

A INTRODUÇÃO DO NERD NO TELEJORNALISMO BRASILEIRO: UM ESTUDO SOBRE O JORNAL GLOBO NEWS

Mateus De Santi Lopes (IC) e Hugo de Almeida Harris (Orientador)

Apoio: PIBIC Mackenzie

RESUMO

Esse artigo analisa a existência do nerd e sua cultura como um tema dentro do telejornalismo brasileiro atual. Segundo pesquisas acadêmicas de diversas áreas, o nerd possui cada vez mais relevância na mídia e na sociedade, podendo influenciar o jornalismo televisivo. O jornal da Globo News foi escolhido como principal mídia para a análise, pois, além de suas características de jornalismo de grande público, o programa também possui uma coluna exclusiva para o telespectador nerd chamado Mundo Geek. O jornalismo do país como um todo também foi contemplado por meio de uma rápida pesquisa sobre as suas qualidades e peculiaridades. Além disso, para compreender o significado do termo nerd, o trabalho apresenta uma junção de textos de diversas áreas de conhecimento sobre o tema, desde acadêmicas até sites de internet. Essa análise tem como resultado a divisão do nerd em três vertentes com formas epistemológicas diferentes. Da mesma forma, a cultura nerd também foi analisada e dividida em duas grandes classificações: plataformas midiáticas nerds e temáticas comuns dos nerds. Por fim, os resultados da pesquisa consideram que, apesar de pequena relevância para o jornal, a temática nerd aparece no telejornalismo atual e possui a tendência de receber cada vez mais destaque.

Palavras-chave: Nerd. Jornalismo. Televisão.

ABSTRACT

This article analyzes the existence of a nerd and its culture as a theme within Brazilian journalism. According to academic research in several areas, the nerd has more and more relevance in the media and society, and can influence television journalism. The Globo News newspaper was chosen as the main media for the analysis, because, in addition to its characteristics of journalism of the general public, the program also has an exclusive column for the nerd viewer called Mundo Geek. The journalism of the country as a whole was also contemplated by a quick research on its qualities and peculiarities. Moreover, for understand the meaning of the term nerd, the article presents a junction of texts from several areas of knowledge on the subject, from academics to internet sites. This analysis results in the division of the nerd into three sides with different epistemological forms. Similarly, the nerd culture has also been analyzed and divided into two major classifications: media platforms nerds and common themes of nerds. Finally, the results of the research consider that, although of little

relevance to the newspaper, the theme nerd appears in the current television journalism and has the tendency to receive increasingly prominence.

Keywords: Nerd. Journalism. Television.

1. INTRODUÇÃO

Existem diversas controvérsias quanto à origem do termo nerd. Alguns pesquisadores consideram que a origem do termo é no livro *If I Ran The Zoo* em 1950 escrito pelo americano Theodore Seuss Geisel, popularmente conhecido como Dr. Seuss. O autor também escreveu o *Gato de Chapéu e Como Grinch Roubou o Natal*. Outra hipótese para a origem do termo deriva de uma referência à companhia de energia elétrica canadense, *Northern Electric*, em uma de suas divisões chamada *Research and Development* (gerando a sigla NERD), cujos funcionários eram normalmente jovens cientistas considerandos inteligentes e esforçados (GALVÃO, 2009, p. 34).

Há ainda uma possível origem do termo nerd relacionado a uma gíria nas universidades de *Rensselaer Polytechnic e Massachusetts Institute of Technology* (MIT) nos Estados Unidos. Nesse caso, entre as décadas de 60 e 70, estudantes dessas universidades nomeiam como nerd, alunos que não apreciam em festas preferindo estudar em seus quartos. Na expressão oral, inclusive, a expressão seria o oposto da palavra *drunk* (bebêdo, em inglês), ou seja, *knurd* com k mudo (YOKOTE, 2014, p.16). Essa definição inclusive pode estar relacionada com a revista *Newsweek* que, em 1951, utilizou o termo nerd como sinônimo de pessoa quadrada e desinteressante (CABRAL; MOTA, 2010).

Contudo, apesar de haver dúvidas quanto a sua origem, a essência do termo nerd foi, primeiramente, uma palavra de sentido pejorativo e malicioso que estereotipava jovens excluídos socialmente (MATOS, 2011). Em contrapartida, hoje, a definição de nerd amenizou os seus preconceitos iniciais e centralizou-se na descrição de uma certa cultura o qual pode ser apreciado por “pessoas normais, que têm amigos, namoradas e sabem se comunicar” (MATOS, 2011, p. 3). Desse modo, a delimitação do nerd perde, cada vez mais, sua ligação com a capacidade de interação social e intelecto para um ser com um universo de bens culturais específicos (YOKOTE, 2014).

Essa cultura nerd, atualmente, é construída com base no consumo midiático popular (MATOS, 2011). Os nerds, como consumidores dessa cultura, “ganham cada vez mais visibilidade e produtos no mercado capitalista” (GALVÃO, 2009, p.36) e tal fato ocorre em todo o mundo, inclusive no Brasil. Considerando esse fato, existe uma possibilidade dessa expansão comercial que envolve a cultura nerd tenha passados as delimitações digitais onde sua concentração é maior e atingindo o jornalismo encontrado nas mídias tradicionais de comunicação como o telejornalismo. No entanto, a cultura nerd, de fato, aparece significativamente no jornalismo televisivo brasileiro? Esse é o problema de pesquisa que será contemplado neste projeto.

Tal questionamento é, aparentemente, inédito na área acadêmica, pois a maioria dos trabalhos científicos acerca desse tema concentram suas análises na ascensão da cultura nerd dentro do consumo capitalista, porém ignoram a existência de nerds que procuram, cada vez mais, serem compradores de informação e a possibilidade dessa demanda atingir até mesmo as mídias televisivas. Por isso, a hipótese dessa pesquisa busca comprovar uma relação causal entre o aumento de consumidores da cultura nerd com a expansão de um mercado de notícias televisivo que leva em consideração um público nerd em possível crescimento.

A escolha da televisão como mídia a ser analisada se deve à grande potencialidade e influência da mesma perante aos grandes públicos. No meio publicitário, por exemplo, essa mídia ainda concentra a maior verba propagandista em relação aos demais por causa de sua maior capacidade de divulgação (DEBERT, 2003). Além disso, diversas análises acadêmicas antropológicas e comunicacionais encontradas já percebem a cultura nerd adentrando ao universo televisivo através de, por exemplo, seriados, filmes e propagandas. Logo, o telejornalismo pode ser influenciado por essa nova tendência assim como demonstra outros programas na grade televisiva.

Considerando esse fato e lembrando que a cultura nerd “não pertence mais à minoria de fãs e curiosos” (CLEMENTE; MOTTA 2010, p.69), aspectos dessa nova cultura podem unir-se à cultura de massa cuja construção e retroalimentação provém das mídias clássicas como a televisão, que passa a influenciar e ser influenciada por ela.

Portanto, identificar a cultura nerd no telejornalismo brasileiro é um dos objetivos dessa pesquisa. Além disso, o futuro artigo também visa verificar a velocidade com que as mídias tradicionais conseguem se adaptar perante as recentes mudanças sociais e culturais de seus telespectadores. Outro objetivo proposto é motivar outras pesquisas nas áreas de comunicação, em especial no jornalismo, a aprofundarem a temática nerd que se mostra cada vez mais presente em grande parte do mundo.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

DEFINIÇÃO DE NERD

Antes de analisar a cultura nerd dentro do telejornalismo no Brasil, há a necessidade de limitar e nortear dois conceitos fundamentais: nerd e cultura nerd. O entendimento desses termos é essencial para definir os aspectos que serão utilizados para detectar a presença da cultura nerd nos produtos jornalísticos escolhidos.

O nerd é, antes de tudo, um termo extremamente abrangente com múltiplas interpretações e reflexões distintas, pois sua definição normalmente é derivada de perguntas ontológicas altamente subjetivas como, por exemplo, o que é ser um nerd? ou ainda quais são as qualidades, seja essas inerentes ou adquiridas, dos nerds?. Além disso, outros dois fatores possivelmente atenuam a imprecisão do termo. Primeiro, o uso da palavra nerd em várias partes do mundo que funde seu significado com outras expressões existentes em outras culturas como CDF, no Brasil, ou *otaku* no Japão. A segunda causa envolve o fato de que o conhecimento da existência do nerd ultrapassou grupos de poucos e as características atribuídas a ele estão presentes no senso comum (YOKOTE, 2014).

Por isso, o sujeito nerd não possui uma única face, mas uma sobreposição de faces que muitas vezes são complementárias entre si (YOKOTE, 2014) embora existam antagonismos. A união das definições do nerd é necessária para identificarmos o objeto de estudo, porém não podemos ignorar os aspectos que não estão em intersecção, pois de certo modo também compõem a definição do nerd.

Em virtude desses fatos, para garantir um melhor entendimento de um termo muito complexo, essa pesquisa pretende dividir o nerd em três definições básicas: Nerd Social, Nerd Mitológico e Nerd Cultural. Embora nunca apresentados dessa maneira, essas três formas de entender o nerd estão implicitamente presentes na maioria dos textos acadêmicos consultados, porém, normalmente, são ignoradas as diferentes matrizes epistemológicas que eles apresentam. O Nerd Social, por exemplo, como veremos adiante, é mais próximo de uma base científica, diferente do Nerd Mitológico, mais próximo de uma análise discursiva e caricaturesca.

No entanto, também deve ser considerado que as três definições não devem ser observadas completamente isoladas porque, assim como foi dito, as interpretações do nerd são complementares e, portanto, uma tem a base de sustentação na outra, questionando e reafirmando todas as faces do nerd.

NERD SOCIAL

Em rigor, o Nerd Social foi construído por meio de análises cientificamente empíricas sobre o nerd, sempre considerado como membro de um grupo específico na sociedade, normalmente atribuindo status de Tribo Urbana. Assim, considerando que o termo nerd, como já foi constatado, tenha surgido por volta dos anos 50 e expandiu-se ao longo dos anos 60, pesquisadores associam a origem do nerd com as fortes mudanças dos padrões juvenis ocorridos nos Estados Unidos nessas épocas o qual gerou o radicalismo e a contracultura (MAUBRIGADES, 2013).

Perante esse fato, é pertinente destacar a reflexão da pesquisadora Naomi Magalhães Maubrigades (2013). Embora ela considera que “é difícil rastrear o “surgimento” de um grupo juvenil”, como o Nerd Social, Maubrigades ressalta a ligação entre a ascensão da contracultura com a aparição do nerd que, antes, vivia no obscurantismo:

Embora seja talvez ingênuo creditar todo o crescimento dos movimentos jovens de contracultura a isso, é inegável que esse momento, essa quebra da Pax Americana, foi de grande importância na abertura de espaço para tais grupos, e um dos ‘subgrupos juvenis’ a por “a cara na rua” foi o grupo que hoje é conhecido como Nerd. (MAUBRIGADES, 2013, p.421).

Assim, O Nerd Social é atrelado ora ao *Fandom*, ou seja, uma subcultura de fãs, como um ser que surgiu entre as convenções de quadrinhos e de série americanas, ora á expansão da informática, considerado por alguns pesquisadores como o “habitat natural” do nerd (CABRAL; MOTA, 2010).

No entanto, com a expansão da cultura nerd, um grande e variado número de pessoas de diversas nacionalidades, etnias e culturas acabaram se apropriando dos hábitos e produtos simbólicos que antes pertenciam somente aos jovens moradores dos centros urbanos estadunidenses. A pesquisadora Patrícia Matos (2011), por exemplo, revela claramente essa realidade em seus estudos sobre o nerd cujo conteúdo não consta o termo Tribo Urbana, apresentando um Nerd Social que dificilmente será possível limitá-lo em um grupo específico dentro da sociedade. Além disso, Matos evidência até mesmo uma fluidez de simbolismo, antes restritos em faixas etárias, gerados a partir da extensão da cultura nerd:

Um pensamento cada vez mais partilhado entre os pesquisadores da juventude contemporânea é que a condição social desta ultrapassa o fator idade [...] Os hábitos de consumo dos nerds como action figures, videogames e quadrinhos, são frequentemente associados à infância e adolescência, porém uma das principais características dos nerds é levar estes hábitos para a idade adulta.[...] A cultura nerd está em ascensão devido, entre outros fatores, a uma elasticidade da idade considerada juventude. Assim, pode-se dizer que a cultura nerd é o espelho de uma nova configuração social. (FRANCISCO, 2010, p.5 apud MATOS, 2011,p.8).

Apesar de utilizar reflexões científicas, é necessário constatar que a construção do Nerd Social normalmente carece de uma base científica fixa e clara, seja, por exemplo, pela Antropologia ou Sociologia. Uma deficiência ou, muitas vezes, inexistência de um estudo de campo que envolva entrevistas com pessoas consideradas nerds acaba gerando uma propensão à uma mistura indesejável entre formas de conhecimento.

Portanto, uma análise que visa, por exemplo, a presença do nerd dentro de uma determinada mídia, como é o caso dessa pesquisa, pode apresentar a definição do nerd

segundo aquele meio de comunicação, porém não é possível declarar que essa visão imagética do nerd compõem uma realidade social, muito menos considerar sem questionamentos que as atitudes dos personagens nerds presentes em filmes, seriados ou quadrinhos reflitam diretamente as atitudes de algum membro ou grupo na sociedade. Esse fato revela novamente a importância em dividir o nerd em três definições principais, evitando uma desordem epistemológica.

NERD MITOLÓGICO

O Nerd Mitológico é em muitos casos a forma mais comum de definir o nerd, não somente nos estudos acadêmicos, mas também em grande parte da produção midiática. Essa forma de entender o nerd se baseia em uma construção discursiva sobre esse indivíduo, ou seja, o Nerd Mitológico é um ser que aparenta pertencer a nossa realidade cotidiana, mas ele não deixa de ser qualificado como uma figura imagética e ficcional extremamente clara sobre o nerd.

Por isso, a construção desse nerd envolve inúmeros preconceitos, paradigmas, estereótipos e alegorias que normalmente tentam apresentar com extrema exatidão o nerd, mas acabam gerando o oposto devido a enorme variedade em características limitadoras que, em alguns casos, são conflitantes entre si.

QUALIDADES

Um exemplo desse fato é a pluralidade de pensamentos que envolvem as qualidades que, em teoria, todo nerd deveria apresentar. Em vários casos, a posse de grande conhecimento (normalmente atrelada a inteligência) é considerado a principal característica do nerd, porém a origem e a limitação dessa qualidade é bastante diversa.

Em uma das versões, por exemplo, o nerd é considerado meramente uma pessoa que se dedica muito a algo específico (CABRAL; MOTA, 2010). Essa fórmula abrangente pode gerar conclusões incomuns sobre o nerd como: “Minha avó costura há anos e é muito boa nisso. Fica o dia inteiro tricotando e compra várias revistas de corte e costura. Ela é nerd? Sim. Sua avó é uma nerd em tricô.” (CABRAL; MOTA, 2010, p.25). A obsessão por algum estudo específico ou gosto por pesquisar assuntos incomuns e, supostamente, estranhos normalmente são características que visam deixar mais explícitos a definição do nerd nesse ponto.

No entanto, em outros casos, o conhecimento do nerd inclui somente as áreas das ciências exatas com foco em Tecnologia da informação e matemática. Uma alegoria

envolvendo essa qualidade inclusive alega que o estudo intenso nessas áreas força os jovens alunos a tomarem uma difícil escolha:

there is a strong correlation between being smart and being a nerd, and an even stronger inverse correlation between being a nerd and being popular. Being smart seems to make you unpopular. Why don't smart kids make themselves popular? Nerds serve two masters. They want to be popular, certainly, but they want even more to be smart (GRAHAM, 2003 apud YOKOTE, 2014, p.20).¹

A reflexão descrita acima demonstra também a segunda característica mais comum para os nerds: sociabilidade debilitada ou simplesmente, uma vida solitária. Porém, ao contrário de como foi visto, nem sempre essa qualidade é considerada à uma escolha, mas sim uma dificuldade inerente na interação social. Assim, considerada como uma deficiência, esse possível aspecto do nerd é avaliado em vários casos como gerador de hábitos caseiros e reclusos como leitura e assistir a televisão enquanto aqueles fora da esfera do nerd se divertiam com as outras pessoas fora de suas casas (FERNANDES; RIOS, 2011). Esse aspecto, segundo certas reflexões alegóricas, foi extremamente importante, pois, dessa forma, o nerd construiu sua cultura e se relacionou uns aos outros por meio de reuniões de fãs de seriados e quadrinhos e pelo uso da internet que no começo era restrita praticamente a esse grupo.

No entanto, essa visão normalmente negativa do nerd como um ser excluído socialmente é atualmente é rejeitada por causa de uma mudança no discurso sobre o nerd. Esse tipo de indivíduo é representado pela mídia hoje como “pessoas normais, que tem amigos, namoradas e sabem se comunicar” (MATOS, 2011, p.3). Essa representação é bem diferente daquela apresentada nos filmes até meado dos anos 90 cujo conteúdo demonstrava um nerd que era sempre fraco, humilhado e fracassado (CABRAL; MOTA, 2010). O antagonismo dessas duas visões inclusive produzirá uma espécie de vingança que os nerds fariam contra, supostamente, aqueles que o subestimaram, como veremos posteriormente.

¹ “Há uma forte correlação entre ser inteligente e ser um nerd, e uma correlação inversa ainda mais forte entre ser um nerd e ser popular. Ser inteligente parece torná-lo impopular. Por quê as crianças inteligentes não se tornam populares por si próprias? Os nerds servem a dois senhores. Eles querem ser populares, certamente, mas eles querem ainda mais serem inteligentes”. Tradução realizada pelo pesquisador.

APARÊNCIA

A aparência mais tradicional do nerd é apresentada claramente em diversas produções midiáticas estadunidenses ao longo das últimas décadas do séc. XX. Um exemplo citado em trabalhos acadêmicos analisados são os personagens principais do filme *A vingança dos Nerds*:

Imagem 1 - Personagens Gilbert Lowe e Lewis Skolnick, protagonistas do filme *A vingança dos Nerds*.



Disponível em: <<http://www.usp.br/aun/imprimir.php?id=6465>>. Acesso em: 26 jan. 2016.

Percebe-se, na aparência dos autores, as principais características que envolve o nerd estereotipado: jovens do sexo masculino, magros e frágeis fisicamente que apresentam óculos de grau de armações grossas, camisas sociais bem passadas, calças acima da cintura, protetores de bolso e cortes de cabelos curtos e arrumados. Essas e outras características que aparecem ocasionalmente como o uso de camisa de lã, suspensórios ou aparelho ortodôntico tentam firmar negativamente o nerd como seres cafonas, antiquados e feios.

Contudo, novos paradigmas mais positivos sobre o nerd, como já foi constatado, alteraram sua aparência, tornando-a mais genérica e menos estranha. A utilização recente do termo Geek, muitas vezes considerado um novo subgrupo do nerd, por exemplo, demonstra um indivíduo sem conotações pejorativas e mais distante do estereótipo do nerd, passando a possuir somente a característica de se interessar pela tecnologia e ser inteligente (MATOS, 2011).

VINGANÇA

Provavelmente, a mais conhecida história alegórica que envolve o nerd é sua vingança contra o valentão da escola “alto, forte, de jaqueta do time de futebol americano e popular”

(CABRAL; MOTA, 2010). A letra da música de abertura do filme “A Vingança dos Nerds” apresenta claramente o desejo de dar a volta por cima dos nerds:

They call us nerds 'cause we're so uncool.
They laugh at our clothes, they laugh at our hair.
The girls walk by with the nose in the air.
So go ahead, put us down.
One of these days we will turn it around. Won't
be long, mark my words.
Time has come for Revenge of the nerds!² – (THE RUBINOOS, 1984, Música
Revenge Of The Nerds)

Essa alegoria é materializada em famosos magnatas considerados nerds que conseguiram fama e sucesso profissional especialmente na área de informática. Bill Gates, Mark Zuckerberg e Steve Jobs são indivíduos que supostamente ilustram a concretização da vingança.

NERD CULTURAL

Por sua vez, o Nerd Cultural é um indivíduo dotado de um conhecimento e apreciação de um universo simbólico específico, normalmente nomeado de cultura nerd. Nesse caso, o nerd é, essencialmente, um consumidor de artefactos culturais cujas formas incluem filmes, livros, histórias em quadrinhos e séries de TV (MATOS, 2013). Assim, a cultura nerd aparenta ser fortemente atrelada ao consumo (MATOS, 2011).

Essa forma de definir o nerd inclusive aparece diversas vezes nos textos acadêmicos analisados, pois um dos motivos em analisar o nerd, segundo alguns pesquisadores, envolve a existência e rápida ascensão de “um nicho de mercado, com lojas especializadas e serviços voltados para este público” (MATOS, 2013, p.2). O site Jovem Nerd, por exemplo, especializado nesse suposto nicho de mercado e constantemente destacado na maioria dos textos encontrados, apresenta um nerd muito próximo ao Nerd Cultural, consumidor de uma cultura, embora que também apareça alguns traços do Nerd Mitológico. A aparência da mascote do site exemplifica essa reflexão:

² “Eles nos chamam de nerds porque não somos ‘cool’/Eles riem de nossas roupas, eles riem de nosso cabelo/As meninas andam com o nariz empinado./Então vá em frente, colocar-nos para baixo/Um destes dias, vamos dar a volta por cima/Não vai demorar muito, marque minhas palavras/Chegou a hora de vingança dos nerds!.” Tradução realizada pelo pesquisador.

Imagem 2 – mascote do site Jovem Nerd.



Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/>>. Acesso em: 26 jan. 2016.

Apesar de aparentar algumas semelhanças com o Nerd Mitológico como os óculos de grau e a aparência jovem e masculina, a mascote do site também remete a diversos aspectos da cultura nerd como jogos, seriados, filmes, livros e quadrinhos.

Além disso, considerando ainda o Nerd Cultural, a expansão do nerd nesse caso é normalmente atribuída a fusão da cultura nerd com a chamada “cultura pop” que, em linhas gerais, engloba todo o capital simbólico “norteados pela lógica midiática de entretenimento e da indústria da cultura” (MATOS, 2013, p.6). Por isso, a cultura nerd e, principalmente, o consumo que a envolve, acabam sendo consideradas propensas a uma rápida proliferação ao considerar íntima a ligação entre cultura midiática e cultura popular (MATOS, 2013).

PESQUISA ETNOGRÁFICA DA CULTURA NERD

Da mesma forma que houve a necessidade de definir e limitar a definição do nerd, a cultura nerd precisa ser caracterizada e aprofundada, pois sem esse breve estudo, não é possível identificar com clareza e objetividade temas do universo nerd que possam existir dentro dos produtos jornalísticos contemplados nesse trabalho.

Por isso, para identificar os produtos simbólicos que compõem a cultura nerd, há necessidade de recorrer novamente aos textos acadêmicos e livros que abordem o tema como, por exemplo, a obra *Enciclonérdia* que busca demonstrar detalhadamente os objetos culturais dos nerds. Além disso, com o objetivo de diversificar a fonte das informações e buscar uma cultura nerd melhor definida, a pesquisa etnográfica também utiliza os conteúdos produzidos pelo site brasileiro Jovem Nerd, produto midiático constantemente citado em trabalhos acadêmicos e especializados em conteúdo nerds como já foi constatado. Assim, semelhante ao método utilizado para definir o nerd, a identificação da cultura nerd é fruto de uma interligação generalista entre as fontes pesquisadas que visa limitar essa cultura evitando uma abrangência excessiva, cujo conteúdo pode ser extremamente impreciso, especialmente quando envolve questões acerca do nerd.

No entanto, é necessário considerar que essa pesquisa não visa um estudo antropológico completo acerca do nerd, pois ela se limita somente a identificar produtos e símbolos culturais nerds que serão necessários para avaliar os objetos de estudo desse trabalho. Além disso, estudos mais aprofundados sobre o nerd na área da Antropologia, envolvendo questões sobre identidade e sujeito, por exemplo, estão presentes em textos acadêmicos mais especializados nesse assunto.

Para facilitar o entendimento sobre o tema, esse trabalho dividiu a cultura nerd em dois grandes grupos:

PLATAFORMAS MIDIÁTICAS DA CULTURA NERD

Primeiramente, parte da cultura nerd normalmente é apresentada como uma coletânea de plataformas midiáticas, ou seja, certos canais de comunicação e entretenimento específicos, que possuem uma linguagem própria, são considerados de domínio e apreciação dos nerds. Por isso, nesse caso, conteúdos ou temas particulares transmitidos por esse canal, normalmente não são apresentados como limitadores da cultura nerd cuja dimensão engloba toda a plataforma midiática, agrupando qualquer informação transmitida.

Dentre as mídias mais conhecidas, ditas como pertencente aos nerds, encontra-se as histórias em quadrinhos, também nomeadas de HQs. Esse canal de comunicação engloba diversas modalidades como, por exemplo, gibis, tirinhas, *mangá*³, *fumetti*, *Graphic Novels* e *comics* (MAUBRIGADES, 2016) e, em linhas gerais, a história em quadrinhos pode ser descrita como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada” (MCCLLOUD, 2005 apud MAUBRIGADES, 2013, p.423).

Além disso, sobre essa mídia, é relevante considerar que, ao longo do tempo, alguns HQs, especialmente *comics*, começaram a produzir histórias que forçavam uma maior identificação com o público nerd. Um exemplo desse fato é a criação em 1962 do personagem Homem-Aranha, super-herói mais próximo do estereótipo nerd que inspirara HQs estadunidenses nos anos 70 (MAUBRIGADES, 2016). Porém, histórias de super-heróis distantes da realidade dos nerds e/ou criados antes dos anos 60, também é considerado como parte da cultura nerd assim como qualquer HQ criado, não importando seu tema ou data de publicação.

³ Assim como o *Anime*, o *Mangá* surgiu no Japão e hoje possui grande relevância no Brasil, demonstrando elevada ascensão. Juntamente com os *comics*, os *mangás* possuem lugar de destaque nos sites especializados da cultura nerd e em textos acadêmicos sobre o nerd. Fãs de anime e/ou mangá no Brasil são chamados de *Otakus* (FERNANDES; RIOS, 2011).

Sobre esse assunto, ainda existe um detalhe pertinente a ser citado. Desenhos animados, também chamados de *cartoons*, e suas derivações como os *animes* também estão presentes nas descrições da cultura nerd por causa de sua proximidade narrativa e estilística com as histórias em quadrinhos. No entanto, os desenhos animados recebem menos destaque em relação ao HQ em grande parte dos textos analisados.

Outras plataformas comuns na descrição da cultura nerd são os jogos eletrônicos, normalmente chamado de videogames ou somente *games*, e os *Role Playing Games* que na maioria das vezes são nomeados pela sigla RPG. Os primeiros constituem-se em todos os jogos transmitidos por algum canal digital como computadores, consoles e *gameboys*. Desde seu primórdio nos anos 60, diversos aparelhos tecnológicos serviram de base para os jogos eletrônicos e atualmente essa mídia envolve um mercado lucrativo e bilionário (CABRAL; MOTA, 2010). O RPG, por sua vez, surgiu nos anos 70 inspirados em jogos de tabuleiros e consiste em interpretações de papéis pelos jogadores (YOKOTE, 2014). Em sua versão clássica, um dos participantes é chamado de mestre e dirige uma história de aventura que participam os demais jogadores por meio dos seus personagens e uma narrativa é construída por todos ao longo do jogo (FERNANDES; RIOS, 2011).

Uma informação importante a destacar sobre o RPG é sua forte inspiração, especialmente em seu início, na literatura fantástica em especial nas obras do escritor J. R. R. Tolkien (YOKOTE, 2014). Esse tema literário normalmente é atribuído à cultura nerd como veremos mais adiante. Porém, assim como as histórias em quadrinhos, os inúmeros e variados tipos de temáticas que existem no RPG (FERNANDES; RIOS, 2011) são considerados pertencentes da cultura nerd.

TEMÁTICAS DA CULTURA NERD

Além do domínio de certas plataformas midiáticas, a cultura nerd também é constantemente atribuída à temáticas específicas que percorrem diversos canais de comunicação como, nos casos mais comuns, livros, filmes e seriados de televisão. Embora os textos consultados apontem diversos e heterogêneos temas dentro da cultura nerd como horror, tecnologia, séries de comédia, filmes cult dentre outros, dois gêneros de ficção são claramente predominantes e praticamente incontestáveis: ficção científica e sagas fantásticas, também chamadas somente de fantasia.

Esses temas aparentam ser centrais na cultura nerd, pois grande parte dos objetos culturais considerados como básicos e essências para os nerds são normalmente envolvidos por esses dois gêneros como, por exemplo, dentre os mais famosos, os livros *O Senhor dos Anéis* do escritor J. R. R. Tolkien e *Guia Do Mochileiro das Galáxias* de Douglas Adams; a

franquia cinematográfica *Star Wars* do diretor George Lucas e as séries *Doctor Who* da empresa BBC e *Star Trek* inicialmente transmitida pela empresa NBC. Todas essas obras estão citadas no livro *Enciclonórdia*, aparecem em textos, *podcasts*, vídeos e/ou produtos vendidos no site Jovem Nerd e são constantes apresentados nos textos acadêmicos analisados como pertencentes da cultura nerd.

Em contrapartida, é necessário enfatizar que algumas narrativas iniciadas em plataformas midiáticas nerds expandiram-se para outras formas de linguagem, especialmente para o cinema e os seriados televisivos. Um excelente exemplo desse fato são as histórias de super-heróis que foram criadas originalmente para HQs, porém, atualmente, também estão presentes em outros meios de entretenimento e todos esses produtos midiáticos são considerados pertencentes da cultura nerd, além de inspirarem mutuamente (MAUBRIGADES, 2016). Contudo, esses temas, como o universo dos superheróis, são normalmente considerados nerds a partir da constatação de sua origem em alguma plataforma pertencente à cultura dos nerds como, por exemplo, o HQ.

Outra informação importante é a existência de filmes e seriados que apresentam, segundo eles próprios afirmam, protagonistas nerds. Os exemplos mais comuns são o filme *A vingança dos nerds* e o seriado *The Big Bang Theory*. Esses produtos midiáticos são utilizados nos textos acadêmicos normalmente para demonstrar os estereótipos nerds construídos pela indústria cultural, gerando o Nerd Mitológico como já vimos anteriormente. Porém, essas produções raramente são consideradas pertencentes da cultura nerd e, no caso das obras cinematográficas, são relatadas como “filmes que não devem ser levados a sério [...] fracos e esquecíveis. Não são filmes nerds no real sentido da palavra” (FERNANDES; RIOS, 2011, p. 222-223).

3. METODOLOGIA

O objeto principal escolhido para ser contemplado nesse trabalho, servindo-se como um exemplo generalista para a análise da introdução do nerd no telejornalismo brasileiro, é o jornal diário chamado *Jornal Das Dez* do canal televisivo a cabo *Globo News*, pertencente ao Grupo Globo. O programa é considerado o principal noticiário da emissora e foi ao ar pela primeira vez em 15 de outubro de 1996 (PATERNOSTRO, 2006).

Primeiramente, o principal motivo da escolha desse objeto de estudo envolveu suas características de um telejornalismo clássico e regular, apresentando-se como um exemplo do jornalismo televisivo brasileiro. Os paradigmas dessa área, presentes no *Jornal das Dez* incluem uma série de aspectos como, por exemplo, o uso de uma estrutura inspirada no modelo americano com enfoque no jornalismo informativo dividido em blocos com horários

bem regimentados com formatos noticioso bastante comuns como nota, notícia, entrevista, dentre outros (REZENDE, 2000). Dentre suas qualidades habituais no telejornalismo brasileiro, soma-se ainda sua transmissão em horário nobre que veicula diversos assuntos, além de caracterizar-se “por uma pequena dose de opinião acrescentada a um noticiário extremamente ágil, em que vários falantes (locutores, repórteres, comentaristas) se alternavam e com visível incidência [...] de reportagens de variada espécie” (REZENDE, 2000, p.161).

Além disso, o Jornal Das Dez possui uma peculiaridade muito pertinente para esse estudo. Toda segunda-feira, o programa apresenta uma reportagem que obrigatoriamente possui a cultura nerd como temática principal, O tempo do jornal dedicado a essa matéria é nomeado de Mundo Geek e todas as reportagens analisados dessa coluna tiveram como repórter o jornalista Cadu Novaes.

Por isso, o Jornal das Dez é um objeto de estudo que foi analisado em duas óticas diferentes. Uma delas foi considerá-lo como um telejornal de diversos temas voltados para o grande público e observar a possível presença da cultura nerd nas reportagens, avaliando sua importância, relevância e consistência dentro do programa. A outra análise apresenta um foco na coluna Mundo Geek e busca descrever o nerd e a cultura nerd na visão dada pelo Jornal das Dez, além de compará-los com as definições vistas anteriormente.

As duas análises descritas acima foram contempladas nesse trabalho usando o método da observação sistemática que pode ser definida como “o planejamento prévio e a utilização de anotações, de controle do tempo e da periodicidade, recorrendo também ao uso de recursos técnicos, mecânicos e eletrônicos” (BERVIAN; CERVO, 2003, p.28). Dessa forma, dois espaços amostrais foram analisados. O primeiro envolve todas as edições diárias do Jornal das Dez, incluindo sábados e domingos, dos meses de maio, julho e julho de 2016 e o segundo observa apenas as reportagens pertencentes da coluna Mundo Geek exibidos entre 20 de julho de 2015 até 28 de novembro de 2016. Todas as edições do telejornal necessárias para a pesquisa foram encontradas no site da Globo News e o limite dos espaços amostrais foram escolhidos considerando os programas mais recentes e a adequação da análise ao cronograma da realização desse artigo acadêmico.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

ANÁLISE DO JORNAL DAS DEZ

Primeiramente, a análise de todas as 91 edições do Jornal das Dez na íntegra, ignorando nesse momento somente a coluna Mundo Geek, constatou a presença da cultura

nerd em nove ocasiões. É possível dividir essas aparições em dois grupos: o primeiro envolve reportagens e comentários nos quais a cultura nerd é apresentada de forma indireta, ou seja, o nerd não aparece como tema central, mas possui aparições discretas como parte de um enfoque secundário ou complemento de um argumento. O segundo, contudo, possui matérias jornalísticas que contêm em sua cabeça referências diretas à cultura nerd. Todos os casos encontrados possuem relação direta com o Nerd Cultural, mas não foram descobertos casos mais próximo do Nerd Social ou Nerd Mitológico. O gráfico a seguir apresenta mais informações sobre as referências:

Gráfico 1 – informações Gerais das referências diretas e indiretas

Referências Indiretas				Referências Diretas			
Data	Produto Jornalístico	Presença nerd	Grupo Cultural Nerd	data	Produto Jornalístico	Presença Nerd	Grupo Cultural Nerd
22/mai	reportagem	Star Wars	Tema Nerd	25/mai	reportagem	Dia do Nerd	Mídia e Tema Nerd
12/jun	reportagem	Batman	Mídia Nerd	19/jun	reportagem	Star Trek	Tema Nerd
22/jul	comentário	Pokémon	Mídia Nerd	20/jul	reportagem	Glauco Villas Boas	Mídia Nerd
20/jul	nota	Pokémon e Homem-aranha	Mídia e Tema Nerd	23/jul	reportagem	Pokémon	Mídia Nerd
					nota	Prêmio Eisner	Mídia Nerd

O grupo das referências indiretas inclui duas reportagens, uma nota e uma seção de comentários. Em duas dessas matérias jornalísticas, a cultura nerd aparece de forma bastante discreta. Na reportagem do dia 22 de maio de 2016 sobre a Virada Cultural, por exemplo, apresenta em seu último take, como parte do evento, uma orquestra que tocava na rua a música *The Imperial March* cuja fama envolve sua aparição no filme de ficção científica *Star Wars*. Apesar do som da música estar presente no encerramento da reportagem, o *off* anterior a ela não relata nenhuma informação adicional sobre a obra nerd ouvida. A outra reportagem foi exibida no dia 12 de junho de 2016 e possui como enfoque os grandes massacres ocorridos nos Estados Unidos. Em um dos casos que ocorreu dentro de um cinema, o *off* da matéria informa que o filme exibido durante o ataque era *Batman: O Cavaleiro das Trevas*.

No entanto, a nota do dia 30 de julho de 2016 apresenta um destaque mais peculiar à cultura nerd. O enfoque do produto jornalístico é um atrito diplomático causado durante a transferência de comando do Mercosul e as consequências desse fato na diplomacia do bloco com a Venezuela. Nesse caso, a nota ainda atribui, no seu último enfoque, o conflito de Nicolas Maduro, presidente da Venezuela, com as plataformas digitais, citando o *Pokémon*

Go, aplicativo para celular recém-lançado na época que pertence à franquia de nome homônimo⁴. A reportagem cita uma suposta frase de Maduro que definiu o *Pokémon Go* como “parte das realidades virtuais criadas pelo capitalismo que geram violência”. A matéria ainda ressalta que Maduro também criticou os filmes sobre o super-herói Homem-Aranha, alegando que incitam a violência.

Por fim, no dia 22 de julho de 2016, a seção semanal dos comentaristas, feitas normalmente às sextas-feiras, citaram rapidamente o *Pokémon Go*. Em tom informal e irônico, uma jornalista-comentarista afirmou que, por causa do recesso parlamentar brasileiro, seria mais fácil encontrar *Pokémons* do que deputados no Congresso Nacional.

O segundo grupo, pertencente às referências diretas à cultura nerd, apresenta quatro reportagens e uma nota coberta. A primeira reportagem, datada do dia 25 de maio de 2016, tem como o enfoque a celebração do Dia do Orgulho Nerd/Geek, demonstrando exclusivamente o nerd cultural por meio de apresentação de produtos simbólicos nerds e seus mercados. Assim como essa reportagem, todas as demais também tiveram como enfoque o Nerd Cultural. Seus temas foram respectivamente: a morte do ator Anton Yechin que participa de uma nova franquia cinematográfica de *Star Trek*, exibido no dia 19 de junho de 2016; a exposição do cartunista e quadrinista Glauco Villas Boas, exibido no dia 20 de julho de 2016 e, por fim, a notoriedade do *Pokémon Go*, exibida no dia 23 de julho de 2016. Nesse mesmo dia, o telejornal exibiu uma nota coberta sobre a vitória dos brasileiros Fábio Moon e Gabriel Má no prêmio Eisner que premia trabalhos de quadrinistas de todo o mundo.

Considerando as reflexões feitas no referencial teórico desse artigo, é possível encontrar plataformas midiáticas da cultura nerd e temas da cultura nerd nas referências diretas e indiretas constadas acima. Em relação às mídias nerds, Batman, Homem-aranha, Glauco Villas Boas e o prêmio Eisner pertencem ao universo das histórias em quadrinhos, uma das plataformas considerada pertinente a cultura nerd. As referências sobre o *Pokémon Go* também pertencem a esse grupo, considerando sua relação com os desenhos animados e os games. As temáticas nerds, por outro lado, englobam *Star Wars* e *Star Trek*, pois eles podem ser considerados como pertencentes ao gênero de ficção científica. Há ainda a referência sobre o dia do orgulho geek que dialoga com os dois grupos da cultura nerd porque a matéria cita o nerd tanto como fã de HQ e games como também adorador de ficção científica.

Mesmo assim, a pesquisa das edições do jornal apresentam como resultado uma baixa participação do nerd e sua cultura nas produções jornalísticas. Essa constatação confirma a existência de “uma grande homogeneidade [temática] entre os diferentes produtos

⁴ *Pokémon* é uma franquia japonesa que atua principalmente nas áreas de jogos digitais e um gênero de desenho animado comum no Japão chamado anime.

jornalísticos” (TRAQUINA, 2005, p.183), ou seja, a participação constante de certos temas no jornalismo brasileiro em detrimento de outros. Assim como ocorre em diversos veículos, o Jornal das Dez possui editorias claramente definidas como política, internacional, economia e outros enfoques recorrentes também apresentados em outros grandes veículos, gerando uma solidificação temática com baixa flexibilização nas variedades dos conteúdos.

No entanto, é pertinente a presença da cultura nerd dos produtos noticiosos no Jornal das Dez. Mesmo com editorias bem solidificadas, reportagens sobre a cultura nerd, especialmente aquelas pertencentes ao grupo de referências diretas, aparecem claramente como uma espécie de exceção temática. Percebe-se que esse telejornal de grande público, o qual é o principal de seu canal, provavelmente avaliou que, por exemplo, a comemoração do dia do orgulho nerd ou uma premiação internacional de quadrinhos possuem um interesse público considerável a ponto de haver uma quebra no padrão editorial, uma regalia dada a poucos temas noticiosos. Essa reflexão inclusive possui uma ligação com textos acadêmicos contemplados no trabalho que consideram a cultura nerd como algo cada vez mais próximo de um lugar-comum dentro da cultura de massa.

Além disso, considerando principalmente o grupo das referências indiretas, é possível notar que a cultura nerd é apresentada conjuntamente com algum tema comum no telejornalismo. Dessa forma, apesar da rigidez das editorias, elas podem possuir um certo grau de porosidade, gerando uma intertextualidade. Por isso, em vários casos, a cultura nerd não ganha relevância por si só, mas consegue importância pela sua relação com a política, economia e outras editorias comuns no jornalismo brasileiro. Esse tipo de mecanismo inclusive pode ser considerado como uma das formas de o telejornalismo conseguir se adaptar quando ocorre um apelo temático feito pelo telespectador que, no mínimo, tangência os temas rotineiros do jornal.

Essa reflexão é comprovada pela aparição de temas da cultura nerd que possuem uma fama considerável como enfoques secundários dentro das matérias de política e internacionais. Um exemplo desse fato foi a persistência da presença do *Pokémon Go* ao longo das edições das duas últimas semanas de julho, época que o aplicativo ganhou grande notoriedade. Nesses casos inclusive, o Jornal das Dez não teve o cuidado de definir e explicar sobre o *Pokémon Go*, ou seja, é possível considerar que o telejornal acreditou que o público sabia do que estava se referindo, valendo-se de um conhecimento já adquirido pelos telespectadores, assim como o jornal havia feito com outros símbolos famosos da cultura nerd como a franquia *Star Trek*. Essa reflexão comprova o avanço da cultura nerd além de um status de nicho como foi relatado em outros trabalhos acadêmicos sobre o tema.

ANÁLISE DO MUNDO GEEK

Essa análise envolveu a observação de 72 reportagens exibidas às segundas-feiras e pertencentes à coluna Mundo Geek do Jornal das Dez. A escolha do espaço amostral dessa pesquisa considerou contemplar o máximo de produtos jornalísticos possíveis dentro das disponibilidades de tempo e de conteúdos disponíveis no acervo do site da Globo News. As reportagens analisadas foram exibidas entre o dia 20 de julho de 2015 até o dia 28 de novembro de 2016.

Primeiramente, seguindo a tendência observada no Jornal das Dez como um todo, o grande foco das reportagens do Mundo Geek envolve diretamente o Nerd Cultural. Novos filmes de super-heróis em cartaz, nichos de mercado nerd em expansão como os quadrinhos e os *action figures* e feiras dedicadas ao público nerd são os temas mais recorrentes da coluna. Sendo assim, em sua maioria, as matérias observadas consideram o nerd, acima de tudo, como um consumidor de produtos e/ou serviços e sua expansão numérica amplifica mercados antes menos conhecidos, tornando-os crescentes negócios lucrativos. Por isso, a coluna tem uma forte ligação com o empreendedorismo e entrevista com lojistas e empresários são constantes, solidificando a relação do nerd com o consumo e sua cultura de massa como foi demonstrado na descrição do Nerd Cultural.

No entanto, apesar da expansão dos mercados nerds demonstrados nas reportagens, o Mundo Geek demonstra uma tendência em explicar e apresentar ao público os produtos simbólicos nerds que podem ser conhecidos apenas superficialmente ou ainda completamente desconhecidos. Dessa forma, em muitos casos, o começo das reportagens, logo após a cabeça lida pelo âncora, inclui um off ou entrevista com especialista explicando, por exemplo, o que é *mangá*, *cosplay*⁵ e *X-Men*⁶ entre tantos outros produtos mais amplos ou restritos na cultura nerd, envolvendo tanto temáticas como plataformas midiáticas do nerd, ambas já descritas nesse artigo.

Há inclusive reportagens com temáticas iguais e enfoques parecidos, aparentando uma saturação e falta de novidade da coluna. Essa repetição é provocada principalmente pela abordagem dos conteúdos jornalísticos, ou seja, a necessidade em priorizar uma explicação didática de um produto cultural nerd e não privilegiar fatos concretos e recentes nas matérias como é feito normalmente nos sites noticiosos para nerds.

Além do Nerd cultural, é possível encontrar o Nerd Mitológico na coluna Mundo Geek. De forma mais discreta, as características mais caricaturescas do nerd são consideradas em

⁵ Pessoas que se fantasiam de um personagem ficcional da cultura nerd (FERNANDES; RIOS, 2011).

⁶ HQ que conta a história de um grupo de pessoas com super poderes (FERNANDES; RIOS, 2011).

algumas poucas reportagens, que consideram o nerd como uma pessoa que necessariamente tem um forte apelo ao colecionismo, especialmente por figuras de ação. Além disso, a coluna também leva em conta a ligação do nerd com o infantil e o lúdico. Esse fato pode ser percebido, por exemplo, na arte das reportagens que apresentam desenhos e são mais trabalhados e coloridos em relação as demais matérias do Jornal das Dez. A infantilização também aparece em algumas temáticas de reportagem como uma matéria sobre brinquedos antigos que ainda estão na moda e outra sobre clubes de adoradores de máquina de pinball. Nesses casos, o nerd parece muito mais relacionado com gostos retrógrados e infantis, pois os temas da matéria citada não aparentam possuir relação direta com a cultura nerd habitual.

Por sua vez, o Nerd Social raramente aparece na coluna. Nos casos analisados, o Mundo Geek não cita diretamente o nerd como uma tribo urbana, além de, aparentemente, não limitar o nerd com um grupo bem específico e restrito. As únicas temáticas mais próximas do Nerd Social nas reportagens são a apresentação de feiras brasileiras nerd como a *Campus Party*, *Comic Com Experience* e *Brasil Game Show*. Porém, o enfoque das matérias normalmente é mais voltado para o setor financeiro que a feira está direcionada e menos para o perfil de seus frequentadores. A única exceção é a reportagem sobre a expansão no número de mulheres nas feiras, assim como no consumo nerd no geral.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após as pesquisas e análises feitas, é possível considerar que a presença de temáticas nerds nos produtos jornalísticos do Jornal Das Dez é moderada, porém significativa. Apesar da cultura nerd raramente possuir uma ligação direta com as editorias típicas de um telejornal, ela consegue aparecer periodicamente nas pautas, seja de forma indireta como um complemento de uma matéria ou de forma mais direta como uma coluna semanal que somente aborde o tema.

Desta forma, esse aspecto do telejornal pode se relacionar com o aumento da importância do nerd e sua cultura na sociedade brasileira atual como foi observado em outros textos acadêmicos, principalmente aqueles ligados com as áreas de antropologia, consumo e análise discursiva. Esses trabalhos apresentam um nerd expansionista que possui uma aceitação tão grandiosa a ponto de alguns textos afirmarem que hoje todos possuem uma face nerd, incluindo tanto a cultura nerd como também os estereótipos do grupo.

Por isso, assim como em outras áreas, o nerd também possui uma considerável relevância de pesquisa para o jornalismo atual. O avanço da cultura nerd no jornalismo das mídias digitais e sua possível presença nos veículos tradicionais de comunicação são

questões que vão além dos objetivos desse trabalho, porém, considerando as conclusões dessa pesquisa, merecem futuro aprofundamento científico.

6. REFERÊNCIAS

A VINGANÇA DOS NERDS. Direção: Jeff Kanew. Estados Unidos: Interscope Communications, 1984 (90 min.).

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. *Metodologia científica*. 5. ed. São Paulo: Prentice-Hall, 2002.

CLEMENTE, Deborah Caroline Cabral; MOTTA, Eduardo Gomes da Silva. *Evolução Nerd: Sociedade digital e as mudanças do paradigma social dos Nerds e Geeks*. Bauru, 2010. Disponível em: <<http://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/118687/000809670.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 25 out. 2015.

DEBERT, Guita Grin. *O velho na propaganda*. 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/cpa/n21/n21a07>>. Acesso em: 25 out. 2015.

FERNANDES, Luis Flávio; RIOS, Rosana. *Enciclonérdia: Almanaque de Cultura Nerd*. São Paulo: Panda Books, 2011.

GALVÃO, Danielle Pini. *Os nerds ganham poder e invadem a tv*. São Paulo, 2009. Disponível em: <http://www.faculadadedoguaruja.edu.br/revista/downloads/edicao12009/Artigo_3_Profa_Danielle.pdf>. Acesso em: 13 maio 2015.

GEISEL, Theodore Seuss. *If i ran to the zoo*. New York: Random House Children's Books, 1977.

MATOS, Patrícia. *Consumo, curadoria e a construção de mapas de importância na cultura nerd*. Rio de Janeiro, 2013. Apresentado no X POSCOM Seminário dos Alunos de Pós Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio. Disponível em: <http://www.academia.edu/5346654/Consumo_curadoria_e_a_constru%C3%A7%C3%A3o_de_mapas_de_import%C3%A2ncia_na_cultura_nerd>. Acesso em: 05 mar. 2017.

MATOS, Patrícia. *O nerd virou cool : identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão*. São Paulo, 2011. Apresentado no XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-1149-1.pdf>>. Acesso em: 13 maio 2015.

MAUBRIGADES, Naomi Magalhães. *Do porão ao sótão: a mudança da narrativa e do tempo nos quadrinhos até a década de 1970 e a emergência do grupo nerd*. Goiás, 2013. Apresentado no VI Congresso Latino Americano de Compreensão Leitora. Disponível em: <<http://www.anais.ueg.br/index.php/ConLaCol/article/view/2635/1932>> Acesso em: 25 out. 2015.

PATERNOSTRO, Vera Iris. *Globo News: 10 anos : 24 horas no ar*. São Paulo: Globo, 2006.

REZENDE, Guilherme Jorge de. *Telejornalismo no Brasil: um perfil editorial*. 2. ed. São Paulo: Summus, 2000.

TRAQUINA, Nelson. *Teorias do jornalismo: volume I – porque as notícias são como são*. Florianópolis: Insular, 2 ed. 2005.

YOKOTE, Guilherme Kazuo Lopes. *O mundo dos nerds: imagens, consumo e interação*. São Paulo, 2014. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8134/tde19052015-133604/en.php>>. Acesso em: 25 out. 2015.

Contatos: mateusdesantilopes@gmail.com e 1144509@mackenzie.br