Ruprest	Avise a cidade que não vai ter garçom parado nem puta triste.		
1:40:06	Mestre	Carraca!		
1:40:10	Rufus	Essa agora vai ser a frase da minha vida.		
1:40:15	Mestre	Excelente! Quer dizer, começa os preparativos para um grande festejo, algumas horas depois o pátio em frente ao monastério está cheio de longas mesas de madeira, há música, há pernis, há um grande braseiro no centro.		
1:40:31	Nilpert o	Eu to meio interessado nessa música ai, o que é que tá tocando? Quem é que tá tocando?		
1:40:37	Ruprest	A obsessão musical do JP é louvável.		
1:40:41	Mestre	No centro do pátio tem aquele grande braseiro retangular onde fileiras e fileiras de pernis rodam, pernil é a forma certa de falar?		
1:40:51	Nilpert o	Tá num nível de detalhe que eu vou te falar em? “Inaudível” farofa, pernil vai bem, vai lá, segue em frente.		
1:40:59	Mestre	Tá bom, de repente vocês veem uma fileira de mulheres vestidas como se fossem sacerdotisas.		

alienígena eu pousou nos estados unidos para compreender a raça humana, com seu robô como protetor (1951) o filme teve uma nova versão em 2009. Recebeu o prêmio *Chlotrudis* de melhores filmes do século XX.

A frase *Klaatu, Barada Nikto*, já foi usada em vários filmes e produtos da cultura pop como forma de homenagem entre eles: *Tron*, *Star wars* (os guardas de Jabba the hutt se chamam), uma das canções de *The Rock Horror Show* menciona o nome do filme e seu ator principal em uma de suas canções, assim como o cantor brasileiro Raul Seixas tem uma música com o nome do filme, porém sem nenhuma referência óbvia ao filme.

1:41:07		Olha ai!		
1:41:07	Mestre	Subindo as escadas, cada uma delas com uma cesta de palha nas mãos.		
1:41:14	Feldon	Desde que não tenha cabeças tá valendo.		
1:41:20	Ruprest	Com as nossas cabeças, vocês estão mortos.		
1:41:23	Mestre	É para suas cabeças.		
1:41:26	Nilper o	Tem esse problema também.		
1:41:27	Mestre	Nas cestas de palha tem folhas de louro, frutos e todo tipo de oferendas, são cestas de oferendas, e elas vem e as pessoas começam a aplaudir e as sacerdotisas se dirigem a uma escultura, uma enorme escultura na frente do monastério de uma cabeça apenas, uma cabeça da altura de dois homens com a boca aberta, é a parada mais bizarra que tem, aí elas descem as oferendas ao redor da estátua e todos gritam. VIVA SÃO ARNALDO! VIVA SÃO ARNALDO NESSE DIA! E de repente vocês escutam um som, um som úmido vindo.		
1:42:04	Ruprest	Um som úmido?		
1:42:05	Rufus	O que é um som úmido?		
1:42:05	Mestre	Como se fosse o som de alguma pasta sendo mexida, remoída, de dentro da boca da estátua e de repente São Arnaldo vomita arroz cozido. E as pessoas vêm com seus pratos servir-se daquela massa de arroz cozido, fumegante que acabou de sair da boca da estátua de São Arnaldo.		
1:42:35	Nilper o	Esse é o maior mito e lenda de todas as histórias de RPG, nada, nada criado até hoje supera São Arnaldo, até hoje eu ainda me emociono.		
1:42:47	Feldon	Vou chegar perto da estátua, do um tapinha e falo, Arnaldão, sangue bom.		
1:42:53	Mestre	Carraca, voltei 20 anos no tempo agora, ai ai, e as pessoas estão felizes, risonhas e festeiras, todas agradecem essa benção gigante, essa benção do arroz cozido vomitado por São Arnaldo, estão muito mais interessados no arroz cozido do que nos pernis.		
1:43:11	Nilper o	A gente tá sentado como?		
1:43:12	Mestre	Vocês foram sentados em uma mesa onde estão os 3 sacerdotes regentes da cidade o Klaatu, Barada e o Nikto.		

1:43:22	Nilper o	Tá, eu viro pro lado de um deles e falo: Belo espetáculo hem? Tá tudo muito bem organizado.		
1:43:28	Mestre	Na verdade, a história da nossa cidade, repleta de tristezas e poucas alegrias se derramam sobre nós, normalmente no dia de São Arnaldo, por exemplo, o arroz cozido vomitado pela estátua é algo inacreditável, nós não sabemos de onde isso vem.		
1:43:41	Rufus	Eu ainda acho mais inacreditável a quantidade de porcos que vocês tinham aqui se vocês “tavam” completamente isolados.		
1:43:50	Mestre	Eles podem criar os porcos, porra.		
1:43:54	Feldon	Eu acho que a gente tinha que trocar uma ideia com os monges sobre uma possível visita dos capas vermelhas, não é?		
1:44:03	Ruprest	Eu acho que sim que os caras tão vindo ai, não é?		
1:44:04	Feldon	Deixa eu perguntar pro monge se eles são subordinados a algum reino.		
1:44:07	Mestre	Já fomos herói, já fomos um dia, mas que lealdade devemos a um reino que nos esqueceu no pântano, nos esqueceu na névoa?		
1:44:17	Rufus	Caralho, muito filho da puta mesmo. né?		
1:44:19	Mestre	O reino de Ghanor já foi nosso protetor.		
1:44:22	Feldon	É que pode ser não é certeza tá, não to te garantindo, pode ser que apareça um pessoal ai, e eles falem assim, vamos invadir, vamos invadir o monastério, tão só pra vocês ficarem ligados ai.		
1:44:37	Mestre	Mas como assim, o que diz grande herói?		
1:44:40	Feldon	Então a gente ouviu um papinho aí de vamos invadir, vamos invadir, monastério de cu é rola.		
1:44:49	Mestre	Vocês dizem que há planos do exército de Ghanor invadir nosso monastério? Porque?		
1:44:54	Nilper o	Possivelmente, talvez, só talvez.		
1:44:56	Feldon	Não to te garantindo nada, ó não é 100% isso.		
1:44:59	Mestre	Mas porque diria isso?		
1:45:00	Roysto n	Talvez porque eles estejam com escassez de porcos por lá né, talvez seja a explicação.		
1:45:05	Rufus	Eles querem levar a estátua de São Arnaldo.		
1:45:10	Roysto n	I carraca!		

1:45:11	Mestre	Mas não seria possível, eles jamais conseguiriam passar pelo guardião.		
1:45:14	Feldon	Que guardião?		
1:45:16	Mestre	Ai o outro o Barada o outro monge: A sim o guardião, mas nós não temos nada a temer, vocês estão aqui para nos proteger.		
1:45:30	Nilper o	Esse é o espírito, esse é o espírito.		
1:45:32	Mestre	O Nikto fala: Sim existe um significado muito grande na chegada de vocês hoje, essa cidade foi construída em cima de um antigo santuário necromante, um lugar nefasto, regido por uma terrível feiticeira, conhecida como a donzela de ferro, nesse lugar ela preferia seus encantos sombrios.		
1:45:52	Rufus	Mas quem escolheu esse lugar aqui amigo?		
1:45:54	Mestre	Por isso vocês passaram por essa névoa espessa ao chegar aqui, era um lugar terrível e dizia a lenda que ela fazia sacrifícios humanos com o propósito de construir um veículo de carne para abrigar um demônio poderoso a quem ela devia lealdade. O Barada continua a história: Mas a donzela de ferro foi derrotada por um grande campeão o clérigo Ruff Ghanor.	14A	Donzela de ferro é referência a banda Iron Maiden ⁷⁶ , que trouxe este nome de um instrumento de tortura medieval ⁷⁷ , o mesmo usado no filme a máscara de ferro.
1:46:21	Rufus	Esse nome não me é estranho, quem é Ruff Ghanor? Como é o nome da cidade não é Ghanor?		
1:46:24	Mestre	Não o reino é.		
1:46:26	Ruprest	Tá demais essa porra cara, tu tá maluco escreve em um papel cara.		
1:46:31	Mestre	Ele o grande campeão Ruff Ghanor, foi ele quem construiu este templo, para selar de uma vez por todas o poder sombrio da necromante, e ele formou uma ordem de monges para regela, a nossa ordem centenária de “Ghandor” e nós estamos aqui		

⁷⁶ *Iron Maiden*/Donzela de ferro: Banda de *heavy metal* formada em 1975 pelos ex-integrantes das bandas Gypsy's Kiss e Smiler. Seus primeiros movimentos enquanto banda ficaram conhecidos como nova onda do *Heavy metal* Britânico, a banda atingiu êxito existencial no início dos anos 80. A banda já encabeçou inúmeros festivais de músicas pelo mundo como *Rock In Rio* e *Monsters of Rock*. Também teve seu nome gravado na calçada da fama e alcançou inúmeros discos de ouro e de platina.

⁷⁷ Sarcófago de ferro que geralmente tinha o formato da Virgem Maria (divindade católica) daí o nome donzela de ferro, na parte interna do sarcófago tinha cravos que furavam a vítima sem atingir nenhum órgão, levando o mesmo a morte lenta por insuficiência cardíaca.

		desde então, mas há um problema senhores, que antes de ser derrotada a Donzela de Ferro preferiu seu último encanto sacrificando sua vida para dar uma longevidade mágica aos seus três filhos, que foram levados para longe por seu pai, o antigo e maligno dragão vermelho.		
1:47:06	Feldon	Carraca maluco, a gente não matou um desses?		
1:47:08	Mestre	Ruff Ghanor prometeu caçar o dragão e realmente o fez, mas nunca encontrou as crianças, as lendas dizem que eles aprenderam as artes mórbidas de sua mãe e se aperfeiçoaram.		
1:47:21	Nilperto	É, vocês três são irmãos?		
1:47:23	Royston	São gêmeos? Eles são irmãos gêmeos?		
1:47:25	Mestre	São.		
1:47:26	Royston	Pera ai, pera ai, pera ai, os três caras são irmãos de verdade?		
1:47:30	Mestre	São.		
1:47:31	Royston	Pensei que era irmão porque monge chama um ao outro de irmão, eu não to entendendo essa história do cara então porra, o cara acha que a gente é pateta, conta a história de três irmãos sendo três irmãos ali cara, que maluquice é essa?		
1:47:44	Mestre	Não cara, olha só, a cidade era controlada por necromante.		
1:47:48	Royston	Donzela, é?		
1:47:49	Mestre	Ai o Ruff Ghanor que vocês não lembraram, mas é o mesmo clérigo que vocês encontraram lá na caverna que tinha um martelo, que o Carlos pegou o martelo dele, o Eduardo pegou o escudo.		
1:47:58	Royston	Ah, então, por isso que eu lembrava do nome dele.		
1:48:00	Mestre	Foi ele que aprisionou o dragão na forma do mago Zamir, é o mesmo cara que derrotou a donzela aqui, que formou essa ordem pra selar o poder da Donzela de Ferro.		
1:48:09	Royston	Então essa lenda é recente, não é uma lenda assim de coisa de séculos atrás, que essa galera...		
1:48:13	Mestre	Não, é antiga, o cara já viveu há muito tempo, vocês não viram a tumba dele?		
1:48:17	Rufus	Mas i daí que é muito antiga, se os moleques são imortais esses três regentes são esses		

		três caras que tomam conta da cidade, porra!		
1:48:23	Mestre	Não, esses três regentes não são os filhos da mulher, porra.		
1:48:25	Ruprest	Mas é muita coincidência!		
1:48:27	Feldon	Eu vou com a ponta do meu indicador bater no nariz dele assim: Tu tá querendo me enganar!		
1:48:36	Mestre	Mas o que é isso! Como assim, o que o senhor quer dizer?		
1:48:39	Ruprest	Três irmãos contando a história de três irmãos malignos, mas isto está mais claro pra mim do que arroz cozido, e arroz branco não é parboilizado.		
1:48:49	Mestre	O senhor está, o senhor herói, campeão está por acaso dizendo que nós seríamos esses três irmãos?		
1:49:00	Royston	Não sei, é uma grande coincidência não?		
1:49:02	Ruprest	Eu também acho		
1:49:03	Mestre	Porque contaríamos essa história aos senhores, estando tão felizes por sua chegada, se....		
1:49:08	Rufus	Ou talvez o guardião seja pra proteger que vocês não saiam daqui, nós é que fizemos a coisa errada.		
1:49:12	Ruprest	Olha! Puxei a espada.		
1:49:15	Mestre	Que é isso! Os senhores estão aqui para nos salvar.		
1:49:20	Ruprest	ZOMBAM DE BEOWULF? Subi na mesa		
1:49:24	Mestre	Não senhor, não!		
1:49:24	Ruprest	Chutei os copos.		
1:49:27	Mestre	Não a necessidade.		
1:49:27	Ruprest	Tirei a roupa.		
1:49:31	Mestre	Não há necessidade disso, campeões, vocês chegaram.		
1:49:34	Ruprest	Pé no peito.		
1:49:37	Royston	O martelo de Ruff Ghanor vai nos dizer, se eu bater com esse martelo em vocês e vocês não morrerem vocês estão falando a verdade.		
1:49:47	Mestre	Não animal, se eles não morrerem é que eles estão mentindo, que eles são imortais po.		
1:49:50	Royston	Mas o martelo de Ruff Ghanor não vai matar quem é bom.		
1:49:53	Mestre	De onde é que você tirou, de onde é que você viu isso? De onde é que você tirou isso? Ai de repente parou a música, parou		

		tudo, tava todo mundo num clima de tensão, foda!		
1:50:02	Royston	Vocês falaram que Ruff Ghanor é o herói que salvou tudo, certo?		
1:50:05	Mestre	Certo, ele criou nossa ordem para selar o poder maligno desse lugar.		
1:50:09	Ruprest	Ele é o novo escolhido de Ruff Ghanor.		
1:50:14	Royston	Eu porto o seu martelo.		
1:50:15	Ruprest	E quer saber qual é a maior coincidência do dia? Aí eu cortei o meu peito assim, tirei uma lasca de sangue sabe?		
1:50:23	Mestre	Tipo predador.	15A	O Predador ⁷⁸ (1987)
	Royston	É! Meu nome é Arnaldo Beowulf.		
1:50:34	Mestre	Aí, vocês veem toda a população que estava ali na praça, viram o martelo e ouviram vocês falar, eles vão direto de joelhos e começam a fazer reverencia a vocês.		
1:50:45	Ruprest	Quero ver tu lidar com isso <i>Jovem Nerd</i> , não vou deixar.		
1:50:48	Rufus	Antes de qualquer coisa, verifiquem se o arroz não possui sangue, eles podem estar querendo nos corromper.		
1:50:54	Feldon	Diga a eles, diga o que nós descobrimos!		
1:50:56	Nilperto	Os três regentes são os três demônios imortais!		
1:50:59	Mestre	Ai as pessoas “gritam desesperadas” É VERDADE ISSO?		
1:51:03	Ruprest	Eles são os filhos demônios da Dama de Ferro.		
1:51:08	Royston	Eu viro pro cara que “tava” do meu lado e falo, vocês nunca fizeram essa ligação de três com três não amigo?		
1:51:15	Mestre	O Klaatu vira pro Barada, ele olha assim pra eles ai o Barada fala: É realmente o martelo de Ruff Ghanor, NÃO! Não era pra ser hoje! Não era pra ser hoje! De repente eles começam a gritar assim de dor.		
1:51:32	Ruprest	A gente acertou? A gente acertou?		
1:51:33	Mestre	Você vê a túnica dele saindo uma fumaça negra de todos os buracos da túnica, das mangas, das saias, do capuz, saindo das três túnicas.		
1:51:45	Ruprest	Estamos mortos, estamos mortos!		

⁷⁸ O Predador: Filme norte americano (predador) de ficção científica (1987), o filme contava com Arnolf Schwarzenegger e rendeu duas franquias: Predador 2 (1990), Predadores (2010) e *Alien vs predador* (2004) e *Alien vs Predador 2* (2007). Existe outro filme sequência programado para 2018.

1:51:47	Rufus	Eu pego a rosa, eu pego a rosa.		
1:51:50	Ruprest	Eu vou pular da mesa.		
1:51:52	Royston	O que começou a berrar eu bati.		
1:51:56	Mestre	Desceu o martelo com toda força, mas tudo que você acerta é a túnica, você leva a túnica ao chão, como se ela estivesse vazia e suspensa no ar e dela sai só um corpo de fumaça negra, e essas três fumaças que estão saindo deixando os hobbies no chão, sobem girando em uma espiral e elas descem na frente da estátua de São Arnaldo e as outras duas do lado e quando elas começam a se solidificar elas formam não só três pessoas, mas três pessoas sobre três cavalos negros, e vocês ouvem um som uníssono de vozes ecoando por todo pântano dizendo: “CAOS” e vocês veem os três filhos da Donzela de Ferro em seus cavalos negros, os Cavaleiros do Caos!	16A	Cavaleiros do caos: possível referência aos Quatro cavaleiros do apocalipse ⁷⁹ Cavaleiros Marvel ⁸⁰
1:52:58	Mestre	O primeiro deles de cabelo totalmente raspado e expressão sinistra chamava-se Philip Anselmos. O segundo, de cabelos longos negros, sem barba, mas manchas negras pintadas sobre os olhos Alice Macooper. E o terceiro, mais velho dos três filhos.	17A	Philip Hansen Anselmo ⁸¹ Vincent Damon Furnier conhecido como Alice Cooper ⁸²
1:53:16	Nilperito	Não são gêmeos?		
1:53:17	Mestre	Não.		
1:53:18	Ruprest	Você falou que eles eram gêmeos.		
1:53:19	Feldon	É.		
1:53:19	Rufus	Eu nunca vi irmãos com nome diferentes também.		
1:53:24	Mestre	A frente o líder deles, de cabelos longos lisos com manchas negras nos olhos, embora menores o Mago Oz de Osbourne, também conhecido como Príncipe das trevas!	18A	Mágico de oz é um personagem fictício

⁷⁹ Quatro cavaleiros do apocalipse citados na bíblia (vitória, fome, guerra, morte).

⁸⁰ Quatro cavaleiros invocados pelo mutante apocalipse da *Marvel Comics*, mencionados na edição *X-Factor* #10 (Vol. 1, novembro de 1986) eles são (Morte, Fome, Peste e Guerra), provavelmente inspirados no apocalipse da bíblia.

⁸¹ Philip Hansen Anselmo, conhecido como Phil Anselmo foi vocalista da banda Pantera, banda responsável por transformar o *Glam metal* nos anos 80, e o *trash metal* nos anos 90.

⁸² Vincent Damon Furnier conhecido como Alice Cooper⁸² que também foi o nome de sua primeira banda, mundialmente conhecido a partir dos anos 70 por seus *shows de rock* performáticos, e seu visual gótico, com mais de 50 milhões de álbuns vendidos é parte do *hall* da fama do *rock* desde 2011 e estrela na calçada da fama de *Hollywood* desde 2003.

				encontrado em Terra de oz ⁸³ John Michael Osbourne, conhecido como Ozzy Osbourne ⁸⁴
1:53:40	Rufus	Aí eu viro ali pro tucano: Vira morcego agora, vai...	19A	Faz referência ao acontecido de 1982 quando Ozzy Osbourne morde a arranca a cabeça de um morcego vivo ⁸⁵ .

4.4 ANÁLISE ENTREVISTAS

Nossa proposta com estas entrevistas é indagar o *Nerd* dentro de sua subcultura. Assim como Gelder e Thornton (1997) fizeram nas festas “*club culture*”, nós fomos a convenções de *Nerds* e pedimos para eles classificarem coisas, o que achavam bacana e o que não achavam sobre eles mesmos, podendo, dessa forma, termos noção do que eles mesmo classificam como legitimação do *Nerd*. Para melhor compreensão, juntamos todas as respostas em tabelas, e abaixo colocaremos os resultados, assim tendo noção do que é o *Nerd* atual, se existe um *Nerd* “puro” ou se ele é uma subcultura de fronteira⁸⁶ (GARCÍA CANCLINI, 2008).

As respostas foram digitalizadas exatamente da maneira que o entrevistado escreveu, em que nada foi alterado.

Resposta n. 1

⁸³ Importante obra norte americana do escritor Lyman Frank Baum, personagem foi retratado em formato audiovisual pela primeira vez em 1939, vencendo duas estatuetas de *oscar* e indicado a mais 4, também indicado a *Palma de Ouro de Cannes*.

⁸⁴ Músico britânico famoso por seu trabalho como vocalista em frente a banda *Black Sabbath*, lançou 11 álbuns e vendeu mais de 100 milhões de cópias, o músico acumula um extenso número de premiações e indicações como lenda viva do *rock*, *classical rock roll of honnour* e *imortal rock*.

⁸⁵ Durante uma apresentação da turnê do seu segundo álbum *diary of a madman*, em *Des Moines*, Iowa (EUA). Em sua biografia “Eu Sou Ozzy (2009) o cantor explica que achou que fosse um brinquedo arremessado pelo público, e descreveu a sensação em detalhes a sensação agonizante.

⁸⁶ Fronteira é um ponto de atrito entre duas culturas diferente, em que é quase impossível definir onde uma começa e outra termina, uma subcultura híbrida.

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

Para essa pergunta obtivemos 16 respostas.

<i>Nerd</i> é aquela pessoa muito fã de tecnologia, cultura popular, ficção científica e que, antigamente, era mal visto pelos outros por ter sérios problemas para socializar.
Hoje, <i>Nerd</i> é um aficionado por cultura pop, como quadrinhos, anime...
Atualmente o termo “ <i>Nerd</i> ” é utilizado para descrever o indivíduo que possui habilidades ligadas a cultura pop.
Uma pessoa que está imersa na cultura popular (e na impopular também) e não se restringe ao básico, sempre procurando mais sobre os assuntos.
Uma pessoa envolvida com conhecimentos específicos e envolvida com diversas culturas.
Aquele que gosta de uma “cultura” que seja voltada a jogos, séries, filmes etc.
Adeptos da cultura popular.
<i>Nerd</i> é um ser que se dedica a um assunto ou vários e se torna o melhor neste assunto
Tem duas respostas: há uns 15, 20 anos, ser “ <i>Nerd</i> ” era algo pejorativo, pois super-heróis, quadrinhos, vídeo games, star wars ou até mesmo estudar não eram coisas tão populares, portanto, gostar dessas coisas significava ser motivo de bullying da galera “popular”, que não tinha a mínima educação em cultura pop. Ser <i>Nerd</i> era ser a resistência hoje o “ <i>Nerd</i> ” é o fã de cultura pop e é bem fácil de confundi-lo com o eventual espectador médio.
O <i>Nerd</i> é um ser que gostas e se interessa por algo científico ou misterioso.
Geralmente rotulamos <i>Nerds</i> como aquilo que possui bastante conhecimento em algo, (inelegível) portanto como aquelas que muitos sabem sobre algo e ou buscam por conhecimento.
São pessoas que se interessam por itens da cultura pop, livros, filmes, vídeo game ou séries.
<i>Nerd</i> , muitas pessoas acham algo estranho, mas é simplesmente uma pessoa que ama aprender, gosta de cultura pop como Star Wars, cultura medieval e quadrinhos entre outras coisas.
Um <i>Nerd</i> é uma pessoa que dedica a vida a saber mais sobre todos os assuntos relacionados à tecnologia e história.
Acho que são pessoas que gostam de games, filmes de ficção científica, séries e afins.
O conceito de <i>Nerd</i> mudou com o passar dos anos e hoje os <i>Nerds</i> fogem do estereótipo oitentista de homens de óculos grandes, camisa social com espinhas no rosto entre outras coisas, <i>Nerd</i> é uma pessoa que desenvolve uma enorme vontade de conhecer muito ou se tornar especialista em algo que goste muito.

Resposta n. 2**Em sua opinião, *Nerds* são geeks? Por quê?**

Para essa pergunta obtivemos 16 respostas.

Para mim, o geek é “evolução do termo <i>Nerd</i> . O geek é mais sociável que o <i>Nerd</i> e consome mais produtos dessa cultura.
Hoje em dia sim, são apenas dois nomes para a mesma cultura.
Pode ser uma (inelegível), mas o geek é mais voltado a parte de tecnologia.
Digamos que geek é uma tentativa de classificar um suposto “ <i>Nerd</i> ” que não se dá ao trabalho de nada, apenas consome o que a indústria joga no seu colo.
Sim, pois estão sempre envolvidos com a tecnologia.
Sim, acredita que são as mesmas coisas é só uma maneira diferente de se falar.
Atualmente, são conceitos iguais
Não pois <i>Nerds</i> são os que se dedicam ao aprendizado e geeks são meio pelo estilo pop
Nem todos <i>Nerds</i> são geeks. Na verdade, o <i>Nerd</i> tem essa tendência de estudar e conhecer a fundo aquilo que ele gostar. Pode haver <i>Nerds</i> de arquitetura ou engenharia de áudio por exemplo, que são pessoas que sabem muito sobre esses assuntos, mas não necessariamente entendem de super-heróis, séries, filmes pop, esse é o papel do geek.
Sim, são pois nada mais que um geek é um <i>Nerd</i> moderno pois se antigamente tivesse a tecnologia de hoje não teria diferença.
<i>Nerds</i> não necessariamente geeks, pois pelo meu (inelegível) geeks são aquelas que gostam de filmes, séries e quadrinhos (entre outras coisas do mesmo tipo), um (inelegível) pode ser <i>Nerd</i> na sua área mas não necessariamente um geek.
Não necessariamente. Acredito que sejam conceitos diferentes.
<i>Nerd</i> , muitas pessoas acham algo estranho, mas é simplesmente uma pessoa que ama aprender, gosta de cultura pop como Star Wars, cultura medieval e quadrinhos entre outras coisas.
Não, porque geeks são pessoas que (inelegível) “gadgets” de quadrinhos
Sim
<i>Nerds</i> são Geeks, mas geeks são <i>Nerds</i> também com isso quero dizer que os gostos de ambos podem ser parecidos, a diferença está na forma como lidam/recebem com as coisas que gostam.

Resposta n. 3**Em sua opinião, *Nerds* são hipsters? Por quê?**

Para essa pergunta obtivemos 16 respostas.

Não. Acredito que o hipster é mais visual que o <i>Nerd</i> . O <i>Nerd</i> consome a cultura e o hipster “se veste” com ela.
Nem sempre, hipsters podem ser <i>Nerds</i> , mas <i>Nerds/geeks</i> nem sempre são hipsters.
Não, o termo hipster seria mais ligado a (ilegível) do geek.
Nem todos, esse é um conceito limitado, muitos <i>Nerds</i> parecem simplórios em seu estilo
Acho que não, porém também tem algumas características parecidas.
Não, acho que hipsters são pessoas que curtem coisas mais clássicas ou antigas e também da natureza e etc., Mas nada impede de ser as duas coisas.
São os <i>Nerds</i> , hoje em dia, são a maioria.
Não, pois hipsters não gostam de ser iguais, buscam as diferenças e querem ser únicos.
Não necessariamente. O mesmo da resposta anterior se aplica.
Não hipsters são algo mais dos anos 60 a 70.
Sinceramente não sei o que é um hipster.
Não necessariamente. Acho que hipsters está muito mais no modo de vestir e nem sempre em relação com itens da cultura pop.
Não, hipsters são pessoas que gostam de coisas diferentes.
Não, mas agora estão virando porque parece que “é legal ser <i>Nerd</i> ”.
Não, acho que é uma questão bem diferente.
Não, hipsters me parecem muito mais pessoas que adotam coisas ao seu estilo de vida diferente dos <i>Nerds</i> .

Resposta n. 4**Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?**

Para essa pergunta obtivemos 15 respostas.

<i>Jovem Nerd</i> , Omelete, Garotas Geek
Não acompanho nenhum criador de conteúdo deste tipo
<i>Jovem Nerd</i> , Affonso Solano, Eduardo Spohr
Editoras, produtoras de filmes e séries, desenvolvedores de jogos digitais.
Youtubers. (<i>Jovem Nerd</i> , Marcos Castro, <i>Nerdologia</i>).
<i>Jovem Nerd</i> , Omelete.

Não sei.
Claro. Muita coisa! Não vai ter linha pra citar tudo. Star Wars, Kevin Smith, Robocop, Série da Cw, Ready Player One, Douglas Adams, Chuck Palahniuk
HQ nacionais como Mauricio de Souza.
Infelizmente nenhum, pois não adentro muito na cultura <i>Nerd</i> .
Omelete, Joven <i>Nerd</i>
Gamasutra, <i>Jovem Nerd!</i>
No youtube “ <i>Jovem Nerd</i> ”, e vários outros canais.
De de livros, Arqueiro, (ilegível), Darkside.
Quando se fala de criação de conteúdo <i>Nerd</i> não há para mim, sites melhores que o <i>Jovem Nerd</i> e Omelete, além de serem os mais completos – de acordo com o conteúdo de cada um.

Resposta n. 5

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

Para essa pergunta obtivemos 13 respostas.

Sim, livros, filmes, roupa, produtos para casa, etc.
Não saberia responder sobre youtubers, mas acompanho páginas de cosplayers.
Animes, jogos on-line e seriados.
Sim, jogos, filmes, séries, livros, podcasts, áudio dramas e derivados.
Livros, séries, jogos, filmes, eventos, etc.
Sim, livros, jogos, filmes, hqs entre outros.
Séries e Filmes
Repetiu a resposta: Claro. Muita coisa! Não vai ter linha pra citar tudo. Star Wars, Kevin Smith, Robocop, Série da Cw, Ready Player One, Douglas Adams, Chuck Palahniuk
Sim, livros, quadrinhos, filmes.
Não.
Crônicas de Gelo e fogo, filmes, Marvel e DC, mochileiro das galáxias e filmes de games.
Sim, livros, séries, filmes, quadrinhos e action figures.
Sim, textos de fóruns relacionados à jogos, filmes.

Resposta n. 6

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

Para essa pergunta obtivemos 11 respostas.

Filmes de super-heróis, leitura de livros com conteúdo voltado aos jogos.
Jogo mmorpg (world of warcraft), leio bastante fantasia (Neil Gaimann, Stephan King)
Dexter, tanto o livro quanto a série, jogos diversos, séries como Game of Thrones, Breaking Bad, entre outros.
Star Wars, Marvel, DC, Stephen King.
Sim, filmes de ficção científica e super-heróis (Marvel e DC).
Sim, Star Wars, Senhor dos Anéis, The Bing Bang Theory.
Guia do mochileiro das galáxias, Star Wars, Deuses Americano.
Sim, há muitas referências em filmes e livros como animes, filmes de ficção, livros de ficção, etc. Sendo alguns Interstelar, filmes da Marvel (Homem de Ferro, Vingadores), sendo esses conteúdos que agregam conhecimento ou (ilegível) a imaginação.
Basicamente jogos e livros de cultura <i>Nerd</i> .
Star Trek, Star Wars, Silicon Valley, Futurama.
Basicamente jogos e livros de cultura <i>Nerd</i> .

Resposta n. 7

Em sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

Para essa pergunta obtivemos 14 respostas

Basicamente, gostar dessa cultura.
Hoje existe muito julgamento sobre isso, mas acredito que qualquer interesse em assuntos da cultura pop é válido.
(Frase ilegível).
Se identificar e ter interesse em se aprofundar, pesquisar, discutir e trabalhar em cima de assuntos que o público médio não liga.
Estar envolvida de alguma forma com conteúdo da cultura <i>Nerd</i> .
Acredito que seja além de por exemplo ler livros, jogar vídeo game e assistir séries procurar coisas além de se jogar ou ler, procurar curiosidades por exemplo, coisas além apenas entretenimento.
Gostos de um nicho em específico.
Gostar de aprender, ler, assistir filmes e séries, jogar vídeo games, gostar de brinquedo.

Ter conhecimento acima da média sobre algum assunto e sentir prazer em compartilhar esse conhecimento e absorver mais.
Ser alguém que se chama especialista de assunto sobre qualquer coisa ou no mínimo quer saber.
No meu ponto de vista ela só precisa ser muito boa em algo, ou ir atrás de conhecimento, entretanto a figural <i>Nerd</i> vejo como aquela que estuda e busca pela cultura <i>Nerd</i> , ou seja, aquela que agrega conhecimento e transforma a imaginação em algo que se possa ser possível viver.
Ter afinidade com o que já foi citado, buscar sempre informações, consumir os produtos. Basicamente gostar.
Gosta de cultura pop, desejo de aprender, gosto de discussões, (inelegível), curiosidade!
Precisa gostar de saber das coisas, apreciar conhecimentos aleatórios.

Análise das respostas das entrevistas

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

Para essa pergunta obtivemos 16 respostas.

A grande maioria das respostas classifica “*Nerd*” como alguém que gosta de cultura pop. Também existem comentários sobre a atualização que sofreu o *Nerd* nos últimos anos, de um cara estranho de óculos e camisa social, “como era retratado nos filmes” antes, de “ser resistência”, para, hoje, ser confundido com “espectador médio”. O *Nerd* atual também é citado como alguém que busca conhecimento em áreas específicas, a alguns citam filmes de super-heróis, quadrinhos e cultura medieval. Outros apenas citam que ser *Nerd* é ser especialista em uma área que tiver interesse.

Em sua opinião, *Nerds* são geeks? Por quê?

Para essa pergunta obtivemos 16 respostas.

Aqui temos uma divisão clara, parte diz que sim, geeks são *Nerds*, mas não quiseram especificar, apenas dizem que os dois são a mesma coisa hoje em dia. Já outra parte diz que não são a mesma coisa; para eles, o *Nerd* costuma buscar conhecimento, já o geeks é alguém mais pop apenas ligados em tecnologias.

Em sua opinião, *Nerds* são hipsters? Por quê?

Para essa pergunta obtivemos 16 respostas.

Duas das respostas confundiram hipster com hippies, embora hippies tiveram um papel importante para a cultura *Nerd* no vale do silício, como explicamos no primeiro capítulo deste trabalho, então, serão descartadas da nossa análise. Apenas um entrevistado diz que hipster e *Nerd* são a mesma coisa. Todos os outros dizem que o hipster é alguém voltado ao “mainstream”, enquanto o *Nerd* seria mais estudioso e não ligaria tanto para o seu estilo. Pelo olhar dos *Nerds* que responderam, o hipster e o *Nerd* estão distantes.

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?

Para essa pergunta obtivemos 15 respostas.

As referências citaram *Jovem Nerd* oito vezes e Omelete quatro vezes. Outras referências citadas, como *Nerdologia* e Affonso Solano, também fazem parte do grupo *Jovem Nerd*. Outras citações nacionais são as criadoras do Garotas Geeks e Marcos Castro. Também tem uma citação as editoras e diretores de cinema, escritores internacionais e quadrinhos do Maurício de Souza. Como podemos notar, existe um monopólio na audiência entre os entrevistados.

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

Para essa pergunta obtivemos 13 respostas.

Quando começamos a analisar as respostas, essas pareciam todas muito iguais, citando, por exemplo, séries e livros. Porém, aí é que existe a diversidade, jogos, cosplay, quadrinhos, textos de fóruns, eventos, podcast, áudio dramas e animes. Podemos notar na pluralidade de produtos que os *Nerds* consideram que são voltados para si, é impossível afirmar que qualquer uma dessas coisas não é voltada para o público *Nerd*. Assim, é impossível afirmar o contrário, o *Nerd* aqui passa a ser um consumidor de fronteira, em que é influenciado por diversas mídias, autores, atores, personagens, criadores de conteúdo. Aqui temos um primeiro vestígio do *Nerd* como híbrido.

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

Para essa pergunta obtivemos 11 respostas.

Aqui temos bastante referências a jogos, filmes e produtoras de quadrinhos, como DC e Marvel, que desenvolvem conteúdos voltados a super-heróis, citações a Star Wars, Vale do Silício, Star Trek, autores conceituados de ficção. Podemos notar um ponto de atrito, pois os

produtos consumidos, de certa forma, são ligados ao *Nerd* dos anos 1990, em que é retratado nos filmes americanos como o cara estranho que gosta de Star Wars, jogos e não se mistura. Porém, hoje esses produtos de consumo têm um grande público, então existe toda uma diversidade de novas subculturas que começam a convergir com o *Nerd* que era retratado nos anos 1980 e 1990.

Em sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

Para essa pergunta obtivemos 14 respostas.

Quando pedimos aos entrevistados o que legitima um *Nerd*, metade cita a busca do conhecimento, enquanto a outra parte diz que gostar de cultura pop já é o suficiente. Porém, o que sem dúvida está em quase todas as respostas é a palavra “buscar”, indiferentemente do quê. O *Nerd*, segundo nossa análise das respostas, é alguém que busca o conhecimento, o aperfeiçoamento, o entretenimento, o consumo, ou seja, é ativo enquanto pesquisador, instigador.

O que podemos retirar desta intervenção na subcultura *Nerd* é que existe uma produção nacional centralizada na mão de algumas empresas, como *Jovem Nerd* e *Omelete*, criadoras de conteúdos para nichos mais específicos. Definitivamente, o *Nerd* não é mais o que era retratado nos filmes. Para a grande maioria dos próprios *Nerds*, a legitimação do termo vem da busca pelo conhecimento, da busca aprofundada de conhecimento em algo que lhe traz prazer, e isso inclui cultura pop, tanto a nacional, quanto de outros países e até do oriente, como citados mangás e animes. Os consumos que legitimam o *Nerd* são diversos, como filmes, livros, jogos, desenhos, cosplay e colecionismo. O *Nerd*, pela visão do pesquisador, se posiciona como uma subcultura de fronteira, em que, em certo ponto, para de se autolegitimar por seu estereótipo e passa a se posicionar, a se legitimar por uma ação. A ação de buscar.

4.5 CATEGORIAS FUNDAMENTADAS

Na primeira etapa do desenvolvimento da nossa pesquisa, durante a pesquisa exploratória trabalhamos com a Teoria fundamentada para criar duas categorias de análises, utilizando como base da análise o podcast de Número 435 “Criação de Mundos” e também o Guia Ilustrado das *Crônicas de Ghanor*, onde categorizamos *referências diretas* aos clássicos da cultura *Nerd*, e *referências indiretas*, em que coletamos referências que não constavam explicitamente. Porém,

eram usadas como ferramentas para a narrativa e que se assemelhavam a de filmes e roteiros famosos, muitos deles citados no momento do podcast e no guia ilustrado (OTTONI, 2013).

Essa foi a primeira etapa para a compreensão de como poderíamos trabalhar para compreender sobre a construção do *Nerd* atual. Para prosseguirmos, foram necessários vários dias de trabalho para a decupagem de 6 horas e 58 minutos dos três podcasts que compõe a trilogia das *Crônicas de Ghanor*. Após a decupagem, passamos a catalogar as referências culturais que fazem parte da construção narrativa da história. Foram catalogadas 119 referências de todos os tipos, incluindo bandas, filmes, roupas medievais, celebridades; todas essas compõem a história e ajudam a demonstrar bricolagem utilizada para o desenvolvimento de um dos maiores produtos midiáticos criados para a subcultura *Nerd*.

Desta vez se faz necessária a criação de outras categorias, pois, com o desenvolvimento da pesquisa, percebeu-se que havia a necessidade de dividirmos em categorias para buscarmos se existe um pilar central de desenvolvimento usado na construção do produto, e como essa engrenagem do movimento atual do *Nerd* funciona. Estas são as três categorias que servirão como base para nossa divisão:

- *Categoria 1*: Citações Cultura Pop (personalidades, bandas, seriados, filmes).
- *Categoria 2*: Citações da construção narrativa e temporal do jogo (O jogo se passa em uma época medieval fantasiosa).
- *Categoria 3*: Identidades em geral (religiões, preconceitos).

Cada referência pode se encaixar em mais de uma categoria, desde que esteja dentro do requisito de cada qual. Para facilitar ao leitor, o processo de divisão será em ordem numérica, uma categoria por vez, e as referências estão numeradas para fácil localização em seu texto original que está em anexo decupado.

Nota: Mesmo sabendo que a terceira categoria não será a principal, ela precisa ser criada, pois o mundo *Nerd*, assim como nossa sociedade atual, é carregada de preconceitos. Durante o estudo deste objeto nos deparamos com comentários extremamente misóginos e homofóbicos, fizemos vários prints sobre, porém, pelo recorte do trabalho, optamos por deixar este tema de fora da pesquisa, mas é de suma importância que futuramente essa pesquisa se expanda ou sirva de base para que outras pesquisas possam falar sobre os preconceitos dentro do mundo *Nerd*. Dentro dos três podcast trabalhados existem apenas duas personagens femininas, uma delas é a princesa da clássica jornada dos heróis, em que a mulher é apenas usada como condecoração ao herói, e a outra tem o nome “Priguet” e todas as passagens narrativas envolvendo a personagem são extremamente objetificantes, tratando a mulher como referente ausente, em

que essa é como se fosse um produto, e não um ser humano como todo e qualquer outro personagem. Como consumidor de conteúdos voltados ao público *Nerd* e também pesquisador, dizemos que isso não é nada incomum no meio, e merece atenção, até quem sabe uma nova pesquisa.

Categoria 1: Citações Cultura Pop (personalidades, bandas, seriados, filmes)

1	“ <i>Lambda Lambda Lambda</i> ” é um grito de reconhecimento <i>Nerd</i> que faz referência à fraternidade estudantil fictícia criada para o filme de comédia, norte-americano “ <i>A Vingança dos Nerds</i> ” (<i>Revenge of the Nerds</i> , dir. Jeff Kanew, 1984) ⁸⁷ .
3	* <i>Shapeshifter</i> se refere à figura fantástica fictícia que tem o poder de metamorfose, ou seja, de transformar sua característica física para outra completamente diferente. * <i>Mística</i> : no original <i>Mystique</i> , é uma das personagens que integra os super-heróis mutantes nas histórias em quadrinho denominadas <i>X-men</i> , criada por Stan Lee e Jack Kirby e publicada pela <i>Marvel Comics</i> , a partir de 1963 e, posteriormente, adaptada às telas de cinema em uma franquia de filmes homônimos que já totalizam sete produções.
4	Felipe Neto: vlogger brasileiro que possui um canal homônimo no Youtube. Disponível em: https://www.youtube.com/user/felipeneto
5	<i>Dragon Age II</i> é um jogo de RPG eletrônico desenvolvido pela empresa BioWare e publicado pela Electronic Arts. É precedido pelo jogo <i>Dragon Age: Origins</i> .
6	Referência a Steve Jobs, co-fundador, presidente e diretor executivo da empresa de informática <i>Apple Inc.</i>
8	<i>Hey Jude</i> é uma canção do grupo britânico <i>Beatles</i> , composta por Paul McCartney e lançada em álbum <i>single</i> no disco <i>Hey Jude/Revolution</i> de 1968.
10	<i>Conan, o Bárbaro</i> (<i>Conan the Barbarian</i> , dir. John Milius, 1982) filme estrelado por Arnold Schwarzenegger que narra a desventura de um guerreiro que busca vingar a morte dos pais. A trilha sonora é assinada por Basil Poledouris. Disponível em: http://www.imdb.com/title/tt0082198/
16	<i>CSI - Crime Scene Investigation</i> - Série americana lançada em 2000, centrada nas investigações do grupo de cientistas forenses do departamento de criminalística da

⁸⁷ Todas as informações acerca dos filmes citados nesta pesquisa foram conferidas no site IMDB: International Movie Database (www.imdb.com), maior catálogo internacional de obras audiovisuais disponível na web. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0088000/>. Consultado em: 21 de julho de 2017, às 16:14.

	polícia de Las Vegas. O termo CSI popularmente é utilizado também para designar o ato de investigar, em referência à série.
18	Frankenstein (<i>Frankenstein: or the Modern Prometheus</i>) é um popular romance de terror gótico de autoria de Mary Shelley, escritora britânica nascida em Londres. O livro, lançado em 1818, narra a história de um cientista obcecado e de sua criação: um ser vivo criado de partes de cadáveres exumados. Teve diversas adaptações para o teatro, televisão e cinema.
19	Rogéria é uma atriz e transformista carioca.
22	<i>The others (os outros)</i> é o modo como os personagens do seriado <i>Lost</i> (criado por J. J. Abrams, Damon Lindelof, Jeffrey Lieber, 2010) se referiam aos outros habitantes misteriosos que não estavam no acidente aéreo que os levou até a ilha.
26	<i>Mellon</i> , palavra élfica para “amigo”, dita pelo personagem Gandalf para abrir o portão leste das Minas de Moria, na obra de Tolken: o Senhor dos Anéis – A Sociedade do Anel.
27	Uri Geller é um israelense, famoso nos anos 1970 ao se clamar paranormal em programas de televisão, nos quais realizava demonstrações de seus supostos poderes paranormais, como telecinese e telepatia.
28	<i>Na'vi</i> é a denominação da raça de humanóides extraterrestres que habitam a lua da selva de Pandora, no filme <i>Avatar</i> (James Cameron, 2009).
29	Mumm-Ra, vilão arqui-inimigo dos <i>Thundercats</i> na série animada de mesmo nome lançada em 1983, pela empresa americana <i>Hanna Barbera</i> .
31	Grupo de comédia britânico, criadores e intérpretes da série cômica televisiva britânica <i>Monty Python's Flying Circus</i> , de 1969. No cinema realizaram diversos filmes, entre eles <i>Em Busca do Cálice Sagrado (Monty Python and the Holy Grail</i> , dir Terry Gilliam e Terry Jones, 1975) e <i>A Vida de Brian (Life of Brian</i> , dir. Terry Jones, 1979).
33	Marcos Mignon: Apresentador de TV e ator brasileiro. Antigo <i>VJ</i> da emissora MTV Brasil e atual apresentador do <i>reality show</i> <i>A Casa da Rede Record</i> .
34	“ <i>How you doing?</i> ” é uma expressão utilizada pelo personagem Joey Tribbiani, interpretado por Matt LeBlanc no seriado estadunidense <i>F.r.i.e.n.d.s (NBC</i> , dir. David Crane Marta Kauffman, 2004-2014). Era o modo como Joey tentava seduzir mulheres, abordando-as com trejeitos galanteadores e lançando a expressão mencionada.

36	<i>The Walking Dead</i> - Série de televisão dramática estadunidense da emissora EMC que representa futuro pós-apocalíptico em que a humanidade fora dizimada por um vírus e os mortos são transformados em zumbis. A série (no ar desde 2010) foi desenvolvida por Frank Darabont e baseada na série em quadrinhos de mesmo nome, de Robert Kirkman, Tony Moore e Charlie Adlard.
37	Atreyu é o nome do personagem guerreiro interpretado por Noah Hathaway no filme <i>A História Sem Fim</i> (<i>The Never Ending Story</i> , dir. Wolfgang Petersen, 1984) baseado no romance de mesmo nome escrito por Michael Ende.
38	Sir Thomas Sean Connery, ator britânico, nascido na Escócia, mundialmente conhecido por dar vida ao agente secreto britânico, James Bond nas telas de cinema ao longo da década de 1960. E por outros clássicos como: <i>O Nome da Rosa</i> (<i>Der Name der Rose</i> , dir. Jean-Jacques Annaud, 1986), <i>Indiana Jones e a Última Cruzada</i> (<i>Indiana Jones and the Last Crusade</i> , dir. Steven Spielberg, 1989) e <i>Os Intocáveis</i> (<i>The Untouchables</i> , dir. Brian De Palma, 1987).
39	Referência à Vincent Damon Furnier, conhecido por seu nome artístico Alice Cooper. É um cantor, compositor e ator estadunidense nascido na cidade de Detroit. Ficou conhecido nos anos 70 por seus shows de rock provocativos, por suas letras obscenas para à época, obscuras e por seu estilo gótico.
1A	Referência ao inseticida SBP, slogan: “Terrível contra os insetos, contra os insetos”
2A	Referências ao Filme “Conan o Bárbaro” ⁸⁸ (1982) e também ao filme UHF Movie ⁸⁹ (1989).
3A	Referência ao filme “The others” ⁹⁰ (2001).Porém talvez ele tenha misturado com referência ao filme “The fog/A névoa” ⁹¹ (2005)
5A	Rutger Hauer ⁹²

⁸⁸ *Conan the Barbarian*: filme produzido em 1982 sobre as histórias de Robert Howard, em que o personagem passa sua vida em um mundo pré-histórico no qual existe magia negra. O jovem bárbaro procura vingança a morte dos seus pais. O filme rendeu um Globo de Ouro de nova estrela feminina, um Saturn Awards para Sandhal Bergman e também um Framboesa de Ouro para o ator Arnold Schwarzenegger por pior ator.

⁸⁹ *UHF Movie*: é um filme norte-americano de comédia estrelado por “Weird Al” Yankovic, que ao mesmo tempo também lançou um álbum musical de paródias com o mesmo nome do filme.

⁹⁰ *The others/Os outros* (2001) é um filme onde uma mãe mora com seus filhos em uma ilha isolada e em completa escuridão, enquanto o pai está na Segunda Guerra Mundial. Gênero é de terror/drama. Rendeu indicação de Nicole Kidman e Alakina Mann a vários prêmios de melhor atriz e atriz revelação.

⁹¹ *The Fog/A névoa* (2005) é um filme que se passa na costa da Califórnia, em que após anos de um naufrágio os mortos voltam para assombrar no local encoberto por névoa. Venceu o prêmio de pior filme pela *Fangoria Chainsaw Awards* em 2006.

⁹² Rutger Hauer foi ator de inúmeros filmes como *Blade Runner* (1982) e *Batman Begins* (2005), a possível referência vem do filme *Nighthawks/Falcões da noite* (1981), porém a história no filme não existe cenas com um falcão. Ele também foi personagem de um filme chamado *RPG* (2013).

9A	Menção a frase principal do filme/poema <i>Beowulf</i> ⁹³
13A	<i>Klaatu</i> , era o nome do alienígena em o dia em que a terra parou (<i>The Day the Earth Stood Still</i> , 1951) seu robô protetor ⁹⁴
14A	Donzela de ferro é referência a banda <i>Iron Maiden</i> ⁹⁵ , que trouxe este nome de um instrumento de tortura medieval ⁹⁶ , o mesmo usado no filme a máscara de ferro.
15A	<i>O Predador</i> ⁹⁷ (1987)
16A	Cavaleiros do caos: possível referência aos Quatro cavaleiros do apocalipse ⁹⁸ Cavaleiros Marvel ⁹⁹
17A	Philip Hansen Anselmo ¹⁰⁰ Vincent Damon Furnier conhecido como Alice Cooper ¹⁰¹
18A	Mágico de oz é um personagem fictício encontrado em <i>Terra de oz</i> ¹⁰²

⁹³ *Beowulf* é personagem e o título de um poema anglo-saxão escrito por volta o ano 1000, não existe autor conhecido, porém em 2014 o filho de J. R.R. Tolkien, Christopher Tolkien, surpreendeu ao público, pois editou uma tradução da obra *Beowulf* feita pelo pai. Existe também um filme sobre o poema, que foi lançado em 2007, e é daí que vêm as falas.

⁹⁴ *GORT* (**Genético Organismo de Robótica Tecnologia**) responde a comando de voz, a qual no clímax do filme a atriz Patricia Neal se comunica com ele usando a frase “*Klaatu barada nikto*”. O filme conta a história de um alienígena que pousou nos Estados Unidos para compreender a raça humana, com seu robô como protetor (1951). O filme teve uma nova versão em 2009. Recebeu o prêmio *Chlotrudis* de melhores filmes do século XX.

A frase *Klaatu, Barada Nikto* já foi usada em vários filmes e produtos da cultura pop como forma de homenagem, entre eles: *Tron*, *Star Wars* (os guardas de Jabba the hutt se chamam), uma das canções de *The Rock Horror Show* menciona o nome do filme e seu ator principal em uma de suas canções, assim como o cantor brasileiro Raul Seixas tem uma música com o nome do filme, porém sem nenhuma referência óbvia ao filme.

⁹⁵ *Iron Maiden*/Donzela de ferro: Banda de *heavy metal* formada em 1975 pelos ex-integrantes das bandas Gypsy’s Kiss e Smiler. Seus primeiros movimentos enquanto banda ficaram conhecidos como nova onda do *Heavy metal* Britânico, a banda atingiu êxito existencial no início dos anos 1980. A banda já encabeçou inúmeros festivais de músicas pelo mundo como *Rock In Rio* e *Monsters of Rock*. Também teve seu nome gravado na calçada da fama e alcançou inúmeros discos de ouro e de platina.

⁹⁶ Sarcófago de ferro que geralmente tinha o formato da Virgem Maria (divindade católica) daí o nome donzela de ferro, na parte interna do sarcófago tinha cravos que furavam a vítima sem atingir nenhum órgão, levando a morte lenta por insuficiência cardíaca.

⁹⁷ *O Predador*: filme norte-americano (*Predator*) de ficção científica (1987) que contava com Arnold Schwarzenegger e rendeu duas franquias: *Predador 2* (1990), *Predadores* (2010) e *Alien vs. Predador* (2004) e *Alien vs Predador 2* (2007). Existe outro filme sequência programado para 2018.

⁹⁸ Quatro cavaleiros do apocalipse citados na Bíblia (vitória, fome, guerra, morte).

⁹⁹ Quatro cavaleiros invocados pelo mutante apocalipse da *Marvel Comics*, mencionados na edição *X-Factor* #10 (Vol. 1, novembro de 1986), são Morte, Fome, Peste e Guerra, provavelmente inspirados no Apocalipse da Bíblia.

¹⁰⁰ Philip Hansen Anselmo, conhecido como Phil Anselmo, foi vocalista da banda Pantera, responsável por transformar o *Glam metal* nos anos 1980 e o *trash metal* nos anos 1990.

¹⁰¹ Vincent Damon Furnier, conhecido como Alice Cooper¹⁰¹, que também foi o nome de sua primeira banda, mundialmente conhecido a partir dos anos 1970 por seus *shows de rock* performáticos e seu visual gótico, com mais de 50 milhões de álbuns vendidos, é parte do *hall* da fama do *rock* desde 2011 e estrela na calçada da fama de *Hollywood* desde 2003.

¹⁰² Importante obra norte-americana do escritor Lyman Frank Baum, personagem foi retratado em formato audiovisual pela primeira vez em 1939, vencendo duas estatuetas de *Oscar* e indicado a mais quatro, também indicado a Palma de Ouro de Cannes.

	John Michael Osbourne, conhecido como Ozzy Osbourne ¹⁰³
19A	Faz referência ao acontecido de 1982 quando Ozzy Osbourne morde a arranca a cabeça de um morcego vivo ¹⁰⁴ .
41	Essa primeira frase interrompida é tirada da primeira frase dita em <i>O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel</i> (2001) ¹⁰⁵ . A trilha que está tocando neste momento é da franquia <i>Senhor dos Anéis</i> . A narração está em concordância estilística, inclusive, com o prefácio descrito pelo autor do livro <i>O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel</i> .
42	<i>Game of Thrones</i> (2011), a série de TV da HBO, escrita por George R. R. Martin.
43	<i>Lost</i> (2004) é a série de TV da ABC, produzida por J.J. Abrams. Nela, um grupo de sobreviventes de um acidente de avião tenta escapar de uma ilha cheia de segredos.
45	Aqui refere-se às cenas do programa de TV, <i>Os Trapalhões</i> ¹⁰⁶ (1969), que se repetiam por duas vezes para dar ênfase a algum ato de violência.
46	Monga refere-se a história real da mexicana Julia Patrana, que fora vendida para um circo por ter uma doença que fazia crescer os pelos de seu corpo. Essa história foi adaptada inúmeras vezes para a literatura, cinema, teatro, entre outros. ¹⁰⁷
47	Tundro é um monstro no desenho animado de ficção científica, <i>The Herculoids</i> (1967), da CBS, produzido pela Hanna-Barbera Productions.
48	O Chefe Apache é um super-herói criado pela <i>DC Comics</i> para a animação <i>Superamigos</i> (1973), produzido por Hanna-Barbera, baseado na <i>Liga da Justiça</i> .
49	<i>Tempo de Despertar</i> (1990), dirigido por Penny Marshall baseado em livro de Oliver Sacks, conta a história de um médico que busca um novo tratamento para pacientes catatônicos.
51	Refere-se ao filme <i>A Dama de Ferro</i> (2011), em que Meryl Streep, vencedora do Oscar, interpretou Margaret Thatcher.

¹⁰³ Músico britânico famoso por seu trabalho como vocalista em frente a banda *Black Sabbath*, lançou 11 álbuns e vendeu mais de 100 milhões de cópias. O músico acumula um extenso número de premiações e indicações como lenda viva do *rock*, *Classical Rock and Roll of Honour* e *Immortal Rock*.

¹⁰⁴ Durante uma apresentação da turnê do seu segundo álbum *Diary of a Madman*, em *Des Moines*, Iowa (EUA). Em sua biografia “Eu Sou Ozzy” (2009), o cantor explica que achou que fosse um brinquedo arremessado pelo público, e descreveu em detalhes a sensação agonizante.

¹⁰⁵ Filme muito popular entre os nerds, baseado na história criada por J. R. Tolkien, em que uma criatura humanoide chamada Hobbit entra numa aventura para destruir um anel maligno e salvar o mundo.

¹⁰⁶ *Os Trapalhões* era um programa da TV Globo (1969-1994) de comédia, descrito no IMDB como o *Monthly Python* brasileiro.

¹⁰⁷ Disponível em: <<http://ultimosegundo.ig.com.br/cultura/2013-11-06/monga-renasce-em-peca-em-sao-paulo.html>>. Acesso em: 23 abr. 2017.

54	<i>Comando Para Matar</i> (1985), estrelado por Arnold Schwarzenegger, é um filme clássico de “brucutus”.
55	<i>Game Of Thrones</i> (2011).
56	Em referência ao personagem <i>Game Of Thrones</i> (2011), Sandor Clegane – conhecido também como Cão de Caça.
57	Corvo de três olhos é uma criatura mítica e misteriosa de <i>Game Of Thrones</i> (2011), que consegue ter visões de tudo o que acontece no mundo, no passado, no presente e no futuro.
58	<i>Game Of Thrones</i> (2011).
60	Refere-se a franquia Conan, iniciada com o filme <i>Conan, o Bárbaro</i> (1982), estrelado por Arnold Schwarzenegger.
61	Escritor da série literária <i>Game Of Thrones</i> .
62	<i>Game Of Thrones</i> .
64	Refere-se a cena de <i>Indiana Jones e a Última Cruzada</i> (1989), em que um dos personagens envelhece em questão de segundos após beber um líquido misterioso de um cálice de ouro dentro de uma caverna.
65	Refere-se ao personagem de <i>As 7 faces do Doutor Lao</i> (1964), filme sobre um circo itinerante que chega a uma cidade e começa a transformá-la com sua magia.
66	<i>A Maravilhosa Cozinha de Jack</i> é um canal de culinária no <i>Youtube</i> de um dos <i>Nerdcasters</i> participantes deste episódio de RPG, o Tucano.
67	Em referência a cena em que o personagem Atreyu, do filme <i>A História Sem Fim</i> (1984), tenta em vão salvar seu cavalo Artax de afundar num pântano. O filme conta a história de outro garoto que embarca em uma jornada a uma terra chamada Fantasia.
69	Em referência a série literária <i>O Guia do Mochileiro das Galáxias</i> , de Douglas Adams.
70	Tony Tornado é um ator e cantor negro brasileiro.
72	Galactus, também conhecido como Devorador de Mundos, é personagem de histórias em quadrinhos, uma entidade cósmica da Marvel Comics.
74	“Sete Reinos” refere-se aos reinos de <i>Game Of Thrones</i> .
75	Refere-se a citação no filme de fantasia e ação, <i>Os Aventureiros do Bairro Proibido</i> (1986).
76	Boneca Barbie.

79	Refere-se à protagonista da série de TV <i>Xena: A Princesa Guerreira</i> (1995), que é um spin-off de uma outra série de TV sobre um personagem mitológico semideus, <i>Hércules: A Lendária Jornada</i> (1995).
80	Ex-presidente dos EUA, Barack Obama.
81	Xablau é uma expressão criada no Brasil e amplamente utilizada na internet como meme. Entre os vários significados atribuídos ao termo, este representa a ideia de “disseminar a zoeira”
83	Em referência a Yoko Ono, que supostamente dividiu os <i>Beatles</i> .
84	Majin Boo é um personagem e antagonista final do mangá <i>Dragon Ball</i> e do anime <i>Dragon Ball Z</i>
85	Xerxes foi o imperador Aquemênida no século V A.C.; é o personagem de <i>300</i> (2006) interpretado por Rodrigo Santoro.
86	Jaffbah, pela descrição e semelhança de nome, refere-se a Jabba, personagem da saga <i>Star Wars</i> ; mais adiante eles falam sobre outra referência para este personagem, do filme <i>Duna</i> (1984).
88	Michael Clarke Duncan é um ator dos EUA.
89	Legolas é o personagem arqueiro da saga <i>O Senhor dos Anéis</i> .
90	Em referência ao momento final de uma luta no jogo <i>Mortal Kombat</i> .
91	David Copperfield é um mágico e ilusionista dos EUA.
94	Ana Hickmann é apresentadora de TV brasileira.
96	Aqui o Azaghal fala em referência ao jogo <i>Shadow of the Colossus</i> (2005), em que uma jornada emocional põe à prova a humanidade de quem ataca os colossos.
97	<i>Assassin's Creed</i> (2007) é uma franquia de jogos em que o credo dos assassinos luta contra os templários para manter a ordem no mundo.
98	<i>Shadow of the Colossus</i> (2005).
99	Tony Stark é o Homem de Ferro, no mundo da Marvel.
100	Refere-se a música <i>Lonely Man</i> , de Daniel Caine Orchestra, que toca na série de TV <i>O Incrível Hulk</i> (1978).

Categoria 2: Citações da construção narrativa e temporal do jogo (O jogo se passa em uma época medieval fantasiosa)

5	<i>Dragon Age II</i> é um jogo de RPG eletrônico desenvolvido pela empresa BioWare e publicado pela Electronic Arts. É precedido pelo jogo <i>Dragon Age: Origins</i> .
---	---

7	Bardo é uma figura literária medieval da Europa que caracteriza um compositor, um contador de histórias por meio de músicas. O bardo recitava poemas épicos geralmente acompanhado de um instrumento como a lira ou harpa. Aparece constantemente em jogos de RPG cuja história se assemelha aos costumes medievais e fantásticos, como <i>Dungeons & Dragons</i> .
9	Alaúde, antigo instrumento musical parecido com o violão, porém, com um braço mais curto e a caixa de ressonância peculiar por sua forma arredondada. Também seria um dos instrumentos utilizado pelos Bardos.
11	Hidromel é uma bebida obtida pela fermentação alcoólica a partir do mel de abelha. Referências à bebida estão nas obras de <u>J.R.R.Tolkien</u> , <u>George R. R. Martin</u> e <u>J. K. Rowling</u> , dentre outros.
12	O termo "bárbaro" provém do grego antigo cujo significado é atribuído a "não grego". Desse modo os gregos designavam os estrangeiros e aqueles povos cuja língua materna não era a língua grega. Era também o modo como se referiam aos persas. O termo hoje pejorativo é entendido também como "não civilizado".
17	Troll é uma criatura imaginária do folclore escandinavo, descrita como gigante com feições humanas, porém, deformado e horrendo, habitante de florestas e montanhas, cavernas ou grutas subterrâneas. Presente em nas sagas Senhor do Anéis e Harry Potter. Orc ou Ork aparece na literatura fantástica germânica como uma criatura deformada ligada as forças do mal a imagem dos orcs foi popularizado no romance de <u>Tolkien</u> , " <u>O Hobbit</u> " e " <u>O Senhor dos Anéis</u> " e virou recorrente em jogos de <u>RPG</u> .
23	Goblins são pequenas criaturas traiçoeiras do folclore nórdico. De coloração verde, se assemelham a duendes e são responsáveis por brincadeiras de mau gosto. Aparecem constantemente na saga Harry Potter e no livro O Hobbit.
25	<i>Magic Missile</i> é uma arma mágica presente no jogo de videogame Dungeon.
30	<i>Baldur's Gate</i> é uma franquia de jogos de RPG eletrônico ambientado no universo fantástico do <i>Forgotten Realms</i> , modalidade de jogo inserida no jogo <i>Dungeons & Dragons</i> .
35	Full Plate – estilo de armadura normalmente produzida a partir de ferro, bronze ou aço que cobria o cavaleiro dos pés à cabeça. Também utilizada em para proteger os cavalos em suas partes mais vulneráveis em confrontos.

40	Beholder , também conhecido como olho-flutuante ou Observador é o nome dado a um tipo de criatura presente nos jogos de RPG da franquia <i>Dungeons & Dragons</i> . A criatura possui corpo arredondado, com um grande olho que solta raios-laser e vários tentáculos encantados.
6A	NPC: Non-Player Character ¹⁰⁸
10A	Critical: referente a ataque critico, ataque fatal
44	Elfo é uma criatura mística da mitologia nórdica e céltica, que aparece com frequência na literatura medieval europeia.
46	Monga refere-se a história real da mexicana Julia Patrana, que fora vendida para um circo por ter uma doença que fazia crescer os pelos de seu corpo. Essa história foi adaptada inúmeras vezes para a literatura, cinema, teatro, entre outros. ¹⁰⁹
50	Calabouços e dragões é uma tradução ao pé da letra do primeiro e mais popular jogo/base de RPG da história, <i>Dungeons & Dragons</i> (1974), desenvolvido por Gary Gygax e Dave Arneson.
52	Hobgoblins e Orcas são criaturas mitológicas. Ambas estão no universo de <i>Senhor dos Anéis</i> .
68	Druida era um sacerdote celta, de grande influência política, que acumulava funções de educador e juiz.
73	Bárbaro era para os gregos, romanos e depois para outros povos, que ou quem pertencesse a outra raça ou civilização e falasse outra língua que não a deles; estrangeiro.
77	Lembra as arenas romanas, onde lutavam os gladiadores.
82	Grimórios são coleções medievais de feitiços, rituais e encantamentos.
87	Criatura metade homem, metade touro, da mitologia grega. É uma criatura famosa da própria mitologia do <i>Nerdcast</i> , quando foi mencionada pela primeira vez no programa, alcançando os Trending Topics do Twitter.
92	Na lógica dos RPGs, a espada vorpal tem o poder de decapitar instantaneamente com seu contato. É referência de um poema escrito por Lewis Carrol ¹¹⁰ .

¹⁰⁸ *Non-Player Character*: personagem do jogo que não pode ser controlado, porém, ele se envolve com o enredo do jogo, pode apenas ser manipulado pelo mestre ou ter funcionalidades específicas e pré-determinadas no jogo.

¹⁰⁹ Disponível em: <<http://ultimosegundo.ig.com.br/cultura/2013-11-06/monga-renasce-em-peca-em-sao-paulo.html>>. Acesso em 23 abr. 2017.

¹¹⁰ Narra a aventura de um garoto que vai à caça da besta Jabberwocky armado com sua espada Vorpal, e após uma longa luta a derrota, levando a cabeça para casa.

93	Tarrasque é uma criatura de <i>Dungeons & Dragons</i> .
95	Fênix é um pássaro da mitologia grega que, quando morre, entra em auto-combustão e, passado algum tempo, renasce das próprias cinzas.

Categoria 3: Identidades em geral (religiões, preconceitos).

2	<p><i>Doppelgänger</i> – A etimologia do termo provém da fusão de duas palavras da língua alemã: <i>doppel</i>, que significa “duplo”, podendo também ser entendido como réplica ou sócia; e <i>gänger</i>, cujo significado é atribuído a ambulante, andante. Ele representa a cópia de si como uma parte obscura da personalidade do sujeito. A figura do <i>Doppelgänger</i> aparece na literatura germânica, porém, constantemente é utilizada na literatura mundial por autores como Edgar Allan Poe (William Wilson), Fiódor Dostoiévski (O Duplo) e José Saramago (O Homem Duplicado), são alguns nomes que referenciam o <i>Doppelgänger</i> em sua produção literária. Do mesmo modo, no cinema a figura fantástica serviu de inspiração para o expressionismo alemão e para autores como Hitchcock e Kubrick. As séries <i>C.S.I</i>, <i>Twin Peaks</i> e <i>Supernatural</i> também a utilizam na construção de determinados personagens.</p> <p>Diversos jogos de <i>videogame</i> não fogem à referência, dentre outros estão <i>Zelda: Ocarina of Time</i> e <i>Tomb Raider: Underworld</i>.¹¹¹</p>
13	Séquito refere-se ao conjunto de pessoas que acompanham um determinado cortejo.
14	Reiki é uma prática espiritual que tem por base a crença na existência da energia vital manipulável através das mãos, criada em 1922 pelo monge budista japonês Mikao Usui.
15	<i>Pick lock</i> é a técnica de abrir um cadeado com materiais alternativos, sem o uso da chave original.
11A	São Arnaldo é uma criação que data a adolescência de Deive Pazos (azaghal). Santo Arnaldo: santo da igreja católica. Nome verdadeiro antes da canonização Arnaldo Janssen.
12A	Oferendas: São tradições de inúmeros povos na história, existem relatos na bíblia católica de ramos e folhas em carreatas, e também em religiões africanas, tendo diferentes símbolos, modos e diferentes divindades.

¹¹¹ WEBBER, Andrew J. *The Doppelgänger: double visions in German literature*. Clarendon Press, 1996.

8A	Tonsura ¹¹²
53	Harakiri Baiano é uma técnica de suicídio.
59	Termo misógino para caracterizar mulheres com liberdade sexual, sinônimo de puta, vadia e etc.
73	Bárbaro era para os gregos, romanos e depois para outros povos, que ou quem pertencesse a outra raça ou civilização e falasse outra língua que não a deles; estrangeiro.
77	Lembra as arenas romanas, onde lutavam os gladiadores.

Na **Categoria 1:** Citações Cultura Pop (personalidades, bandas, seriados, filmes) se enquadraram 78 referências retiradas dos podcasts das *Crônicas de Ghanor*. Essa é, sem dúvida, a maior das categorias, levando em conta que a **Categoria 2:** Citações da Construção Narrativa e Temporal do Jogo (O jogo se passa em uma época medieval fantasiosa) enquadraram 25 referências, mesmo sendo ela a base do jogo, o qual inseria muitas condições determinantes, como monstros, locais, algumas fantasias tradicionais de RPG, e a **Categoria 3:** Identidades em Geral (Referências a povos, religiões, preconceitos) enquadraram 11 referências apenas, porém ela existe, pois, como expliquei anteriormente, necessita de aprofundamento para compreendermos um pouco mais de como essa subcultura se comporta hoje e como daqui para frente se comportará na sociedade.

Compreendemos aqui que o produto das *Crônicas de Ghanor* se trata de um objeto de consumo de gênero híbrido, impuro. Através da criação das categorias podemos notar a forte influência de referências da cultura pop, como filmes, séries e personalidades, em sua construção, e embora grande parte seja de produção Norte Americana, as narrativas implícitas nestes produtos tem suas referências em diversas outras regiões do mundo, o que nos leva ao que Guimarães e Oliveira Junior trazem sobre a interpretação do capital cultural de Bourdieu (2014 p. 36) “as classes sociais apresentam critérios de pertencimento, os quais variam entre classes, determinando que as distinções simbólicas aconteçam dentro de determinados limites estabelecidos por coerções econômicas.”. O que acontece nesse caso é uma estrutura de violência simbólica a qual o país utiliza seu poder como forma de coerção sobre as outras culturas, consumindo o que cada um de seus dominados pode oferecer sem que os mesmos

¹¹² *Tonsura*: Segundo o Dicionário Priberan (2008) é:

*Corte arredondado dos cabelos no topo da cabeça, usado por clérigos. = CERCILHO, COROA.

*Antiga cerimônia da Igreja pela qual se recebia esse corte de cabelo.

(Foi suprimida [1973] pelo papa Paulo VI).

percebam que isto é uma forma de opressão, pois os mesmos têm apenas as ferramentas oferecidas pelos dominantes para pensar sobre, assim retroalimentando um sistema cultural. Porém os hibridismos culturais surgem como uma maneira de combate a dominação cultural, já que os processos de produção de objetos de consumo nacionais, hoje mesmo nascendo sobre uma dominância cultural que imperou por anos, já demonstra através de suas redes de fronteira, consegue trazer aspectos culturais de diferentes países e culturas, como pudemos notar nas entrevistas, embora ainda isso não seja tão representativo nesta produção cultural.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A primeira importância que trazemos a este trabalho é seu papel enquanto auxiliador no processo de formação pessoal do pesquisador, embora durante a pesquisa vários problemas foram enfrentados, tanto pessoais, quanto na pesquisa, é importante salientar seu valor. O primeiro ano que o pesquisador se fez presente nas disciplinas do curso de mestrado, na produção de artigos e no grupo de pesquisa CultPop foi transformador. Nesse período, sugri uma nova visão de mundo, proveniente de tantos conteúdos e teorias, a nível de mudar toda a sua percepção de vida, independentemente dos processos que aconteçam nos próximos anos – ou seja, um processo de ensino e pesquisa como este, não tem volta. A certeza é que o pesquisador termina esta pesquisa com a satisfação de ter compreendido uma nova visão da sociedade, uma visão que não apenas vive, mas que problematiza e de alguma forma tenta mudar a sociedade, para que ela seja um pouco melhor, especialmente através dos caminhos da cidadania que li buscando Garcia Canclini (1999; 2008).

Acerca do *Nerd*, durante todo o processo de mestrado, a cada recorte mais próximo, chegávamos de um caminho. Isso é muitas vezes desesperador, pois é necessário optar por um só caminho, e a melhor maneira de estipular isso foi realizando as leituras sugeridas. Essas leituras enriqueceram o meu processo de ensino durante as disciplinas, principalmente naquelas envolvidas na construção do projeto de pesquisa. Nossa primeira ideia constituía trabalhar usando os conceitos de Walter Benjamin (1987), as constelações seriam a estrutura para o trabalho. Entretanto, não demorou muito, e logo apareceram outros autores. Bergson (1974) também foi uma opção, mas não parecia se encaixar na pesquisa como se gostaria, porém foi de sua teoria que começou a se construir o problema da pesquisa. O processo de busca por teorias se deu até encontrar no *hibridismo cultural* uma maneira de talvez demonstrar o que tanto nos chamava a atenção. Garcia Canclini trouxe o conceito aplicado a cidades da América Latina. Porém, existe um ponto na teoria sobre hibridismo que são as intersecções, o que o autor chama de Fronteiras: pontos de choque entre duas culturas. Mas ainda não era suficiente para o que nos intrigava entender a constituição de uma subcultura, a subcultura *Nerd*.

Então nasce este casamento entre Bourdieu (1982) e Garcia Canclini (1999; 2008). A ideia geral era pegarmos um objeto de consumo cultural para, através da busca por seus hibridismos, compreender um pouco melhor a formação do *Nerd*. Buscamos, então, a maior fonte de conteúdo *Nerd* do país, e o seu maior produto de consumo no mercado até então, as *Crônicas de Ghanor* (2013-2016). A partir daí, através da Teoria Fundamentada (FRAGOSO, RECUERO; AMARAL, 2011), fizemos uma grande varredura no material a fim de categorizar

todas as referências culturais possíveis. Essas referências que utilizamos neste trabalho nos dizem que o material produzido pelo *Grupo Jovem Nerd* utiliza em sua composição como produto cultural, um processo criativo no qual existem trocas simbólicas, estas citadas por Bourdieu (1982), as quais acontecem de inúmeras formas, pois a subcultura *Nerd* ganhou espaço na sociedade com o avanço da tecnologia.

O *Nerd* muito retratado nos anos 1980 e 1990 como uma pessoa esquisita e com hábitos estranhos, como gostar de estudar, de jogos de tabuleiro e de computadores, passa a ser parte da sociedade quando a tecnologia evolui. Porém, o *Nerd* brasileiro não participou deste processo da mesma forma e a nossa relação com o consumo sempre foi “pelo fato de serem, na verdade, a forma incorporada da estrutura da relação de dominação” (BOURDIEU, 2001, p. 206). O grupo dominante, que seria o produtor de conteúdo cultural, como filmes e quadrinhos, passa a nos alimentar com informação a ponto de que nos tornemos parte de um sistema o qual não nos sentimos oprimidos, isso se chama violência simbólica.

No entanto, os brasileiros passaram a ter influências de mais de um país, assim outro grupo também pode exercer essa espécie de domínio sobre nós. Ao mesmo tempo, o fato de o *Nerd* ser uma subcultura e cada membro de diferentes partes do país ter uma criação, sobre uma ambiência diferente, faz com que o nosso capital cultural se desenvolva de múltiplas formas; e a facilitação tecnológica nos permite convergir este capital cultural de maneira que assim criasse uma subcultura híbrida. Embora na análise do conteúdo das *Crônicas de Ghanor*, notamos ainda forte influência de um grupo dominante, podemos notar que este produto é apenas parte de uma *subcultura de fronteira*.

Pensando nisso, precisávamos chegar até pessoas que se consideravam *Nerds*, e da mesma maneira que Gelder e Thornton (1997) fizeram, com o *club culture*, precisávamos encontrar uma maneira de nos inserirmos na ambiência na qual a subcultura existia. Para que através de entrevistas, os integrantes da subcultura pudessem legitimar uns aos outros e, assim, hierarquizar o que dentro dessa subcultura é considerado o atual *Nerd*.

Chegamos à conclusão de que *a subcultura Nerd, na atualidade, se legitima pelo ato de buscar conhecimento*, não mais pelos estereótipos, mas sim por um consumidor cultural que continua gostando das mesmas coisas de antes. A diferença é que hoje abriu-se espaço a outras coisas, como podemos reparar na busca pelos eventos, há uma diversidade imensa de atrações, da “luta livre ao cosplay”, baseados em culturas de diferentes países. O *Nerd* pode gostar de anime, super-heróis, colecionar, ou pode apenas ser aficionado por engenharia aeronáutica, ou qualquer área de interesse, desde que busque e se identifique como tal. O *Nerd* é uma subcultura de fronteira, e não podemos mais distinguir onde ela começa e termina. Hoje, o *Nerd* é uma

subcultura híbrida, baseada primeiro em seus hábitos de consumo, segundo por sua autolegitimação, através da busca por conhecimento independentemente da área.

Ressaltamos, que este trabalho é apenas um retrato do recorte utilizado pelo pesquisador. Nossa proposição problematiza teorias e metodologias, demonstrando assim uma visão sobre a subcultura *Nerd* atual. A partir daqui, existem alguns caminhos que podem ser seguidos no aprimoramento desse conceito. Quando observamos o *Universo de Ghanor*, ele não demonstrava nível de hibridismo que a própria subcultura se enxerga – existe aí a possibilidade de este trabalho servir como registro desta atualidade para a comparação com pesquisas sobre o futuro do hibridismo na subcultura *Nerd*. Em outro sentido, distante dos objetivos desta pesquisa, mas pertinente a essa temática, é imprescindível pesquisar sobre os preconceitos no mundo *Nerd* e em produtos criados para essa subcultura.

Por fim, nos sentimos gratos por estarmos surpresos com os resultados, pois acreditávamos que o produto cultural demonstraria o hibridismo no mundo *Nerd*, e o que demonstrou essa atualização através da hibridação foi a perspectiva abrangente sobre o que é ser um *Nerd* – e a diversidade de maneiras de se legitimar como membro desta subcultura através do consumo.

6. GLOSSÁRIO

A

Acólito: membro da igreja católica incumbido de auxiliar os ministros ordenados (Padre, Bispo, Diácono) nas ações de liturgia, sobretudo, na celebração das missas.

Aldeões: aqueles que são naturais ou residem em uma aldeia.

Ambivalente: relativo a ambivalência; que possui dois valores, sendo estes, no caso citado, contrários.

Amish: grupo religioso Cristão Anabatista baseado nos Estados Unidos e Canadá, muito conhecido por seus costumes conservadores como, por exemplo, a restrição do uso de equipamentos eletrônicos, como o telefone.

Apple: Apple Inc. é uma empresa multinacional norte-americana que projeta e comercializa produtos eletrônicos de consumo, como celulares, notebooks, periféricos... bem como softwares.

Apple II: foi um modelo de computador fabricado pela Apple Inc. no final da década de 1970.

Arqueiro: classe de personagem de RPG que tem como característica o uso de arcos. São personagens ágeis, e intuitivos, com vantagens em combates de média e longa distância.

Audiodrama: histórias (drama) em áudio, interpretadas por atores de voz. Muito popular com as radionovelas.

Audiovisual: qualquer comunicação/recurso que se destina a estimular de forma simultânea, os sentidos da audição e da visão.

B

Beholder: olho-flutuante ou Observador é o nome dado a um tipo de criatura presente nos jogos de RPG da franquia Dungeons & Dragons.

Bardo: classe de personagem de RPG, reconhecido pelas suas habilidades artísticas (canto, instrumental) e de contar histórias. Apresentam-se, de um modo geral como ótimos escudeiros, mensageiros ou espiões. Em determinados níveis de jogo, o Bardo pode utilizar seu canto ou seu instrumento para produzir magias.

Bisqui: massa de modelar produzida a partir da mistura de amido de milho, cola branca, conservantes (limão, vinagre) e vaselina. Também conhecida como “porcelana fria”, não precisa ser aquecida para manter seu formato final.

Bloggers: pessoas que mantém/produzem material para/utilizam um blog.

Blog: Página da internet onde são publicados regularmente conteúdos variados, como textos, fotos, música ou vídeos.

C

Cavaleiro: classe de personagem de RPG. Destaca-se por sua habilidade de montaria e combates de curta distância, utilizando armas como espadas e chaves. Normalmente são personagens de maior força e vida.

CD: abreviatura de Compact Disc é um disco óptico digital utilizado para o armazenamento de dados.

Classe de personagem: classes do personagem dentro do RPG explicar e dar exemplos:

Elfo, Druida, Bardo, Bárbaro: As referências explicativas para essas classes se encontram nas referências decupadas dos podcasts, utilizadas nas análises.

Rangers são guerreiros que possuem ligações com forças da natureza

Clérigo: classe de personagem de RPG. Se assemelham a religiosos da era medieval. São personagens que utilizam sua fé para produzirem magia (diferentemente de magos), curar ou provocar doenças.

Clipando: Clipar. Adicionar às referências, de modo a auxiliar o pesquisador ao longo do trabalho.

Confluência: convergência para um determinado ponto. Juntar-se. Unir-se. Encontrar-se.

Cosmaking: reprodução de roupas ou acessórios baseando-se em mídias que já existem.

Cosplay: termo em inglês, derivado da junção das palavras costume (fantasia) e roleplay (interpretação). É considerado um hobby onde os participantes se fantasiam de personagens fictícios da cultura pop japonesa.

Counter-Strike: série de jogos de FPS (First Person Shooter, ou ainda, Tiro em Primeira Pessoa) lançado em 1999, onde dois times (terroristas e contra-terroristas) batalham entre si em rodadas.

Critical: tradução: crítico, nos jogos é usado referente a ataque poderoso, ataque fatal.

Crossover: é uma técnica literária de misturar personagens de núcleos diversos interagindo entre eles.

Cultura Pop: Cultura Popular; pode ser definida como qualquer manifestação artística amplamente difundida nos meios de comunicação e que atinge um grande público.

D

Decupagem: listagem do material gravado (áudio), partição e reorganização do texto a fim de deixá-lo mais compreensível.

Designer: profissional que exerce atividade especializada de caráter técnico-científico, criativo e artístico a fim de produzir projetos de *design* que atenda, do ponto de vista do uso e da percepção, a necessidades materiais e de informação visual.

Dia do Orgulho Nerd: iniciativa que defende o direito de toda pessoa em ser um *Nerd* ou um *geek*, e que busca promover a cultura *Nerd/geek*. É comemorada em 25 de maio.

Disquete: disco magnético flexível, removível do computador e usado para transportar e armazenar cópias de arquivos e programas.

Doppelgänger: É uma palavra do idioma alemão que designa uma “duplicata andante”, uma “réplica”, no caso do jogo a interpretação é que ele pode se transformar em qualquer pessoa ou coisa.

Download: ato de transferir (copiar) um ou mais arquivos de um servidor remoto para um aparelho (computador, celular...)

Druida: classe de personagem de RPG. Trata-se de um sacerdote devotado a proteger a natureza, e através dessa devoção, é capaz de utilizar magia.

E

Escaramuças: Pequenos duelos que acontecem no âmbito de uma batalha maior.

Estandarte: bandeira; insígnia de uma nação, corporação militar, religiosa ou civil, agremiação desportiva...

Estereotipados: aquilo que é sempre igual; invariável, inalterável.

F

Facebook: é uma das maiores e mais populares redes sociais, tanto em número de acesso quanto de usuários. Foi fundada em 2004 por Mark Zuckerberg, Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz e Chris Hughes.

Fita Cassete: (K7) é um padrão de fita magnética utilizado na gravação de áudio. Invenção da empresa holandesa Philips, foi oficialmente lançado no ano de 1963.

G

Gamer: Historicamente, o termo "gamer" ou "gameplayer" se referia a jogadores de role-playing games (RPG). No entanto, o termo vem crescendo e passou a abranger jogadores de jogos eletrônicos, independentemente da plataforma (PC, vídeo game, celular). O termo, por sua vez, é comumente utilizado para denominar aqueles que passam grande parte de seu tempo jogando e/ou aprendendo sobre jogos.

Games: do inglês, jogos. Toda a atividade em que exista a figura de um jogador (indivíduo praticante).

Gigabyte (GB): é uma unidade de medida de informação, segundo o Sistema Internacional de Unidades - S.I., que equivale a um bilhão de bytes, ou seja, 1.000.000.000 bytes.

Grupo Focal: de acordo com Morgan (1997) grupo focal é uma técnica de pesquisa qualitativa, derivada das entrevistas grupais, a fim de coletar informações por meio das interações grupais.

H

Half-Life: é uma série de jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) que compartilham de uma história alternativa de ficção científica.

Hobby: palavra inglesa que significa passatempo. Atividade que é praticada por prazer nos tempos livres.

I

Indiana Jones: é um personagem da série de filmes Indiana Jones, criado por George Lucas e Steven Spielberg. George Lucas criou o personagem em homenagem aos heróis de séries e filmes de ação dos anos 1930.

Instagram: é uma rede social de fotos para usuários de Android e iPhone.

Iron Maiden: banda britânica de heavy metal, formada em 1975 pelo baixista Steve Harris.

J

Jazz: manifestação artístico-musical originária de Nova Orleans, Chicago e Nova York, nos Estados Unidos.

K

Kidult: é uma associação de duas palavras da língua inglesa: Kid (crianças) e adults (adultos) serve para denominar pessoas adultas que gostam de fazer ou comprar coisas que são entendidas como “para crianças”.

L

Level: nível de um jogador. Quanto maior o seu nível, mais forte é o jogador.

M

Mago: classe de personagem de RPG. São pesquisadores de artes arcanas, possuindo, por meio desse conhecimento, domínio sobre determinadas magias. Aparecem, geralmente, como velhos sábios, vestidos com robes e carregando consigo um cajado.

Masmorras: é o nome dado às prisões localizadas no subterrâneo.

Megabyte (MB): é uma unidade de medida de informação, segundo o Sistema Internacional de Unidades - S.I., que equivale a um milhão de bytes, ou seja, 1.000.000 bytes.

Memória RAM: tecnologia que permite o acesso aos arquivos armazenados no computador, sendo responsável pela leitura destes arquivos quando solicitados.

Memos: anotações feitas pelo pesquisador durante uma pesquisa, para que futuramente possam ser revisitados, no intuito de sanar dúvidas; memorandos.

Mestre de RPG: jogador de RPG responsável por narrar e descrever história, bem como descrever o ambiente de jogo, as ações dos personagens, o resultado das escolhas dos jogadores, e qualquer outro evento que venha a ocorrer dentro de uma sessão de jogo.

Miscigenação: processo gerado a partir da mescla de diferentes etnias humanas. Os seres humanos miscigenados apresentam características físicas que são típicas de diferentes “raças”.

MMORPG: sigla em inglês que significa “Massively Multiplayer Online Role-Playing Game”, utilizado para designar jogos online que possuem uma grande quantidade de jogadores, e que utilizam diversos dos elementos que compõe os jogos de interpretação de papéis (RPGs).

Mórmons: é um movimento religioso restauracionista iniciado no século XIX, também conhecido como “A Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias”.

Mosteiro: edifício construído distante da zona urbana de uma cidade, onde vive uma comunidade de monges e freiras, sendo também, local de trabalho e prática religiosa.

Multiplicidade: múltiplo, variado.

N

Necromante: praticante de necromancia: é a suposta arte de se comunicar com o mundo espiritual para obter informações do passado, do futuro ou do pós-vida por meio da evocação dos mortos ou dos espíritos destes, utilizando-se ou não dos restos mortais que pertenceram a outras pessoas, a necromancia também pode ser muito mais que se comunicar com os mortos, mas também trabalhar com ressurreição, reencarnação e muitos outros trabalhos utilizando de práticas totalmente desumanas nos dias atuais.

NPC:

Non-Player Character: personagem do jogo que não pode ser controlado, porém ele se envolve com o enredo do jogo, pode apenas ser manipulado pelo mestre ou ter funcionalidades específicas e pré-determinadas no jogo.

Não Entre em Pânico (Don't Panic): é uma citação do livro “O Guia do Mochileiro das Galáxias”, de Douglas Adams.

P

Podcast: conteúdo de mídia (áudio). Funciona de maneira similar a um programa de rádio, porém com a diferença de ser produzido sob demanda, abordando os mais variados assuntos e possibilitando o acesso na hora que o consumidor desejar e sobre o assunto que desejar.

Q

Quests: são missões, corriqueiras nos mais variados jogos, onde um jogador (ou grupo de jogadores) precisa enfrentar determinadas situações ou resolver enigmas para receber uma recompensa.

R

Revista Mundo Estranho: revista de curiosidades culturais e científicas, publicada através da Editora Abril, sendo sua primeira edição lançada em agosto de 2001.

Rizomática: é um modelo descritivo ou epistemológico na teoria filosófica de Gilles Deleuze e Félix Guattari. Adota a noção de rizoma, presente na estrutura de algumas plantas, cujos brotos ramificam-se em qualquer ponto, auxiliando na exemplificação de um sistema epistemológico onde não há raízes - ou seja, não existem proposições ou afirmações mais fundamentais do que outras - que se ramifiquem segundo dicotomias estritas.

RPG: é a sigla inglesa de Role-Playing Game, que em português significa "jogo de interpretação de personagens", é um gênero de game. Consiste em um tipo de jogo no qual os jogadores desempenham o papel de um personagem em um cenário fictício.

S

São Arnaldo: personagem modificado para santo do arroz na narrativa do podcast apresentado, porém existe um santo da igreja católica, Arnaldo Janssen, antes da canonização. Segundo a Saint Arnold Brewing, a história do santo é a seguinte: Ele terá nascido por volta do ano de 580 no seio de uma proeminente família austríaca, que na altura habitava o Castelo de Lay-Saint-Christophe, localizado na antiga diocese de Toul, a norte de Nancy. Já na idade adulta viria a casar-se com Doda, união da qual resultaram inúmeros filhos, um dos quais também ficaria na história: Ansegisel. Este, por sua vez, viria a casar com Beggam filha de Pepin de Landen, o que faz com que Santo Arnaldo seja um dos ancestrais da dinastia carolíngia e, conseqüentemente, de Carlos Magno.

Fonte: http://www.cervejasdomundo.com/Santo_Arnaldo.htm consultado em: 14/05/2017.

SESC: Serviço Social do Comércio (SESC). É uma instituição brasileira privada, mantida por empresários do comércio de bens, serviços e turismo. Atua em todo âmbito nacional, voltada prioritariamente para o bem-estar social usuário.

Sinopse: visão geral, resumo, síntese, relato breve.

Skill: habilidade do jogador de RPG. Quanto maiores forem suas "skills", maior a chance de se obter sucesso em determinada ação, ou realiza-la com maior perfeição.

Soturno: tristonho; que demonstra melancolia ou tristeza.

Star Trek: é uma franquia de entretenimento norte-americana criada por Gene Roddenberry. Teve seu início como uma série de televisão em 1966.

Star Wars: Star Wars é o título da "ópera espacial" estadunidense criada por George Lucas, com lançamento em 1977. Icônica franquia de sucesso que marcou época e é frequentemente associada ao universo *Nerd*.

Subcultura: conjunto de particularidades culturais de determinado grupo que se distancia do modo de vida dominante, mas ao mesmo tempo não se desprende dele.

T

Tibia: jogo eletrônico multijogador (MMORPG) gratuito, desenvolvido pela CipSoft em 1997. É um dos jogos mais antigos e famosos do gênero.

Twitter: rede social e um servidor no formato de microblog. Permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais. Sua utilização se dá em diversas plataformas (android, iOS, PC).

U

UFFS: A Universidade Federal da Fronteira Sul é uma instituição de ensino superior pública brasileira sediada na cidade de Chapecó, em Santa Catarina, e com campi nas cidades de Cerro Largo, Erechim, Laranjeiras do Sul, Passo Fundo e Realeza.

Unochapecó: Universidade Comunitária da Região de Chapecó é uma universidade do oeste de Santa Catarina, com campus em Chapecó, São Lourenço e Xaxim.

V

Ventriloquismo: (Ventriloquia) arte de projetar a voz movendo muito pouco os lábios, provocando a impressão de que a voz vem de uma fonte diferente, como, por exemplo, de um boneco, personagem muito comum nessa prática.

Vídeocasts: conteúdo de mídia (vídeo), sendo produzidos com os mais variados conteúdos, ficando disponíveis em plataformas como o YouTube.

W

Watchman: é uma série limitada de história em quadrinhos escrita por Alan Moore e ilustrada por Dave Gibbons. Foi originalmente publicada em doze edições mensais, através da editora DC Comics entre os anos de 1986 e 1987.

X

Y

YouTube: Plataforma online para compartilhamento de vídeos enviados por seus usuários.

Z

REFERÊNCIAS

ADAMS, Douglas. *Guia do Mochileiro das Galáxias*. Pan Books. 1979.

AMARAL, Adriana; SOUZA, Rosana; MONTEIRO, Camila. **De Westeros no #vemprarua à Shippgem do beijo gay na TV brasileira**: ativismo de fãs - conceitos, resistências e práticas na cultura digital brasileira. Foz do Iguaçu: Intercom, 2014.

BARBOSA, Livia; CAMPBELL, Colin. **Cultura, consumo e identidade**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.

BAUDELAIRE, Charles. **O pintor da vida moderna**. Belo Horizonte, Autêntica, 2010.

BAUMAN, Zygmunt. **Em busca da política**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

BEAUMONT, L. M. Jeanne. **A Bela e a Fera**. França, 1940.

BECKER, Howard. **Métodos de pesquisa em ciências sociais**. São Paulo: Hucitec, 1999.

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política**: ensaios sobre literatura e história da cultura – Obras Escolhidas I. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

_____. **Obras escolhidas**. Tradução de Sérgio Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985. v. 1.

BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BOURDIEU, Pierre. **Meditações pascalianas**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

_____. **A economia das trocas simbólicas**. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 1982

BURKE, Peter. **Hibridismo Cultural**. 4 ed. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2013.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas**: Estratégias para entrar e sair da modernidade. 2. ed. São Paulo: Edusp, 1998.

_____. **Diferentes, desiguais e desconectados**: mapas da intelectualidade. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.

CASTELLS, Manuel. **Estratégias de desarrollo Metropolitano em las grandes Ciudades españolas**: La Articulación entre Crecimiento Económico y Calidad de vida. In. Borja, Jordi et al. *Las Grandes Ciudades em lá década de los noventa*. Madrid: Edit. Sistema, 1990.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: artes de fazer. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1994. v. 1.

CORTEZ, ATC., ORTIGOZA, SAG., orgs. **Da produção ao consumo**: impactos socioambientais no espaço urbano São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

CORTINA, Adela. **Cidadãos do mundo**: para uma teoria da cidadania. São Paulo: Loyola, 2005.

DUARTE, Jorge. Entrevista em profundidade. In: BARROS, Antonio; DUARTE, Jorge. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2010.

EISENSTEIN E. **Adolescência**: definições, conceitos e critérios. *Adolesc Saude*. 2005;2(2):6-7.

FERNANDES, Luís Flávio; RIOS, Rosana. **Enciclonérdia**: Almanaque da cultura *Nerd*. 1. ed. São Paulo: Panda Books, 2011.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

FUREDÍ, Frank. Não quero ser grande. São Paulo: **Folha de São Paulo**, 26 jul. 2004. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs2507200404.htm>>. Acesso em: 27 ago. 2017.

GELDER, Ken; THORNTON. Sarah. **The subcultures reader**. New York: Routledge, 1997.

GUIMARÃES, Adriana Aparecida; OLIVEIRA JUNIOR, Constantino Ribeiro. Pierre Bourdieu e “A economia das trocas simbólicas”. **Revista Eletrônica Fafit/Facic**, Ponta Grossa, v. 5, n. 2, p. 31-38, jul./dez., 2014.

HALL, Stuart. **Da diáspora**: identidades e mediações culturais. Belo Horizonte/Brasília: UFMG/Unesco, 2009.

TAMANAHÁ, Nádia. Qual a diferença entre *Nerd* e geek?. **Mundo Estranho**, São Paulo, 19 ago. 2016. Disponível em: <<http://mundoestranho.abril.com.br/cultura/qual-a-diferenca-entre-Nerd-e-geek>>. Acesso em: 28 set. 2016.

TOMAZI, Nelson. **Iniciação a sociologia**. São Paulo: Atual, 2000.

PRESTES, Ana Paula; MACEDO, Diana Gualberto de. A Influência da nostalgia no consumo simbólico e material de bens. In: COMUNICON, 3., 2013, São Paulo. **Anais eletrônicos...** São Paulo: Escola Superior de Propaganda e Marketing, 2013. Disponível em: <http://www.espm.br/download/anais_comunicon_2013/comunicon_2013/gts/gtnove/gt09_pr estes_macedo.pdf>. Acesso em: 27 ago. 2017.

ROHR, Altieres. **Incompreendidos, Nerds se divertem à sua maneira**. G1 Tecnologia, São Paulo, 25 maio 2009. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1165732-6174,00-INCOMPREENSÍDIDOS+NERDS+SE+DIVERTEM+A+SUA+MANEIRA.html>>. Acesso em: 15 out. 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução: Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JOVEM NERD. Mídia Kit. 2014. Disponível em: <http://www.ftpidigital.com.br/portifolios/midiakit_jovemNerd.pdf>. Acesso em: 3 out. 2014.

MALDONADO, Efendy. Perspectivas transmetodológicas na pesquisa de sujeitos comunicantes em processos de receptividade comunicativa. In: MALDONADO, Alberto Efendy. (Org.). **Panorâmica da investigação em comunicação no Brasil**. 1 ed. Salamanca, Espanha: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, 2014. v. 1.

MAGRI, Heitor Anunciação. As diferenças entre geek e hipster. **Publistorm.com**, Maringá, 27 fev. 2012. Disponível em: <<http://www.publistorm.com/as-diferencas-entre-geek-e-hipster/>>. Acesso em: 06 out. 2016.

MARTIN, R. R. George. **As crônicas de gelo e fogo**. 1. ed. Bantam Spectra: 1996.

MATOS, Patrícia: **O Nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão**. São Paulo: Expocom, 2011.

MATTELART, Armand. **Um mundo vigilado**. Barcelona: Paidós, 2009.

MASLOW. AH. **Motivación y personalidad**. Barcelona: Ed. Sagitário; 1954.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Tradução de Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MCKEE, Robert: **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros**. São Paulo: Arte e Letra, 2006.

MOORE, Alan. **Watchmen**. DC Comics, 1986-1987.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: Necrose**. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.

OTTONI, Alexandre. **Crônicas de Ghanor: guia ilustrado oficial da primeira trilogia do Nerdcast Especial RPG**. Nerd Books, 2013.

PERUZZO, Cicília. M.K. **A comunicação no desenvolvimento comunitário e local com cibercultur@**. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 21., 2012, Juiz de Fora. **Anais...**, Juiz de Fora, MG: Compós, 2012.

SAINT-Exupéry. **O Pequeno Príncipe**. França: Galimard, 1943.

SALEN, Katie. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos – cultura**. São Paulo: Blucher, 2012. v. 4.

SAMARA, Beatriz Santos; MORSCH, Marco Aurélio. **Comportamento do consumidor**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: EST/ESEF-UFRGS, 1994.

TOCCI, Jason. **Geek Cultures**: media and identity in the digital age. Universidade da Pensilvânia, 2009.

TOLKIEN J. R. R. In: TOLKIEN, Christopher. **Beowulf**. 1. ed. 2014.

TOLKIEN J. R. R. In: TOLKIEN, Christopher. **O Silmarillion**. 1. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

RUGNETTA, Mike. Are you a hipster?. PBS Idea Channel. 2013. (5 min 53s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f3xe-Wxio1o>>. Acesso em: 27 mai. 2017.

ANEXO A – QUESTIONÁRIO UTILIZADO EM EVENTOS *NERDS***ROTEIRO DE ENTREVISTA**

Nome:

Idade:

Profissão:

Escolaridade:

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

Em sua opinião, *Nerds* são Geeks? Por quê?

Em sua opinião, *Nerds* são Hipsters? Por quê?

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

Em sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

ANEXO B – ENTREVISTAS REALIZADAS NOS EVENTOS DIA DO ORGULHO***NERD*****ROTEIRO DE ENTREVISTA**

Nome: Ana

Idade: 37

Profissão: Professora

Escolaridade: Pós – Graduação / Mestrado

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

Nerd é aquela pessoa muito fã de tecnologia, cultura popular, ficção científica e que, antigamente, era mal visto pelos outros por ter sérios problemas para socializar.

Em sua opinião, *Nerds* são Geeks? Por quê?

Para mim, o geek é “evolução do termo *Nerd*. O geek é mais sociável que o *Nerd* e consome mais produtos dessa cultura.

Em sua opinião, *Nerds* são Hipsters? Por quê?

Não. Acredito que o hipster é mais visual que o *Nerd*. O *Nerdo* consome a cultura e o hipster “se veste” com ela.

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?

Jovem Nerd, Omelete, Garotas Geek

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

Sim, livros, filmes, roupa, produtos para casa, etc.

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

Star Wars, Senhor dos Anéis, Game of Thrones, etc.

Em sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

Basicamente, gostar dessa cultura.

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome: Anny

Idade: 23 Anos

Profissão: Licenciada em História

Escolaridade: Ensino Superior

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

Hoje, *Nerd* é um aficionado por cultura pop, como quadrinhos, anime...

Em sua opinião, *Nerds* são *Geeks*? Por quê?

Hoje em dia sim, são apenas dois nomes para a mesma cultura.

Em sua opinião, *Nerds* são *Hipsters*? Por quê?

Nem sempre, hipsters podem ser *Nerds*, mas *Nerds/geeks* nem sempre são hipsters.

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?

-

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

Não saberia responder sobre youtubers, mas acompanho páginas de cosplayers.

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

Sim, todas as mídias da DC, filmes e seriados da Marvel, animes.

Em sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

Hoje existe muito julgamento sobre isso, mas acredito que qualquer interesse em assuntos da cultura pop é válido.

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome: Erik

Idade: 28

Profissão: Técnico em automação e TI

Escolaridade: Superior - Cursando

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

Atualmente o termo “*Nerd*” é utilizado para descrever o indivíduo que possui habilidades ligadas a cultura pop.

Em sua opinião, *Nerds* são Geeks? Por quê?

Pode ser uma (inelegível), mas o geek é mais voltado a parte de tecnologia.

Em sua opinião, *Nerds* são Hipsters? Por quê?

Não, o termo hipster seria mais ligado a (ilegível) do geek.

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?

Não acompanho nenhum criador de conteúdo deste tipo.

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

Animes, jogos on-line e seriados.

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

Filmes de super-heróis, leitura de livros com conteúdo voltado aos jogos.

Em sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

(Frase inelegível).

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome: Felipe

Idade: 23

Profissão: Vendedor

Escolaridade: Superior Incompleto

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

Uma pessoa que está imersa na cultura popular (e na impopular também) e não se restringe ao básico, sempre procurando mais sobre os assuntos.

Em sua opinião, *Nerds* são Geeks? Por quê?

Digamos que geek é uma tentativa de classificar um suposto “*Nerd*” que não se dá ao trabalho de nada, apenas consome o que a indústria joga no seu colo.

Em sua opinião, *Nerds* são Hipsters? Por quê?

Nem todos, esse é um conceito limitado, muitos *Nerds* parecem simplórios em seu estilo

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?

Jovem Nerd, Affonso Solano, Eduardo Spohr

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

Sim, jogos, filmes, séries, livros, podcasts, áudio dramas e derivados.

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

Jogo mmorpg (world of warcraft), leio bastante fantasia (Neil Gaimann, Stephan King)

Em sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

Se identificar e ter interesse em se aprofundar, pesquisar, discutir e trabalhar em cima de assuntos que o público médio não liga.

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome: Itanie

Idade: 21

Profissão: Operador de Caixa em Cinema

Escolaridade: Ensino Médio Completo

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

Uma pessoa envolvida com conhecimentos específicos e envolvida com diversas culturas.

Em sua opinião, *Nerds* são Geeks? Por quê?

Sim, pois estão sempre envolvidos com a tecnologia.

Em sua opinião, *Nerds* são Hipsters? Por quê?

Acho que não, porém também tem algumas características parecidas.

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?

Editoras, produtoras de filmes e séries, desenvolvedores de jogos digitais.

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

Sim, assisto a filmes, séries e animes, além de coleção de jogos e livros.

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

Dexter, tanto o livro quanto a série, jogos diversos, séries como Game of Thrones, Breaking Bad, entre outros.

Em sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

Estar envolvida de alguma forma com conteúdo da cultura *Nerd*.

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome: Ivanilson

Idade: 22

Profissão:

Escolaridade: Superior Incompleto

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

Aquele que gosta de uma “cultura” que seja voltada a jogos, séries, filmes etc.

Em sua opinião, *Nerds* são Geeks? Por quê?

Sim, acredita que são as mesmas coisas é só uma maneira diferente de se falar.

Em sua opinião, *Nerds* são Hipsters? Por quê?

Não, acho que hipsters são pessoas que curtem coisas mais clássicas ou antigas e também da natureza e etc. Mas nada impede de ser as duas coisas.

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil? Youtubers. (*Jovem Nerd*, Marcos Castro, *Nerdologia*).

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais? Livros, séries, jogos, filmes, eventos, etc.

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos? Star Wars, Marvel, DC, Stephen King.

Em sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*? Acredito que seja além de por exemplo ler livros, jogar vídeo game e assistir séries procurar coisas além de se jogar ou ler, procurar curiosidades por exemplo, coisas além apenas entretenimento.

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome: Joice

Idade: 28

Profissão: Autônoma

Escolaridade: Superior Incompleto

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

Adeptos da cultura popular.

Em sua opinião, *Nerds* são Geeks? Por quê?

Atualmente, são conceitos iguais.

Em sua opinião, *Nerds* são Hipsters? Por que?

São os *Nerds*, hoje em dia, são a maioria.

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?

Jovem Nerd, Omelete.

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

Sim, livros, jogos, filmes, hqs entre outros.

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

Sim, filmes de ficção científica e super-heróis (Marvel e DC).

Na sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

Gostos de um nicho em específico.

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome: Kellen

Idade: 29

Profissão: Designer de Moda

Escolaridade: Superior Incompleto

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

Nerd é um ser que se dedica a um assunto ou vários e se torna o melhor neste assunto.

Em sua opinião, *Nerds* são Geeks? Por quê?

Não pois *Nerds* são os que se dedicam ao aprendizado e geeks são meio pelo estilo pop.

Em sua opinião, *Nerds* são Hipsters? Por quê?

Não, pois hipsters não gostam de ser iguais, buscam as diferenças e querem ser únicos.

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?

Não sei.

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

Séries e Filmes

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

Sim, Star Wars, Senhor dos Anéis, The Bing Bang Theory.

Em sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

Gostar de aprender, ler, assistir filmes e séries, jogar vídeo games, gostar de brinquedo.

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome: Luis

Idade: 37

Profissão: Designer

Escolaridade: cursando Ensino Superior

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

Tem duas respostas: há uns 15, 20 anos, ser “*Nerd*” era algo pejorativo, pois super heróis, quadrinhos, vídeo games, star wars ou até mesmo estudar não eram coisas tão populares, portanto, gostar dessas coisas significava ser motivo de bullying da galera “popular”, que não tinha a mínima educação em cultura pop. Ser *Nerd* era ser a resistência hoje o “*Nerd*” é o fã de cultura pop e é bem fácil de confundir-lo com o eventual espectador médio.

Em sua opinião, *Nerds* são Geeks? Por quê?

Nem todos *Nerds* são geeks. Na verdade, o *Nerd* tem essa tendência de estudar e conhecer a fundo aquilo que ele gosta. Pode haver *Nerds* de arquitetura ou engenharia de áudio por exemplo, que são pessoas que sabem muito sobre esses assuntos, mas não necessariamente entendem de super-heróis, séries, filmes pop, esse é o papel do geek.

Em sua opinião, *Nerds* são Hipsters? Por quê?

Não necessariamente. O mesmo da resposta anterior se aplica.

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?

Jovem Nerd, Papricast, Superamiches, blog da literatura e geek burger!

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

Claro. Muita coisa! Não vai ter linha para citar tudo. Star Wars, Kevin Smith, Robocop, Série da Cw, Ready Player One, Douglas Adams, Chuck Palahniuk

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

Citados anteriormente.

Em sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

Ter conhecimento acima da média sobre algum assunto e sentir prazer em compartilhar esse conhecimento e absorver mais.

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome: Miguel

Idade: 20

Profissão: Estudante

Escolaridade: Técnico

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

O *Nerd* é um ser que gosta e se interessa por algo científico ou misterioso

Em sua opinião, *Nerds* são Geeks? Por quê?

Sim, são pois nada mais que um geek é um *Nerd* moderno pois se antigamente tivesse a tecnologia de hoje não teria diferença.

Em sua opinião, *Nerds* são Hipsters? Por quê?

Não hipsters são algo mais dos anos 60 a 70.

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?

HQ nacionais como Mauricio de Souza.

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

Sim, livros, quadrinhos, filmes.

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

Guia do mochileiro das galáxias, Star Wars, Deuses Americano.

Na sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

Ser alguém que se chama especialista de assunto sobre qualquer coisa ou no mínimo quer saber.

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome: Richard

Idade: 20

Profissão:

Escolaridade: Ensino Médio Completo

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

Geralmente rotulamos *Nerds* como aquilo que possui bastante conhecimento em algo, (inelegível) portanto como aquelas que muito sabe sobre algo e ou buscam por conhecimento.

Em sua opinião, *Nerds* são Geeks? Por quê?

Nerds não necessariamente geeks, pois pelo meu (inelegível) geeks são aquelas que gostam de filmes, séries e quadrinhos (entre outras coisas do mesmo tipo), um (inelegível) pode ser *Nerd* na sua área mas não necessariamente um geek.

Em sua opinião, *Nerds* são Hipsters? Por quê?

Sinceramente não sei o que é um hipster.

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?

Infelizmente nenhum, pois não adentro muito na cultura *Nerd*.

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

Não.

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

Sim, há muitas referências em filmes e livros como animes, filmes de ficção, livros de ficção, etc. Sendo alguns Interstelar, filmes da Marvel (Homem de Ferro, Vingadores), sendo esses conteúdos que agregam conhecimento ou (inelegível) a imaginação.

Em sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

No meu ponto de vista ela só precisa ser muito boa em algo, ou ir atrás de conhecimento entretanto a figura *Nerd* vejo como aquela que estuda e busca pela cultura *Nerd*, ou seja, aquela que agrega conhecimento e transforma a imaginação em algo que se possa ser possível viver.

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome: Tamirez

Idade: 26 anos

Profissão: Publicitária

Escolaridade: Ensino Superior

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

São pessoas que se interessam por itens da cultura pop, livros, filmes, vídeo game ou séries.

Em sua opinião, *Nerds* são Geeks? Por quê?

Não necessariamente. Acredito que sejam conceitos diferentes.

Em sua opinião, *Nerds* são Hipsters? Por quê?

Não necessariamente. Acho que hipsters está muito mais no modo de vestir e nem sempre em relação com itens da cultura pop.

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?

Omelete, Joven *Nerd*

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

Crônicas de Gelo e fogo, filmes, Marvel e DC, mochileiro das galáxias e filmes de games.

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

Em sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

Ter afinidade com o que já foi citado, buscar sempre informações, consumir os produtos. Basicamente gostar.

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome: Kelvin

Idade: 23

Profissão: Desenvolvedor

Escolaridade: Superior Incompleto

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

Nerd, muitas pessoas acham algo estranho, mas é simplesmente uma pessoa que ama aprender, gosta de cultura pop como Star Wars, cultura medieval e quadrinhos entre outras coisas.

Em sua opinião, *Nerds* são Geeks? Por quê?

Não, mas muitas vezes são confundidos pelos gostos da cultura pop.

Em sua opinião, *Nerds* são Hipsters? Por que?

Não, hipsters são pessoas que gostam de coisas diferentes.

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?

Gamasutra, *Jovem Nerd*!

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

Sim, livros, séries, filmes, quadrinhos e action figures.

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

Star Trek, Star Wars, Silicon Valley, Futurama.

Em sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

Gosta de cultura pop, desejo de aprender, gosto de discussões, (inelegível), curiosidade!

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome: Eduardo

Idade: 21

Profissão: Assistente Administrativo

Escolaridade: Técnico de Redes

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

Um *Nerd* é um pessoa que dedica a vida a saber mais sobre todos os assuntos relacionados à tecnologia e história.

Em sua opinião, *Nerds* são Geeks? Por quê?

Não, porque geeks são pessoas que (inelegível) “gadgets” de quadrinhos.

Em sua opinião, *Nerds* são Hipsters? Por que?

Não, mas agora estão virando porque parece que “é legal ser *Nerd*”.

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?

No youtube “*Jovem Nerd*”, e vários outros canais.

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

Sim, textos de fóruns relacionados à jogos, filmes.

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

Basicamente jogos e livros de cultura *Nerd*.

Em sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

Precisa gostar de saber das coisas, apreciar conhecimentos aleatórios.

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome: Francieli

Idade: 24 Anos

Profissão: Relações Públicas

Escolaridade: Superior

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

Acho que são pessoas que gostam de games, filmes de ficção científica, séries e afins.

Em sua opinião, *Nerds* são *Geeks*? Por quê?

Sim

Em sua opinião, *Nerds* são *Hipsters*? Por quê?

Não, acho que é uma questão bem diferente.

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?

De de livros, Arqueiro, (inelegível), Darkside.

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

-

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

-

Em sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

-

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome: Matheus

Idade: 25

Profissão: Estudante

Escolaridade: Ensino Superior

O que é um *Nerd*? Você pode descrever?

O conceito de *Nerd* mudou com o passar dos anos e hoje os *Nerds* fogem do estereótipo oitentista de homens de óculos grandes, camisa social com espinhas no rosto entre outras coisas,

Nerd é uma pessoa que desenvolve uma enorme vontade de conhecer muito ou se tornar especialista em algo que goste muito.

Em sua opinião, *Nerds* são Geeks? Por quê?

Nerds são Geeks, mas geeks são *Nerds* também com isso quero dizer que os gostos de ambos podem ser parecidos, a diferença está na forma como lidam/recebem com as coisa que gostam.

Em sua opinião, *Nerds* são Hipsters? Por quê?

Não, hipsters me parecem muito mais pessoas que adotam coisas ao seu estilo de vida diferente dos *Nerds*.

Quais as suas referências quando falamos de criadores de conteúdo para *Nerds* no Brasil?

Quando se fala de criação de conteúdo *Nerd* não há para mim, sites melhores que o *Jovem Nerd* e Omelete, além de serem os mais completos – de acordo com o conteúdo de cada um.

Você consome conteúdos voltados ao público *Nerd*? Se sim, pode citar quais?

-

Você consome produtos (filmes, livros) que considera *Nerd*? Se sim, pode apresentar exemplos?

-

Em sua opinião, o que uma pessoa precisa para ser considerada *Nerd*?

-