

José Antônio Loures

Doutor em Artes pela UnB, IFSP.

E-mail: jloures.arte@gmail.com

Gabriel Moreira dos Santos

Estudante no Curso Técnico em
Química Integrado ao Ensino Médio,
IFSP.

E-mail: gab2santoss42@gmail.com

Isabela Caroline Silva Viana

Estudante no Curso Técnico em
Química Integrado ao Ensino Médio,
IFSP.

E-mail: isabelavianacs@gmail.com

Submissão: 14/05/2022

Revisão: 27/07/2022

Aprovado: 05/08/2022

Publicação: 14/09/2022

JOVENS PESQUISADORES

CULTURA NERD NO IFSP - SERTÃOZINHO: Influência, práticas e consumo durante a pandemia

Resumo: O artigo apresenta problematizações sobre uma pesquisa quantitativa realizada no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo - campus Sertãozinho, sobre o consumo de cultura nerd em 2022. As perguntas foram desenvolvidas por alunos dos Cursos Técnicos Integrados ao Ensino Médio e aplicadas para colegas de curso. O trabalho relaciona e discute os impactos do consumo global de cultura nerd com os reflexos e particularidades encontradas em nosso campus. Nesse sentido, os principais temas encontrados pelos autores foram: Preconceito e conteúdos nacionais; Pandemia e pirataria; Incentivo para um novo *hobby*. Por fim, destacamos que o artigo pretende dar visibilidade para adolescentes de 15 e 16 anos sobre suas vivências e experiência com o consumo de cultura nerd.

Palavras-chaves: Pandemia. Pirataria. Hobby. Cultura Nerd. IFSP.

NERD CULTURE AT IFSP - SERTÃOZINHO: Influence, practices, and consumption during the pandemic

Abstract: *The current article presents problematizations on a quantitative research carried out at the Federal Institute of Education, Science and Technology of São Paulo – Sertãozinho campus, concerning the nerd culture consumption in 2022. The questions were developed by students of the High School Integrated Technical Courses and applied on classmates. The work relates and discusses the impacts of the global consumption of nerd culture with the reflexes and particularities found in our campus. In this sense, the main themes found by the authors were: prejudice and national content; pandemic and piracy; encouragement for a new hobby. At last, we highlight that the article intends to give visibility to 15 and 16 year olds about their experiences with the consumption of nerd culture.*

Keywords: *Pandemic. Piracy. Hobby. Nerd Culture. IFSP.*



INTRODUÇÃO

De acordo com o dicionário *online* Michaelis¹ a palavra “nerd” significa uma pessoa socialmente inadaptada que tem interesse em tecnologia, histórias em quadrinhos, jogos digitais, filmes de ficção científica e que raramente se agrupam entre si. Paula Travancas (2018, p. 1) coloca que o:

Nerd costumava ser um xingamento reservado para jovens introvertidos, afeitos aos estudos e a passatempos que envolviam o uso da imaginação. Essas características faziam com que fossem excluídos pelos colegas de escola, que os percebiam como socialmente inadequados.

Essas eram definições arcaicas e carregadas de estereótipos e muito representadas nos cinemas nas décadas de 1980 e 1990. Segundo Stuart Hall (1999) o estereótipo é uma maneira de resumir o outro em poucas características. Para o autor, um grupo excluído é estereotipado por aqueles que detêm os poderes sociais, econômicos e culturais. Antes, ser chamado de nerd era algo pejorativo, com o intuito de difamar, diminuir e atacar o outro. Felizmente os tempos mudaram.

Nesse sentido, a cultura está em constante transformação por si própria, ou através da inserção e interação de novos elementos externos (VARGAS; ROCHA, 2019). Assim, a cultura nerd se tornou parte do nosso cotidiano, como por exemplo os lançamentos de filmes de super-heróis que se tornaram eventos que repercutem por meses em sala de aula e também nas redes sociais por meio dos memes. Dentre as 10 maiores bilheterias de todos os tempos estão (OMELETE, 2022): Os Vingadores (2012) em

9°, Homem-Aranha: De volta para casa (2021) em 6°, Vingadores: Guerra Infinita (2018) em 5°, Vingadores: Ultimato (2019) em 2°. Apenas os filmes de super-heróis ocupam quatro posições e alcançaram aproximadamente 8 bilhões de dólares em bilheteria. Isso é um exemplo de algo que já foi considerado de nicho e voltado para um pequeno grupo de consumidores e se tornou o gênero mais lucrativo do cinema contemporâneo.

Contudo, essa é uma visão em larga escala. O nosso objetivo com esse artigo é compreender e problematizar o consumo de cultura nerd com um recorte específico e presente em nosso dia-a-dia: Mapear o consumo de cultura nerd no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Sertãozinho. A instituição de ensino é focada em ensino, pesquisa e extensão nas modalidades: Técnico, Tecnologia, Engenharia, Licenciatura, Mestrado e Extensão (SRTIFSP, 2021). O campus é localizado no município paulista de Sertãozinho, uma cidade de 128 mil habitantes com sua economia baseada na indústria e agricultura, sendo um dos maiores produtores brasileiros do setor sucroalcooleiro (IBGE, 2021).

Nesse contexto, na primeira semana de abril de 2022 foi realizada uma pesquisa quantitativa sobre o consumo de cultura nerd pelos alunos do primeiro e segundo ano dos cursos Técnico em Automação Industrial Integrado ao Ensino Médio e Técnico em Química Integrado ao Ensino Médio. A faixa etária dos participantes se encontra entre 15 e 16 anos. O Formulário Google² foi a plataforma escolhida para a pesquisa devido a agilidade para a construção das perguntas e ao fácil compartilhamento da pesquisa entre os

¹ O dicionário pode ser acessado em: <https://michaelis.uol.com.br/>.

² A pesquisa foi disponibilizada no seguinte endereço: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd0MRZP1ePnVMpFNIJCeESQ3SBmeme7PJXzVKLdmD9E7wc5-A/closedform>



alunos. Destacamos que nenhuma informação pessoal foi necessária e divulgada. Por motivos de tempo e espaço disponível para esse artigo não vamos abordar todas as perguntas e suas respostas. Assim, com 8 perguntas e 94 participantes, os resultados que consideramos mais relevantes foram divididos em três temas: 1) Preconceito; 2) Pandemia e Pirataria; 3) Incentivo para aprender uma nova atividade.

PRECONCEITO E CONTEÚDOS NACIONAIS

A primeira pergunta se dedicou a registrar quais são as mídias mais consumidas pelos estudantes:

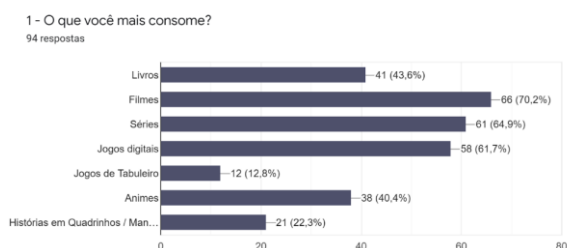


FIGURA 1: Gráfico com as respostas à pergunta 1.
Fonte: Os autores, 2022.

Os livros, filmes, séries, jogos e histórias em quadrinhos consumidas por essa geração são um reflexo do tempo em que vivemos. Assim, os temas abordados nessas mídias são diferentes em apresentação e representação do que em décadas passadas. Voltemos para o dicionário *online* Michaelis para apresentar uma definição da palavra “preconceito”: “Conceito ou opinião formados antes de ter os conhecimentos necessários sobre um determinado assunto”. Apesar da cultura nerd estar cada vez mais aceita em nosso cotidiano, ainda há preconceito com os seus temas (Figura 2):

2 - Já sofreu preconceito por gostar de temas considerados nerds?
94 respostas

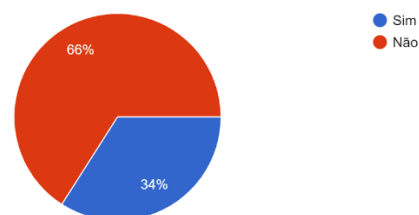


FIGURA 2: Gráfico com as respostas à pergunta 2.
Fonte: Os autores, 2022.

Assim, 34% dos participantes afirmaram que já sofreram preconceito devido ao conteúdo nerd consumido, seja filmes, séries, livros, quadrinhos etc. E quando diferentes gerações com dificuldades de diálogo se encontram é possível que o preconceito encontre um terreno fértil para florescer (fig. 3):

2b - Já sofreu críticas por parte da família devido ao conteúdo consumido?
94 respostas

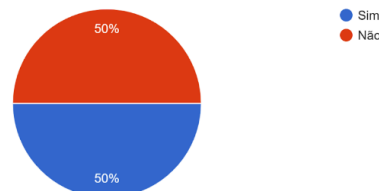


FIGURA 3: Gráfico com as respostas à pergunta 2b.
Fonte: Os autores, 2022.

Metade dos participantes afirmaram que já foram vítimas de preconceito dentro da própria família. Esse tipo de conflito não é algo exclusivo de Sertãozinho e já aconteceu diversas outras vezes. Por exemplo, nos anos 2000, Yu-Gi-Oh! - anime sobre jogos de cartas e misticismo, foi acusado de incentivar a prática do satanismo na televisão (ÁVILA; ELOI, 2020). O resultado foi milhares de cartas queimadas por pais evangélicos preocupados e milhares de filhos traumatizados. Durante uma semana, o



apresentador Gilberto Barros se dedicou a acusar jogos de cartas e animes de influenciar as crianças nos caminhos do ocultismo, delinquência e assassinato. Um conflito geracional que marcou uma época devido ao sensacionalismo e repercussão do programa exibido na TV Bandeirantes. Para Bauman (2003), quando apenas as superfícies se encontram há pouco espaço para descobertas e negociações. Ou seja, filhos e pais com dificuldade de conversar sobre suas preferências, passatempos e principalmente de compartilhar suas experiências e vivências sem um julgamento prévio. Já a terceira pergunta foi (fig. 4):

3 - Você consome mais conteúdos nacionais ou estrangeiros?
94 respostas

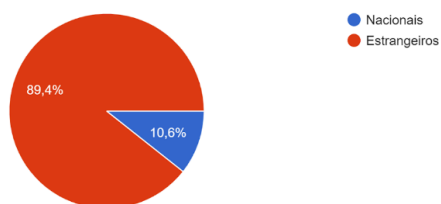


FIGURA 4: Gráfico com as respostas à pergunta 3.

Fonte: Os autores, 2022.

As respostas dessa pergunta revelaram que 89,4% dos participantes têm preferência por consumir conteúdos estrangeiros. Essa porcentagem é um reflexo do que acontece em um contexto nacional, como mostrou uma pesquisa realizada pelo Data Folha e Itaú Cultural em agosto de 2021 (SOUSA, 2021). Essa pesquisa revelou que 19% dos participantes nunca assistiram um filme nacional nos cinemas. Quando perguntados sobre o consumo de conteúdos nacionais e estrangeiros nas plataformas de *Streaming*

(Netflix, HBO Max, Disney+, Amazon Prime etc.) o resultado foi que 22% dos participantes assistiram apenas filmes e séries estrangeiras. Por fim, 65% dos participantes que assistiram um filme nacional os recomendariam para amigos e familiares. Retornando para a nossa realidade, a cidade de Sertãozinho conta com apenas um cinema, o StarCine. Verificamos através do Instagram³ do cinema que desde a reabertura em 30 de outubro de 2020 até 27 de abril de 2022 somente foram exibidos filmes estrangeiros. Assim, não houve possibilidade de contato do público com produções nacionais. A única referência a uma produção nacional pelo StarCine é uma publicação sobre o lançamento do filme de comédia “Minha Mãe é uma Peça 3”. O filme estrelado por Paulo Gustavo (1978 - 2021) foi capaz de furar a resistência do público e do StarCine com produções nacionais. A última pergunta desse tópico foi (fig. 5):

4 - A cultura geek/nerd foi introduzida em sua vida na infância, ou mais recentemente?
94 respostas

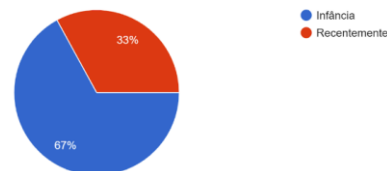


FIGURA 5: Gráfico com as respostas à pergunta 4.

Fonte: Os autores, 2022.

Aproximadamente $\frac{1}{3}$ dos participantes foi introduzido a cultura geek/nerd na infância. Esses são nomeados por geração Z - aqueles nascidos entre 1990 a 2010, um período marcado pela inserção de novas tecnologias e da internet no cotidiano brasileiro. Entre março e junho de 2020, o prof. Fernando Teruel - coordenador do curso Técnico em Química

³ O Instagram do StarCine pode ser acessado em: <https://instagram.com/starcineoficial/>.



Integrado ao Ensino Médio do IFSP - SRT, aplicou um questionário para 1020 alunos da instituição e um dos resultados mostrou que 29,6% dos estudantes acessam a internet apenas pelos celulares. Assim, apesar dessa geração ter crescido com acesso à tecnologia, internet e conseqüentemente conteúdos nerds, existem diversas realidades e particularidades de consumo na cidade de Sertãozinho.

Pandemia e pirataria

No final do ano de 2019 o mundo foi assolado pela pandemia de Covid-19, e isso afetou e ainda afeta o acesso e o consumo de bens culturais. Nesse sentido, essa etapa da pesquisa se dedicou a compreender as relações entre a pandemia e consumo de conteúdos nerds.

Como apresenta a Figura 6, 14,9% dos participantes afirmaram que o consumo se dificultou, e 34% que houve a desistência de comprar algum livro e jogos devido ao preço (Figura 6).

Porcentagens relativamente baixas se compararmos

com os principais problemas enfrentados pelos brasileiros durante a pandemia: desemprego e inflação. O Fundo Monetário Internacional estima que o Brasil deve ficar entre as maiores taxas de desemprego do mundo, com 13,4% e com uma inflação de 8,2% (ALVARENGA,

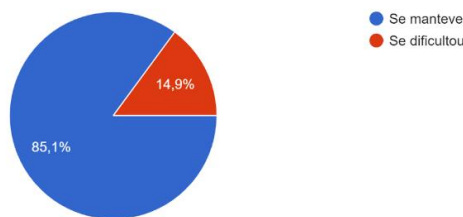
2022). Contudo, a provável solução para se manter o ritmo de consumo foi a pirataria.

O termo pirataria foi usado durante muitos anos como referência a pirataria marítima, onde homens conhecidos como piratas saqueavam navios em alto mar. Apesar de até hoje existir a pirataria marítima, com o tempo, o termo passou a ser utilizado como menção a falsificação, a cópia e o uso não autorizado de obras intelectuais e de produtos (MARTINS, 2019, p. 23).

Em 2021 o Brasil se tornou o 5º maior consumidor de produtos piratas, como revelou a empresa de cibersegurança Akamai (PIGNATI, 2022). De acordo com essa pesquisa os setores mais pirateados foram: Televisão, editoração, cinema, música e *software* (programas, aplicativos e games).

Retornando para Sertãozinho, quando questionados sobre a utilização de pirataria os nossos alunos do IFSP responderam:

5 - O seu acesso a conteúdos geek/nerd se dificultou durante a pandemia ou se manteve?
94 respostas



6 - Durante a pandemia você desistiu de comprar livros, jogos e etc. devido ao preço?
94 respostas

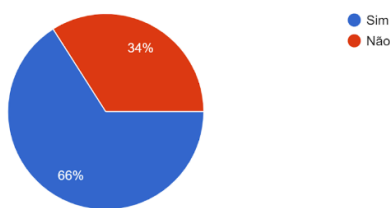


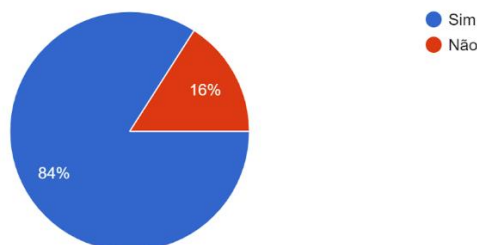
FIGURA 6: Gráficos com as respostas às perguntas 5 e 6.

Fonte: Os autores, 2022.



6b - Durante a pandemia utilizou de serviços piratas?

94 respostas



6c - Se a resposta for positiva, se sentiu culpado por piratear?

85 respostas

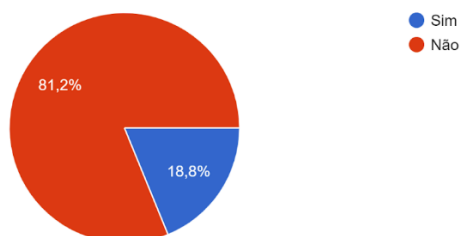


FIGURA 7: Gráfico com as respostas às perguntas 6b e 6c.

Fonte: Os autores, 2022.

84% dos participantes utilizaram de serviços piratas e apenas 18,8% se sentiram culpados pela prática (Figura 7). A pirataria envolve questões econômicas, e um dos principais fatores é a desigualdade social. As oportunidades e privilégios não são distribuídos proporcionalmente, e com isso parte da população tende a utilizar serviços piratas de baixo ou nenhum custo. Nesse contexto, a pirataria é uma autêntica gambiarra brasileira. Entendemos gambiarra como investigação através do improviso para subverter, sobreviver e confrontar o sistema (MESSIAS; MUSSA, 2020).

É possível que os adolescentes participantes da nossa pesquisa sejam os mais afetados quando se trata de consumo de

conteúdo nerd, pois ainda estão num processo preparatório de inserção no mundo de trabalho. Além disso, as famílias tiveram que abruptamente se adequar a uma nova realidade, ou seja, uma preferência por manter o essencial (luz, água, gás e alimentação) e cortar o que é considerado supérfluo, como por exemplo a assinatura de serviços de *streaming* e de games. Assim, a pirataria é utilizada sem o sentimento de culpa, e uma maneira de enfrentar uma constante exclusão e conseguir acesso a bens culturais.

O incentivo para um novo hobby

De acordo com o dicionário *online* Dicio⁴ a palavra *hobby* significa: “Atividade feita por lazer, distração, prazer, divertimento e não por obrigação”. E a sétima e última pergunta da nossa pesquisa se debruçou em compreender a relação entre consumo e incentivo para aprender uma nova habilidade (Figura 8):

7 - Conteúdos geek/nerd já te incentivaram a hobbies diferentes?

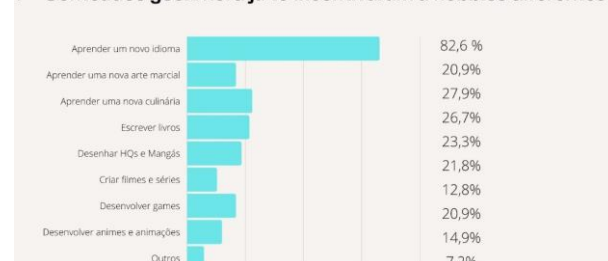


FIGURA 8: Gráfico com as respostas à pergunta 7.

Fonte: Os autores, 2022.

Já é fato que o inglês, língua internacional dos negócios, estudos e uma das mais faladas no mundo, se tornou cada vez mais importante e necessária na vida das pessoas, indo de ajudar em pesquisas de trabalhos escolares a ser requisito em vagas de

⁴ O dicionário pode ser acessado em: <https://www.dicio.com.br/>.



emprego. Em nossa pesquisa, 61,7% dos alunos disseram consumir em maior quantidade os jogos digitais e 82,6% responderam que já se sentiram motivados a aprender um novo idioma devido aos conteúdos nerd/geek consumidos. Os jogos eletrônicos estão presentes em nosso cotidiano, pois de acordo com a Pesquisa Game Brasil 2022 (SIOUX; BLEND; ESPM, 2022), 74,5% dos brasileiros jogam videogames. Então, nesse contexto os

os jogos eletrônicos são uma parte tão presente nas vidas de tantos alunos e que muitas pessoas acabam por ter um processo de aquisição de LI (língua inglesa) muito embasado pelos conhecimentos que adquirem desta mídia, parece ser imprescindível que o ensino formal se atente para isso e procure, cada vez mais, formas de utilizar essa experiência para ajudar os alunos a desenvolver suas habilidades linguísticas em Língua Inglesa (VOGELMANN; FERRAZ; BRAWERMANN-ALBINI, 2020, p. 205).

Já está claro o quão importante aprender um outro idioma é, e quantas portas pode abrir como mostrou a figura 8. No IFSP a maioria dos alunos dos cursos Técnicos Integrados ao Médio consomem conteúdos internacionais, uma tendência natural das pessoas, inclusive para saber o que está acontecendo no mundo e como o entretenimento está fora de suas perspectivas de alcance. Jogos digitais, como mostra a pesquisa, são de grande interesse e motivam o conhecimento de um novo idioma de maneira que, auxilia o estudante a ter acesso a aprendizagem de idiomas de forma dinâmica, interativa e divertida. Facilitar práticas que muitas vezes podem ser temidas por seus discentes por meio de *hobbies* que são inicialmente incentivados através de conteúdos geek/nerd são um dos pontos positivos de consumir conteúdos estrangeiros e com isso aprender algo interessante. De acordo com a pesquisadora Luciana Censi:

Os jovens estudantes jogam online com jogadores dispersos pelo mundo. Muitas vezes, os parceiros de jogos são falantes nativos do inglês e de outras línguas, o que não é um empecilho para as interações nos chats dos games. Eles ouvem músicas internacionais e são fãs de bandas estrangeiras. Criam redes na Web ao interagir com comunidades de fãs em língua materna, bem como em inglês (CENSI, 2017, n. p.).

Hobby por si só é um hábito construtivo como a aprendizagem de uma nova língua, fazer uma arte marcial, criar um esboço de anime, escrever livros etc. Estas são atividades somatórias tanto para os adolescentes de 15 a 16 anos da pesquisa como para qualquer outra pessoa, e se incentivados por pais, professores ou colegas podem vir a se tornarem carreiras ou um “ganha pão” para quem o pratica.

Considerações finais

Durante a realização da pesquisa e a escrita deste artigo percebemos como são complexas as relações entre os estudantes dos cursos Técnicos Integrados ao Médio do IFSP - SRT com a cultura nerd. As respostas das perguntas mostraram como ainda persiste um conflito geracional entre os adolescentes e os pais. O impacto que a pandemia teve no consumo de conteúdos nerds e como a pirataria se tornou uma alternativa viável para se evitar uma exclusão cultural. Também como os conteúdos consumidos podem influenciar os alunos para aprender novas habilidades.

Então, compreendemos que existem várias possibilidades de abordagens acerca do tema e já pensamos em um segundo mapeamento. Para uma futura pesquisa vamos aprofundar as discussões sobre pirataria e propriedade intelectual e como os custos de acesso marginalizam uma parcela da população e privilegiam uma minoria. Assim como uma problematização sobre questões de



gênero, machismo, misoginia e assédio nos conteúdos nerds consumidos pelos alunos.

Sertãozinho é uma pequena cidade do interior paulista e o campus do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo é um dos 670 institutos federais de ensino. E os desafios, interesses e problemas enfrentados pelos estudantes não devem se manter invisíveis, pois são um reflexo de uma condição maior que afeta toda uma cadeia de produção, compartilhamento e consumo da cultura nerd. Por fim, compreendemos que cada um dos 94 participantes foi valioso para entender como os impactos de produções desenvolvidas no exterior impactam a vida de adolescentes de 15 e 16 anos.

REFERÊNCIAS

ALVARENGA, D. **Taxa de desemprego do Brasil deve ficar entre as maiores do mundo em 2022; veja ranking.** Portal G1 Economia [online], 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/2022/04/28/taxa-de-desemprego-do-brasil-deve-ficar-entre-as-maiores-do-mundo-em-2022-veja-ranking.ghtml>. Acesso em: 14 maio 2022.

ÁVILA, G.; ELOI, A. Como Yu-Gi-Oh! virou alvo de polêmicas satanistas no Brasil. **Portal Omelete** [online], 2020. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/yu-gi-oh-baralho-do-diabo-polemica-anos-2000>. Acesso em: 14 maio 2022.

BAUMAN, Z. **Comunidade: a busca por segurança no mundo atual.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

CENSI, L. J. L. Aprenderesinar inglês em tempos de cultura Digital. XIV EVIDOSOL/XI CILTEC-Online. **Anais do [...]**, 2017.

HALL, S. **The spectacle of the “other”:** Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. Londres: Sage, 1999.

IBGE. **Cidades e Estados** – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística [online], 2021. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/sp/sertaozinho.html>. Acesso em: 14 maio 2022.

MARTINS, N. S. O. **Pirataria moderna e a distribuição de livros online de forma gratuita.** 2019. 59 f. Monografia (Graduação em Direito), Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

MESSIAS, J.; MUSSA, I. Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais. **Revista Matrizes**, vol. 14, 2020, p. 173-192.

OMELETE. Com Avatar no topo: confira as 10 maiores bilheterias da história. **Portal Omelete** [online], 2022. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/10-maiores-bilheterias-globais-da-historia#13>. Acesso em: 14 maio 2022.

PIGNATI, G. Brasil é um dos países que mais consome pirataria no mundo. **Portal Tecmundo** [online], 2022. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/internet/23330-2-brasil-paises-consome-pirataria-mundo.htm>. Acesso em: 14 maio 2022.

SIOUX; BLEND; ESPM. **Pesquisa Game Brasil 2022.** Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 6 maio. 2022.

SOUSA, A. P. Um terço da população do país ainda rejeita filme brasileiro. **Folha de São Paulo** [online], 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/seminariosfolha/2021/08/um-terco-da-populacao-do-pais->



ainda-rejeita-filme-brasileiro.shtml Acesso em: 14 maio 2022.

SRTIFSP. **Portal SRT – Cursos** [online], 2021. Disponível em: <https://srt.ifsp.edu.br/cursos-srt>. Acesso em: 14 maio 2022.

TRAVANCAS, P. R. Nem toda Mulher-Maravilha usa bracelete de ouro: um mapeamento dos blogs nerds feministas brasileiros. 31º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - INTERCOM. **Anais do [...]**, Joinville, 2018, p. 1-15.

VARGAS, H.; ROCHA, A. Cultura Nerd como Semiosfera: uma proposta de entendimento. **Comunicação & Inovação**, vol. 20, n. 44, 2019, p. 26-42.

VOGELMANN, T. S.; FERRAZ, M. G. S.; BRAWERMAN-ALBINI, A. Press start para aprender: videogames e aprendizagem de língua inglesa. **ReDoC - Revista Docência e Cibercultura**, vol. 4, n. 3, 2020, p. 179-212.

Como citar este artigo:

LOURES, José Antônio; SANTOS, Gabriel Moreira dos; VIANA, Isabela Caroline Silva. Cultura nerd no IFSP – sertãozinho: Influência, práticas e consumo durante a pandemia. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.4, n.7, jan.jun. 2022. p. 73-81.