

VAMOS FALAR SOBRE O QUE É SER NERD HOJE?

LET'S TALK ABOUT WHAT IT'S LIKE TO BE A NERD TODAY?

Gelson Vanderlei Weschenfelder

Doutor em Educação pela Universidade LaSalle (Canoas/Brasil).

Pós-Doutorado em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (Porto Alegre/Brasil).

E-mail: gellfilo@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6571-8027>

Artur Rodrigo Itaqi Lopes Filho

Doutorando em História pela Universidade Federal de Pelotas (Pelotas/Brasil).

E-mail: artursan@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6520-4106>

Recebido em: 10 de outubro de 2022

Aprovado em: 7 de dezembro de 2022

Sistema de Avaliação: Double Blind Review

RPR | a. 20 | n. 1 | p. 213-229 | jan./jun. 2023

DOI: <https://doi.org/10.25112/rpr.v1.3163>

RESUMO

O que é ser um Nerd? Pode ser definido como uma palavra informal, de origem desconhecida e aplicada a pessoas que são excessivamente interessadas por algum assunto. Há outras definições, sendo referidas a alguém sem habilidades sociais, especialmente interessados em ciência e tecnologia. Porém, há aquelas que são pejorativas, conferindo a uma figura caricata, que utiliza óculos, bem-dotado intelectualmente, mas não muito atraente fisicamente; na maioria das vezes sofrendo bullying e outras violências sociais. Mas, e hoje, o que é ser Nerd? Hoje a palavra é da “moda”, graças a grandes produções culturais, que em tempos atrás eram cultuadas somente por estes “nerds”. Atualmente a identidade Nerd passou, gradualmente, do estigma da vítima social ao patamar de opressor, tornando-se preconceituoso. A ideia deste artigo é promover uma breve discussão acerca do que é ser um nerd hoje, buscando entender a constituição da terminologia NERD e o estigma social que tal terminologia carregou ao longo da história, para que, ao fim, possamos erigir algumas suposições que nos permitam compreender, mesmo que superficialmente, a posição que esses acabaram assumindo na contemporaneidade.

Palavras-chave: Nerd. Cultura Pop. Guardiã do Éden.

ABSTRACT

What is it to be a Nerd? May be defined as an informal word, of unknown origin and applied to people who are excessively interested in some subject. There are other definitions being referred to someone without social skills, especially interested in science and technology. However, there are those that are pejorative, giving a caricatured figure, who wears glasses, intellectually gifted, but not very attractive physically; most of the time suffering bullying and other social violence. But what about being a Nerd today? Today the word is 'fashionable', thanks to great cultural productions, which in times past was worshiped only by these 'nerds'. Currently the Nerd identity has gradually passed from the stigma of the social victim, to the level of oppressor, becoming prejudiced. The idea of this article is to promote a brief discussion about what it means to be a nerd today, seeking to understand the constitution of NERD terminology and the social stigma that such terminology has carried throughout history so that, in the end, we can build some assumptions that allow us to understand, even if superficially, the position they ended up assuming in the contemporaneity.

Keywords: Nerd. Pop Culture. Guardian of Eden.

1 INTRODUÇÃO

Com a popularização dos canais de informações e de diversas fontes produtoras de conteúdos voltados para o universo da cultura *Nerd*, uma gradual quantidade de fãs e aficionados pelo tema passaram não somente a consumir, mas, também, a alimentar esse universo com produções próprias, muitas delas fundadas em um grande esforço de pesquisa, outras muitas, reiterando preconceitos e ressaltando uma espécie de conservadorismo ao promover a defesa da manutenção de uma certa sacralidade voltada para garantir que determinadas produções se mantivessem imaculadas, como que assumindo a posição de guardiões de uma dada originalidade fundacional, a qual deveria se manter inalterada.

Tais condutas passaram, ao menos no Brasil, a serem fortemente combatidas, sobretudo por estudiosos da cultura *Nerd*, produtores de conteúdo moderados, defensores e representantes de grupos identitários diversos, que identificam nas falas conservadoras postadas (nas muitas redes), um preconceito velado e igualmente naturalizado nos meandros do universo *Nerd*. Porém, universalizações condenatórias passaram a permear as comunicações, difundindo a ideia de que tais posições conservadoras, preconceituosas e difamatórias não somente conferem a ação de um determinado grupo reacionário que intenta proliferar seu preconceito (mascarado pela máxima de estarem defendendo uma dada originalidade inerente a alguma produção qualquer), mas conferem a ação comum de todos aqueles que se identificam, consomem, estudam e que carregam consigo o orgulho de ser um *Nerd*.

Assim, a identidade *Nerd* passou, gradualmente, do estigma da vítima social ao patamar de opressor, recebendo alcunhas diversas como “nerdola”; “nerd old school”; “nerd de bem”; “nerd raiz” e mais, todas ecoando a pior face de sua manifestação: a do nerd preconceituoso. Longe de promover qualquer defesa de ações preconceituosas provindas de indivíduos conservadores e intransigentes, o presente artigo pretende promover uma breve discussão acerca do que é ser um nerd hoje, buscando, a partir de um levantamento bibliográfico específico, entender a constituição da terminologia *Nerd* e o estigma social que tal terminologia carregou ao longo da história para que, ao fim, possamos erigir algumas suposições que nos permitam compreender, mesmo que superficialmente, o movimento que, em tese, sustenta a posição tomada por alguns ditos *Nerds*, em agir de modo deveras violento frente a ocorrências como: adaptações de roteiros de uma mídia para outra (como exemplo de uma história em quadrinhos virar filme), condenações quando ocorrem alterações de gênero ou etnia de personagens cânones para esse universo ou quando alguém (identificado como não nerd) assume um discurso de autoridade em referência a algum tema concernente a esse universo, o que, de certo, para alguns, acaba por simbolizar a usurpação de seu lugar de direito.

2 O QUE É SER UM NERD?

Segundo o *Oxford Dictionary*, o termo *Nerd* é definido como uma palavra informal, de origem desconhecida e aplicada a pessoas que são excessivamente interessadas por algum assunto e possuem dificuldades em se relacionar com outras pessoas. Já no *Cambridge Dictionary of American English*, a definição sobre *Nerd* é bem parecida, sendo referida a alguém sem habilidades sociais, especialmente interessados em ciência e tecnologia (FERNANDES; RIOS, 2011).

A palavra inglesa *Nerd* foi muito popularizada pelo cinema estadunidense em produções como *A vingança dos Nerds* (1984) e suas continuações, o que auxiliou na criação de um imaginário popular onde o termo *Nerd* acabava conferindo a uma figura caricata, míope, que utiliza óculos, bem-dotado intelectualmente, mas não muito atraente fisicamente e que enfrenta dificuldades em relacionamentos sociais, principalmente na escola (CALDAS, 2015). Nota-se que, até então, em todas as definições sobre a palavra, é vinculado (o indivíduo que recebe o título de *Nerd*) à ideia de alguém detentor de dificuldades em interagir com pessoas e criar laços de relacionamentos sociais. Aqui se destaca o relacionamento social padrão, daquilo que era considerado normal em sua época, pois os *Nerds* possuíam relações sociais entre iguais. Caldas (2015, p. 15) destaca isso ao escrever: “Eles terão dificuldade de se relacionar com os rapazes populares, bons atletas e namoradores, estes invariavelmente farão de tudo que puderem para tornar difícil a vida dos nerds, e mais dificuldades ainda para lidar com o sexo oposto”.

Nota-se que aquele que é considerado *Nerd* é vítima de bullying, pois a palavra *Nerd* carrega uma conotação pejorativa, imputando ao outro, quase que de imediato, um distanciamento ao considerá-lo não somente um estranho, mas, sobretudo, um tolo por não dividir os mesmos interesses considerados comuns aos demais. Assim, o *Nerd* acabou aglutinando, em uma só palavra, todo um conjunto de terminologias que vinham descrever aquele que é motivo de chacota e sofre todos os tipos de piadas pelo seu jeito de ser e, sobretudo, por assumir ter gostos divergentes daqueles considerados normais. Outra palavra que define o *Nerd* é *Geek*, que, segundo o *Oxford Dictionary*, define esse como um entusiasta obsessivo e desconfortável socialmente. Ainda que a palavra seja diferente, ela divide uma similar conotação com a palavra *Nerd*, pois *Geek* deriva de *Geck*, que significa, em sua tradução literal, “tolo”, portanto, em dada medida, podendo ser entendidas como sinônimos, por carregarem uma mesma carga pejorativa atrelada a suas definições (FERNANDES; RIOS, 2011).

Mas a origem da palavra, isto é, sua etimologia, nem os dicionários trazem. Em pesquisas mais profundas, acabamos por nos deparar com indícios que nos permitiram entender suas raízes fundacionais e traçar um breve histórico do termo. A primeira aparição documentada da palavra foi em 1950, como nome de uma criatura no livro *If I ran the Zoo* (Se eu dirigisse o zoológico), um livro escrito e ilustrado pelo

aclamado escritor infantil Dr. Seuss (CALDAS, 2015). Já em 1951, a palavra *Nerd* é apresentada na revista *Newsweeks*, como uma gíria para se referir a quem é desinteressante socialmente, servindo enquanto sinônimo de pessoa “quadrada” (FERNADES; RIOS, 2011).

Porém há outras pesquisas que demonstram que a palavra *Nerd* possui outras gêneses. Uma delas é a que afirma que o termo tem origem no nome de um boneco ventríloquo de Edgar Bergen, chamado Mortimer Snerd – personagem bobo, ingênuo e de pouco trato social, o qual servia de entretenimento preconceituoso, visto que seu desconhecimento básico acerca das relações cotidianas divertiam e despertavam risadas; há outros que acreditam que a palavra seria o acrônimo da *Northern Electric Research and Development* (uma empresa de tecnologia de Ontário, Canadá, hoje conhecida como NORTEL). Tal atribuição se daria pelo fato de seus engenheiros e técnicos serem pessoas reservadas, estudiosas e que trabalhavam em laboratórios, portanto, consideradas pessoas “estranhas” frente a conduta local, por sua vez, taxada de comum, ou, em outras palavras, o normal (CALDAS, 2015).

Ainda que sua origem seja difícil de mapear, as possíveis etimologias da palavra *Nerd* estão envoltas de preconceito e acabam seguindo uma linha comum ao julgarem o outro como alguém estranho ou dotado de hábitos estranhos para o padrão social. Identificamos que a palavra carrega consigo uma conotação negativa que, quando popularizada, serve enquanto um juízo pejorativo, ao apontar o outro enquanto fracassado, solitário e detentor de gostos “estranhos”. Em outras palavras, aquele que fica em casa assistindo TV, escutando rock, jogando RPG, lendo Histórias em Quadrinhos (HQs) ou livros de aventuras fantásticas acaba por se converter em alguém fora do padrão, isto é, distante daquilo considerado normal (FERNADES; RIOS, 2011).

Tal conotação pejorativa destaca a estranheza com princípio segregador, pois os *Nerds*, afinal de contas, por devotarem seu tempo às atividades intelectuais e às coisas mais esquisitas que a grande parcela da população geral tende a ignorar, acabam por serem considerados diferentes e, por consequência, removidos do meio social pertencente aos comuns, entendidos, de certo modo, como os normais (LITTMANN apud IRWIN; KOWALSKI, 2013).

3 O UNIVERSO NERD E SUA TRANSFORMAÇÃO NA HISTÓRIA

Nos anos finais da década de 1930 e iniciais da década de 1940, as HQs tiveram o apogeu de sua gênese. O que antes circulava entre as muitas páginas de jornais e adornavam os livros/revistas *pulp* da década de 1920/1930, nesse período, as ilustrações contando aventuras de personagens heroicos passaram a configurar um formato próprio, destinado à promoção de um entretenimento acessível (economicamente falando) e inovador, o qual impulsionou não só o surgimento da indústria das HQs (nos

EUA), mas, também, o surgimento de uma comunidade de fãs que passaram a desenvolver um vínculo de profunda afetividade com as muitas personagens que adornavam as capas das diversas publicações da época (HAJDU, 2009).

Nesse período, conhecido como a era de ouro das HQs, tivemos, junto ao surgimento de personagens icônicos, como Super-Homem (1938), Batman (1939), Mulher Maravilha (1940) e Capitão América (1941), a exploração da indústria do entretenimento e desse vasto público de fãs insurgentes, que enxergava nestes uma fonte inesgotável de consumo. Assim, ações que estimulavam a aquisição de coleções e a compra de produtos relacionados às personagens, como *cards*, fantasias e certificações de membros de grupos distintos (e reservados, que davam direito a distintivos e carteirinhas) eram comuns, o que podemos considerar ser o primeiro cenário propício ao surgimento de um imaginário singular, onde o fã acabava por representar não só aquele que consome, mas aquele que possui um envolvimento afetivo e emocional com aquilo consumido, desprendendo seu tempo e angariando conhecimento sobre os produtos que circundavam seu universo de entretenimento.

Tal conduta alimentou o surgimento de uma cultura do consumo permeada pelo prazer e um envolvimento emotivo singular, o qual acabava por conduzir, em dada medida, o *modus operandi* daquele que se autodenominava fã, tanto na reprodução de falas e ações de seu personagem favorito quanto no (aprofundado) conhecimento (empírico) da jornada ficcional de seu objeto de adoração. Essa prática acabou despertando, ao longo da década de 1950, uma verdadeira perseguição às editoras e títulos diversos de HQs, muito estimulada pelo discurso efusivo do psicólogo (midiático) Fredric Wertham que, no ano de 1954, publicou a obra *Seduction of innocent* (Sedução do Inocente), apontando serem as HQs incentivadoras da degenerescência e da delinquência infanto-juvenil (LOPES FILHO, 2019).

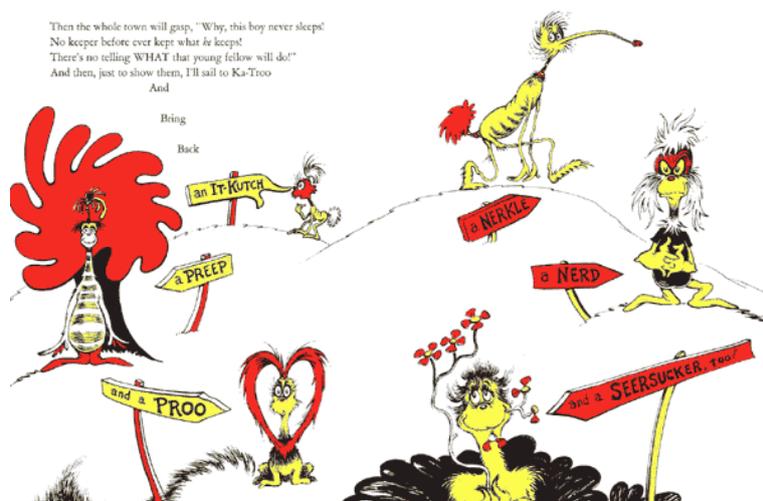
Essa degenerescência e delinquência acusadas pelo autor decorriam, em parte, do reconhecimento de uma mudança de conduta infanto-juvenil, dado seu envolvimento com as HQs, o que influenciava a adoção de práticas não mais orientadas pelos pais ou pelos processos formais de ensino e aprendizagem (escola). É nesse contexto que compreendemos ocorrer, em uma primeira instância, o germe do combate ao fã que se envolve emocionalmente e adota para si uma conduta divergente daquela tida por normal e/ou comum. Ainda que essa venha a ser idealizada para a manutenção de valores e condutas (formalmente) aceitas e conduzidas pela sociedade, a informalidade do aprendizado e a adoção de condutas e valores advindos de produções envolventes acabaram por descambar em uma reação condenatória, dado o alerta decorrente do não controle ou entendimento daquilo em que as futuras gerações estariam se envolvendo. Daí ações como a criação do *Comic Code Authority* (Código de Regulamentação das HQs), que

visava à regulação do conteúdo produzido nas HQs estadunidenses e, inclusive, a propagação de atos de ódio declarado, como descrito por Sean Howe, em sua obra *Marvel Comics - a história secreta* (2013):

O psicólogo infantil Fredric Wertham, que há anos se destacava como crítico dos quadrinhos, publicou *A sedução do inocente*, ataque ferrenho ao material lúgubre de diversos títulos de crime, terror e até super-heróis [...]. Alguns meses depois, num fim de semana nas montanhas Catskills, Lee falou numa loja de armas que era editor de quadrinhos. 'Você faz gibis?'; o homem rosou contra Lee. 'Mas isso é um crime - você deveria ser condenado. Devia ir para a cadeia.' O artista Dick Ayers doou uma caixa de gibis autografados para uma iniciativa de arrecadação de fundos no colégio da filha, eles foram devolvidos com um bilhete em que se recomendava que fossem todos queimados. (p. 38-40).

Em meio a esse cenário em que a retaliação ao fã da cultura das HQs proliferava, ainda que sob a desculpa de decorrer de uma preocupação salutar (por parte de grupos de pais e demais adultos responsáveis com as futuras gerações), a definição desse grupo de jovens que, por sua vez, seguiam a convenção cultural/educacional de seu contexto, os destacava enquanto objeto de estranheza, o que, em certo modo, trazia uma indesejada atenção aos mesmos. Por isso, não vemos como mera coincidência a atribuição do termo *Nerd* a esse grupo popularmente referido como "estranhos". Algo que ganha destaque nessa mesma década quando (não estranhamente) a obra *If I ran the zoo* (1950) é publicada e nela a palavra Nerd é usada para descrever uma criatura estranha, exótica e, por que não dizer, bizarra.

Figura 01 - O Nerd de Dr. Seuss



Fonte: <https://www.eldacur.com/~brons/NerdCorner/nerd.html>. Acesso em: 11 nov. 2021

A partir daí, temos a década de 1950 como ponto de referência, pois entendemos ser nesse período que ocorrera o desenvolvimento de uma conotação pejorativa voltada para o fã que consumia e, igualmente, desenvolvia uma aproximação afetiva com um objeto midiático de entretenimento, o qual incitava a proliferação de uma conduta não orientada pelas instituições formais do saber (ou pelos pais). Reforçado pelo efusivo discurso de Wertham, que enaltecia a periculosidade de tal relação, o termo outrora usado por Dr. Seuss para identificar uma criatura estranha/exótica, entendemos, acabou por servir como definição daquele que, naquele período, era entendido como objeto de uma atenção/preocupação deveras indesejada.

Porém, nas duas décadas seguintes, 1960 e 1970, teremos um movimento não somente de exploração dessa cultura, mas de exaltação, muito disso decorrente da renovação do universo editorial das duas grandes editoras de HQs estadunidenses da época, Marvel e DC. Tal renovação acabou por enaltecer aspectos íntimos daqueles que consumiam e se identificavam com as histórias de muitos de seus heróis, passando a se ver representados nos novos personagens que ali passaram a ser popularizados. Como exemplo, destacamos Barry Allen, o (novo) Flash de 1956, que era apenas um jovem cientista fã de HQs (*Nerd*) que, dado um acidente em seu laboratório, se tornava o homem mais rápido do planeta; e Peter Parker, o Homem-Aranha de 1962, um estudante extremamente dedicado, apaixonado e aficionado pelos avanços nos mais diversos campos da ciência (*Nerd*), que cedo buscava trabalhar para auxiliar sua família, o qual, mais uma vez, devido a um acidente, se tornava alguém dotado de habilidades super-humanas. Ambos os personagens trabalhavam com intimidade a vivência de seu público leitor ao expor, a partir de suas experiências, angústias, expectativas e, inclusive, o drama do bullying promulgado por aqueles que, de maneira pejorativa, os imputava o epíteto de *Nerd*, em um sentido depreciativo.

Dada a representatividade crescente desse público, as mídias passaram, cada vez mais, a explorar esse potencial público consumidor, produzindo mais e mais conteúdo que versasse com os interesses condizentes com a identidade *Nerd*, que se encontrava em plena ebulição. Não estranhamente, no ano de 1970, na cidade de San Diego, Califórnia, o primeiro evento da *Comic Con* foi inaugurado, firmando, para essa comunidade, um espaço onde o *Nerd* poderia confraternizar com seus iguais e ter garantido o seu direito de homenagear, cultuar e manifestar o orgulho de pertencer a uma cultura que se encontrava em plena ascensão.

Ao longo dessas duas décadas, filmes e seriados de aventuras com temáticas *Sci-fi*, como *Lost in Space* (1965), *Star Trek* (1966) e *Battlestar Galactica* (1978), além de distopias ficcionais como o *Planeta dos Macacos* (1968), serviram de base para histórias vibrantes voltadas para publicações *undergrounds*, como a conhecida *Heavy Metal* (1974), em que androides, extraterrestres, cavaleiros *steampunk*, samurais

cibernéticos e *cowboys* espaciais se inter cruzavam em cenários distintos, alimentando todo um caldeirão criativo que acabou por consolidar parte do imaginário singular de uma cultura que se encontrava em pleno desenvolvimento. Ainda nesse espaço de duas décadas de consolidação da cultura *Nerd*, cabe ressaltar a ascensão do conhecido jogo *Dungeons and Dragons* (1974), um jogo de interpretação nunca antes visto, onde o *Nerd* tinha a possibilidade de viver as mais diversas aventuras em um universo de fantasia, podendo assumir o papel do mais honrado e valoroso herói, combater orcs e dragões e alcançar, ao menos em um mundo ficcional, a glória de ser um vencedor (GILSDORF, 2015).

Dessa grande nuvem do imaginário *Nerd* já consolidado enquanto cultura global, a década de 1980 despontou enquanto um espaço precursor para um movimento, o qual podemos chamar de período de ascensão à revolta dos *Nerds*, em analogia ao título do filme *Revenge of the Nerds* (1984), produzido e publicado nessa mesma década. Por mais que a dinâmica social, sobretudo estadunidense, ainda entendesse o *Nerd* como um estranho, portanto, denotando a esse um justificado tratamento diferenciado (excludente e depreciativo), a produção cultural e tecnológica da época os colocavam em plena conformidade com o desenvolvimento que ali se vislumbrava, pois falamos de uma década em que os primeiros computadores domésticos passaram a se tornar populares, com as empresas *Microsoft* (1975) e *Apple* (1976); videogames passaram a integrar a dinâmica do entretenimento casual, trazendo os jogos de *arcade* para o conforto do lar, com o *Telegame* (1977) e *Atari 2600* (1978); os primeiros celulares passaram a ser comercializados, dando um vislumbre de algo antes apenas sonhado pelas fantasias criativas do universo *Sci-fi*, com o *DynaTAC 8000* (1983). Tudo isso e muito mais traziam para o *Nerd* um vislumbre concreto daquilo antes apenas imaginado.

Como, até então, os “estranhos” jovens que se dedicavam a consumir, interagir e aprender com os universos ficcionais eram os únicos que tinham, ao menos superficialmente, um entendimento conceitual das transformações culturais e tecnológicas que estavam acontecendo, rapidamente esses passaram a ser as primeiras autoridades nas transformações (culturais e tecnológicas) que ali se apresentavam. Claro, tudo isso alimentado por filmes como *Star Wars* (1977), *Karate Kid* (1984) e *Back to the future* (1985), sendo que todos apresentavam um protagonista *Nerd* (fraco, desacreditado e vítima de bullying) que passava por uma jornada de transformação. Essa jornada o levava ao empoderamento de si mesmo e desencadeava todo um processo de transformação, o qual o tornava um verdadeiro herói, algo que, acreditamos, munuiu toda uma geração de *Nerds* a se identificar com as jornadas de Luke Skywalker, Daniel Larusso e Marty McFly.

Dado isso, não nos é de surpreender que, na década de 1990, o *Nerd* gradualmente passou a ser pop, dado o sucesso dos criadores da *Microsoft* (Bill Gates) e da *Apple* (Steve Jobs), ambos *Nerds*,

financeiramente muito bem sucedidos e símbolos do novo milênio que se vislumbrava. O sucesso de ambos trazia à figura do *Nerd* um reconhecimento nunca antes vislumbrado e que colocava cada fã de jogos de tabuleiro, videogame, HQs, RPG, *card game*, *Sci-fi*, desenhos animados e muito mais em um patamar nunca antes ocupado. Apesar dos muitos eventos que alimentaram o caldo cultural *Nerd* da década de 1990 ter promovido um *status* a toda essa comunidade, um alerta passou a despontar no horizonte: a arrogância de um grupo antes vítima do preconceito social, agora pertencendo a um grupo de destaque.

Tal arrogância se destaca, sobretudo no século XXI, com a popularização de filmes, séries, desenhos animados e um vasto conjunto de produções que acabaram por explorar o mesmo universo com o qual esse grupo, antes vítima de preconceito, sempre se identificou. Ao ver leigos consumindo, se entretendo e ovacionando aquilo antes objeto de rechaço e preconceito (o que inclusive servia de estopim para a violência contra o *Nerd*), inferimos, acabar por alimentar um dado desconforto por parte destes ao identificar nos novos fãs da cultura *Nerd*, alguns de seus antigos opressores, que consomem pelo entretenimento, mas que não desprendem o mesmo respeito e adoração que fizera dos ditos *Nerds* (originais), serem considerados proscritos da sociedade. O que, para nós, acaba por desencadear reações violentas por parte de um grande grupo de *Nerds* (antes oprimidos, agora empoderados, porém, ainda revoltados).

4 DUAS SUPOSIÇÕES: ENTENDENDO O ESTIGMA DO NERD HOJE

Diante de um desenrolar histórico que nos desvela uma transformação gradual da figura do *Nerd*: de um fã outrora oprimido, para um agente empoderado e detentor de um conhecimento (empírico) referente a algo antes reservado e consumido por uma pequena parcela de fãs, mas hoje popularizado e consumido por grupos diversos e distintos, erigimos duas suposições que nos servem como orientação para o entendimento da atuação violenta promulgada por alguns ditos *Nerds*, na contemporaneidade.

a) A suposição da resiliência oculta

Como já vimos, a palavra *Nerd* é um termo pejorativo, sendo que aqueles que recebiam tal alcunha, muitas vezes, sofriam diversos tipos de ataques que os levavam a viver em situações de risco, tais como: Bullying, violência física e moral, preconceito etc.

Para Engle, Castle e Menon (1996), a exposição a eventos de risco traz obstáculos ao desenvolvimento dos indivíduos, podendo aumentar a vulnerabilidade da criança e/ou adolescente ao longo de toda sua vivência. Análises mais sofisticadas sugerem que riscos devem ser tratados como processos (YUNES, 2003) e que o número total de fatores de risco a que uma criança/adolescente é exposto, o período de

tempo, o momento da exposição ao risco e o contexto são mais importantes do que uma única exposição grave (RUTTER, 1987). Pode-se dizer que são muitos os fatores de risco que permeiam as vidas dos indivíduos, porém, alguns são crônicos ou agudos e podem afetar as possibilidades de resiliência de crianças e adolescentes, prejudicando-os ao longo de todo o seu desenvolvimento, podendo se perpetuar até a vida adulta (PESCE; ASSIS; SANTOS OLIVEIRA, 2004). O acúmulo de fatores de risco poderia prever a resiliência, já que os indivíduos possuem um limite para lidar com situações de estresse (RUTTER, 1987).

Sabe-se que, até pouco tempo, não se discutia sobre bullying e outras situações de risco. Assim, aqueles que recebiam a denominação de *Nerds* não recebiam nenhum tipo de assistência, cuidado e não estavam sujeitos a nenhum processo de proteção. Recebiam esse acúmulo de fatores de risco e acabavam tendo de enfrentar toda essa carga sozinhos.

Desse modo, é importante entender que a resiliência se refere a um conjunto de processos de vida que possibilita o enfrentamento de situações de sofrimento com um consequente fortalecimento, alimentando a transformação pessoal/coletiva/cultural e promovendo a superação de adversidades (YUNES, 2015). Em outras palavras, seria um processo de empoderamento diante das situações de riscos que até então se vinha enfrentando.

Porém, há casos em que crianças e adolescentes buscam apoio emocional e psicológico enquanto vivem sob circunstâncias adversas. Muitas vezes este apoio e seus resultados não são aceitos pela sociedade. Ungar (2001) classifica essa forma de enfrentamento de dificuldades como *hidden resilience*, traduzido para o português por Libório e Ungar (2010) como "resiliência oculta", que, por definição, se relaciona a comportamentos específicos associados ao perigo, ao afastamento dos padrões sociais, à delinquência e à desordem, que funcionam como caminhos não padronizados de acesso à saúde e que podem se apresentar nas vidas de jovens e adolescentes marginalizados de alto-risco (LIBÓRIO; UNGAR, 2010, p. 481). Para Pessoa (2015), resiliência oculta é um conceito que seria mais bem esclarecido quando aplicado a grupos que receberam nenhum tipo de intervenção, especialmente jovens que estão em situação de risco e de vulnerabilidade. Estes se empoderaram, entram em conflito com a lei e apresentam problemas de comportamento em espaços sociais, tais como escola, família, espaços urbanos e etc.

Hoje há um determinado questionamento sobre a postura de alguns *Nerds* diante da preservação do seu espaço, destacando-se ações segregacionistas, preconceituosas e excludentes. Esses indivíduos possuíam um local onde se sentiam seguros, poderiam ser eles mesmos, talvez o único espaço de acolhimento que havia em seu entorno, um espaço sagrado no qual eles detinham um certo conhecimento e o dividiam com seus pares, membros de uma mesma tribo. Essa cultura hoje virou *cool*. Antes, os objetos dessa cultura eram cultuados por apenas *Nerds*, hoje é cultuado por todos, até aqueles que, no

passado, cometeram atos de violência e bullying contra eles. Para alguns, esse espaço sagrado está sendo invadido e, como qualquer invasão, muitos acreditam ser necessário resistência, portanto, muitas vezes, esses se veem autorizados a usar de estratégias segregacionistas, preconceituosas e excludentes, a fim de guardar para si algo que um dia lhe foi tão caro, sendo necessário guardar. De certa forma, esses *Nerds* se empoderaram, de forma pejorativa, melhor dizendo, tornam-se resilientes, mas com uma resiliência oculta, manifestando a tendência de reproduzir, de maneira similar, a violência que outrora sofreram no passado (FERNANDES; YUNES; FINKLER, 2016).

Em um mundo onde rege o conceito do politicamente correto, esse *Nerd* que passou por situações de sofrimento e de risco foi questionado onde estavam os defensores do politicamente correto quando esse passava por todo um conjunto de situações desconfortáveis que marcaram sua história. Como um trauma resultante de todos esses anos de vulnerabilidade, entendemos que esse *Nerd* passou a ter dificuldade em desenvolver empatia, por consequência naturalizando uma postura reativa, violenta e excludente frente ao fã que assume a alcunha do *Nerd* na atualidade, e que, por sua vez, vive um período *cool*, em que ser um *Nerd* é ser alguém "descolado". O que nos leva a compreender o *Nerd* que viveu os anos de opressão ser, em dada medida, um *Nerd* rancoroso, revoltado e que não desenvolveu resiliência.

b) A suposição do guardião do Éden

O Éden é um termo comum presente entre as comunidades religiosas de matriz judaicas e cristãs, pois se refere ao lugar criado por Deus, onde a vida passou a se desenvolver: dos animais selvagens ao humano. Esse lugar consistiria em um local puro, imaculado e mais próximo de uma verdade universal originária, isto é, um lugar inoculado pela pureza de seu criador (ANDERSON, MADDOX, 1999).

Em diversas religiões, um lugar de mesmo ou similar valor desponta como espaço sagrado, onde apenas aqueles que passaram por determinada prova poderiam acessar. O Éden, por ser considerado um lugar imaculado, historicamente apresenta consigo a demanda de uma figura, a qual se denota o epíteto de guardião; figura essa que funde em si os papéis de segurança, juiz e executor (carrasco), a fim de garantir uma dada seletividade a seu acesso. Para os antigos povos egípcios, por exemplo, Anúbis era o seu guardião, o qual pesava o coração das pessoas e comparava suas ações com a leveza de uma pena. Caso seus atos em vida fossem valorosos, esses poderiam acessar um lugar sagrado junto aos deuses, caso não, cabia a esse ser devorado por uma besta monstruosa; já para os antigos gregos, Caronte era o barqueiro que conduzia as almas pelo rio Estige, a fim de serem postas frente ao grande julgamento de Hades, o guardião do pós-vida, que, por sua vez, tinha a função de avaliar, com a sabedoria de um Deus, o merecimento desses ao glorioso e belo Elísio ou, caso fosse considerado indigno, jogado à condenação eterna no temido Tártaro; por fim, para os cristãos, o profeta Daniel já anunciava que, no dia do juízo

final, as almas de todos seriam colocadas frente a um tribunal de guardiões que teriam a seu acesso o livro da vida, que, em teoria, conteria toda a jornada vivida por cada indivíduo, e dessas informações seria designada a ascensão das almas merecedoras ao céu e, por consequência, das não merecedoras ao abismo do inferno.

Esses e muitos outros exemplos díspares revelam a permanência de uma figura guardiã, que assume a responsabilidade de determinar quem é ou não digno de adentrar nesse lugar considerado sagrado, criando uma relação indissociável que permanece desde os primeiros contos mitológicos e que, igualmente, nos imputa o seguinte entendimento: no momento em que um lugar passa a ser considerado sagrado para alguns (tal como o Éden), quase que de imediato, surge a necessidade de sua preservação (a fim de que sua sacralidade não seja maculada), para tanto, alguém deve assumir a posição de segurança, juiz e, ao mesmo tempo, de executor, em outras palavras, de seu guardião.

Na obra *The Myth of American Superhero* (2002), Robert Jewett e John Lawrence usam a alegoria do Éden para descrever o quanto a cultura estadunidense, ao longo dos anos correntes de sua história, recorreu à ideia do lugar sagrado para justificar ações em prol da segregação, banimento e, inclusive, obliteração/ aniquilamento de tudo aquilo por eles considerado divergente àquilo simbolizado por sua pátria. A ideia do Éden como um lugar sagrado e imaculado, além de denotar ações que visam sua preservação, justificariam, em certa medida, atos violentos, desde que voltados para aqueles considerados uma (potencial) ameaça para a estabilidade e permanência desse lugar. Conforme as palavras dos autores:

Os contos provindos do monomito americano geralmente começam e terminam em ambientes parecidos com o Éden. Vemos pequenas comunidades de agrários diligentes, pessoas da cidade ou membros de um grupo de trabalho reunidos em harmonia. Ocorre então uma ruptura, que questiona a eficácia das instituições projetadas para lidar com os desafios. Como essas instituições e seus líderes conspicuamente fracassam, a visão mítica dita, com clareza, que um super-herói deve agir antes, para que qualquer algo similar ao Éden possa ser restaurado. [...] *Star Wars* começa em uma pequena comunidade agrícola em Tatooine, onde Luke Skywalker obedientemente ajuda sua tia e tio em sua fazenda de subsistência. O Rei Leão da Disney nos apresenta o filhote recém-nascido, o príncipe Simba, que vive num paraíso interespécies sem violência, até que um tio malvado arquiteta a morte de seu pai. Simba deve suportar o exílio antes de retornar para uma restauração milagrosa de seu próprio reinado. E a série de televisão e filmes de *Star Trek* nos deram décadas de cenas de abertura com membros da tripulação alegremente brincalhões na ponte anti-séptica da pacífica *Enterprise* ou da *Voyager*. De repente, um rosto maligno aparece na tela ou uma força misteriosa toma conta de sua

nave, destruindo esse idílio tecnológico. Depois que a crise é resolvida, a nave é mostrada de volta no curso e o sistema computacional do Éden é temporariamente restaurado. (LAWRENCE; JEWETT, 2002, p. 22)¹.

Assim, o Éden acaba consistindo em um lugar seguro, que garante, para aqueles que pertencem a esse universo, além de um sentimento de completude e pertencimento, uma implícita necessidade de assumir o papel de ser o seu guardião, no sentido de garantir que o acesso a tal lugar seja mantido reservado àqueles que, por sua vez, respeitam sua imaculada sacralidade. Em se tratando do universo *Nerd*, supomos que tal processo ocorra tal qual já previsto nas antigas mitologias, seguindo uma dinâmica processual similar.

Dada a popularidade das produções antes reservadas e consumidas pela comunidade *Nerd* (que viveu o bullying e sofreu, em grande parte, o ônus de viver o prazer de pertencer a tal comunidade), aqueles que possuem um certo conhecimento empírico/histórico referente a essas produções passariam, segundo nossa concepção, quase que de maneira imediata, a assumir o papel de guardiões deste lugar sagrado, impedindo ou permitindo, à sua maneira, o acesso de estranhos a sua comunidade.

Esse movimento explicaria, à nossa maneira, as muitas investidas (por deveras violentas) por parte de alguns *Nerds* (que assumem o papel de guardiões do Éden), ao interpelar pessoas diversas com a audácia de um Anúbis, de um Hades ou mesmo de membro notório do tribunal do juízo final, em se outorgar o direito de medir seu histórico, sua conduta, suas ações e seu próprio conhecimento, a fim de garantir, ou não, o acesso desses ao universo sagrado do Éden da cultura *Nerd*.

É claro que esse *status* de guardião do Éden não justifica, de maneira alguma, a manutenção de práticas segregadoras, porém, explica em muito a dinâmica assumida por alguns em instigar verdadeiros tribunais qualificatórios, ao interpelar fãs de determinadas produções, comumente relacionados ao universo *Nerd* (ou mesmo os jovens *Nerds*), com questões desconcertantes, com o intuito de restringir

¹ No original: "Tales of the American monomyth typically begin and end in Eden-like settings. We see small communities of diligent agrarians, townspeople, or members of a work group together in harmony. Then a disruption occurs, one that calls into question the effectiveness of the institutions designed to cope with such challenges. Because those institutions and their leaders conspicuously fail, the mythic vision dictates with clarity that a superhero must act before any likeness of Eden can be restored. [...] Star Wars begins in a small farming community on Tatooine, where Luke Skywalker dutifully help his aunt and uncle on their subsistence farm. Disney's Lion King presents us with the newborn cub prince Simba, who lives in a violence-free interspecies paradise until a wicked uncle contrives the death of his father. Simba must endure exile before returning for a miraculous restoration of his own kingship. And Star Trek television series and films have now given us decades of opening scenes with cheerfully bantering crew members on the antiseptic bridge of the peaceful Enterprise or the Voyager. Suddenly an evil face appears on the screen or a mysterious force seizes their ship, shattering this technological idyll. After the crises is resolved, the starship is shown back on course, the computer-assisted Eden temporarily restored." (LAWRENCE; JEWETT, 2002, p. 22).

seu acesso ao Éden, guardando tal espaço apenas para aqueles que atingirem a média postulada pelo guardião (cabendo àquele que não atingir tal média, a retaliação, humilhação e difamação pública).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo teve por intuito buscar entender as transformações sofridas pela figura *Nerd* e que levou essa figura, outrora vítima de preconceito social, a se transformar na figura contemporânea de um reacionário conservador tão criticado por muitos. Ao longo do presente texto nos atemos a investigar a origem do termo e acabamos por entender que, apesar de distintas possíveis origens despontarem enquanto possibilidade, todas se coadunam em denotar um mesmo fim, o qual refere a consolidação de um termo pejorativo que intenta descrever um determinado grupo de pessoas como estranhas e, por consequência, dignas do rechaço por parte daqueles que não dividem com esses os mesmos interesses por entretenimento, ciência e tecnologia. Enfim, o *Nerd* surge como uma maneira de descrever o outro enquanto um inapto à sociabilização, portanto, sendo excluído dos diversos círculos sociais populares, o que, historicamente, forçou o *Nerd* a criar sua própria comunidade.

Partindo para um viés histórico, percebemos que a produção cultural serviu enquanto grande incentivadora ao empoderamento *Nerd*, no sentido de investir nesse público, explorando e alimentando a comunidade crescente de fãs do fantástico, da fantasia, das aventuras e do diferente a não só consumirem suas muitas produções, mas, sobretudo, a terem orgulho em pertencer a uma comunidade de iguais (que se viam identificados, uns com os outros, ao dividirem uma mesma paixão). Dado o empoderamento *Nerd* e os anos de popularização dessas mesmas produções na contemporaneidade – o que impulsionou o surgimento de novas gerações de fãs que não encontram na cultura *Nerd* um espaço para preconceito, mas algo divertido e, incrivelmente, popular –, percebemos acontecer uma transformação por parte do *Nerd* que outrora viveu os anos de preconceito, algo que nos permitiu erigir duas suposições que nos orientaram a responder a pergunta que se encontra presente no título do presente artigo: o que é ser *Nerd* hoje?

De acordo com nossa investigação, guardamos duas suposições que demandam maiores investigações e que exploraremos em trabalhos futuros, mas que, aqui, já buscamos instigar uma prévia discussão. Como resposta, entendemos que ser um *Nerd* hoje significa ser alguém que 1) possui uma resiliência oculta não trabalhada, a qual o leva a reagir de maneira violenta frente às transformações do público *Nerd* e, inclusive, leva-o a reagir negativamente frente às transformações ocorridas com aquilo que ele aprendeu a amar e se identificar (como as novas versões de filmes, séries, músicas e tudo mais que ecoa os saudosos anos de entretenimento que remetem à segunda metade do século XX); também

propusemos que 2) o *Nerd*, hoje, passou a assumir a posição de um guardião do Éden, isto é, alguém que, por possuir uma autoridade empírica referente ao universo do entretenimento, outorga-se o direito de assegurar a sacralidade de seu conhecimento, o que, de certo, o habilitaria a julgar quem é ou não apto a acessar a cúpula dos escolhidos e dividir, junto aos seus pares, um dado saber reservado, que coroaria àqueles pertencentes a essa mesma comunidade, com a alcunha sagrada de um *Nerd* de fato. Porém, tal papel também o imputa a alcunha de executor, cerceando e limitando (de maneira violenta) o acesso de todo aquele que achar ser detentor do conhecimento que o levaria a pertencer a tal espaço reservado, em outras palavras, assumindo o papel de restringir o Éden apenas àqueles de fato merecedores do epíteto de um *Nerd*.

Ainda que acreditemos que ambas hipóteses converjam em uma mesma sinfonia, maiores estudos estão sendo desenvolvidos para que possamos costurar, em uma única e bem consolidada obra, uma teoria que venha responder, de maneira satisfatória, em que consiste ser um *Nerd* hoje.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, J.; MADDOX, M. **A bíblia em cartoons** – o livro sagrado em quadrinhos para todas as idades. Rio de Janeiro: CPAD, 1999.

CALDAS, C. (org.). **Teologia Nerd**. São Paulo: Garimpo Acadêmico, 2015.

EAGLE, P. L.; CASTLE, S.; MENON, P. child development: Vulnerability and resilience. **Social science medicine**, v. 43, n. 5, 1996.

FERNANDES, G.; YUNES, M. A. M.; FINKLER, L. Percepções de adolescentes escolares sobre as relações entre violência doméstica e bullying. **Revista Psicologia Política**, v. 16, n. 36, p. 153-168, 2016. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-549X2016000200003. Acesso em: 11 nov. 2021.

FERNANDES, L. F.; RIOS, R. **Enciclonórdia**. São Paulo: Panda Books, 2011.

GILSDORF, E. **Tudo que um geek deve saber**. Ribeirão Preto: Novo Conceito, 2015.

GORE, S.; ECKENRODE, J. Context and process in research on risk, resilience and development. *In*: HAGGERTY, R. J.; SHERROND, L.; GARNEZY, N.; RUTTER, M. **Stress, risk and resilience in children and adolescent**: processes, mechanisms and interventions. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

HAJDU, D. **The tem-cent plague** – the great comic-book scare and how it changed America. New York: Picador, 2008.

HOWE, S. **Marvel Comics: a história secreta**. São Paulo: Leya, 2013.

LAWRENCE, J. S.; JEWETT, R. **The myth of the American superhero**. Cambridge: Eerdmans Publishing Company, 2002.

LIBÓRIO, R. M. C.; UNGAR, M. Resiliência oculta: a construção social do conceito e suas implicações para práticas profissionais junto a adolescentes em situação de risco. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, UFRGS, v. 23, n. 3, 2010. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722010000300008&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt. Acesso em: 11 nov. 2021.

LOPES FILHO, A. R. I. **O capitão américa enquanto representação (valorativa) da Segunda Guerra Mundial (1941-1945)**. 158p. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 2018.

NYE, Bill. **Pense como um nerd**. São Paulo: Faro Editorial, 2019.

PESCE, R. P.; ASSIS, S. G.; SANTOS, Nilton; OLIVEIRA, Raquel de V. C. Risco e proteção: Em busca de um equilíbrio promotor de resiliência. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 20, n. 2, 2004.

PESSOA, A. G. **Trajetórias negligenciadas: Processos de resiliência em adolescentes com histórico de envolvimento no tráfico de drogas**. Tese (Doutorado), Universidade Estadual Paulista, Faculdades de Ciência e Tecnologia, 2015.

RUTTER, M. Psychosocial resilience and protective mechanisms. **American Journal of Orthopsychiatry**, 57, 1987.

UNGAR, M. The social construction of resilience among "problem" youth in out-of-home placement: A study of health-enhancing deviance. **Child and Youth Care Forum**, v. 30, n. 3, 2001. Disponível em: <http://link.springer.com/article/10.1023/A:1012232723322#page-1>. Acesso em: 11 nov. 2021.

YUNES, M. A. M. Dimensões conceituais da resiliência e suas interfaces com risco e proteção. *In*: MURTA, C. L.; FRANÇA, C. L.; BRITO, K.; POLEJAK, L. (Org.). **Prevenção e promoção em saúde mental: Fundamentos, planejamentos e estratégias de intervenção**. Novo Hamburgo: Synopis, 2015.

YUNES, M. A. M.; SILVEIRA, S. B.; JULIANO, M. C.; PIETRO, A. T.; GARCIA, N. M. Intervenções psicoeducacionais positivas em contextos de risco psicossocial. *In*: Bettina Steren dos Santos (Org.). **Psicopedagogia em Diferentes Cenários**. 1. ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2013.