

## Salvador também é Nerd/Geek: O surgimento de novas identidades<sup>1</sup>.

Ricardo Silva de Araujo<sup>2</sup>

Joelma Cristina Silva Moreira Stella<sup>3</sup>

**RESUMO:** Este trabalho investiga os grupos identitários auto denominados Nerd/Geek presentes na sociedade soteropolitana contemporânea, a partir de entrevistas com pessoas que organizam e participam de eventos Nerd/Geek em Salvador. Através da análise das entrevistas buscamos compreender como se constituem e se relacionam esses grupos na capital baiana, mundialmente conhecida pela cultura do carnaval. O termo Nerd surgiu na década de cinquenta, seguido do termo Geek na década de setenta, ambos criados como termos pejorativos, utilizados para designar o estereótipo do sujeito considerado inteligente demais. Ao longo dos anos os termos foram ressignificados pelo grupo que designa de modo positivo, e passaram a nomear um movimento sócio cultural identitário. O orgulho nerd ganhou espaço especialmente entre o público jovem adulto, devido ao seu vínculo com a indústria cultural e a ampla vinculação de elementos associados a essa cultura na mídia. Além da mídia tradicional, a expansão da tecnologia de comunicação a partir da internet foi fundamental para a popularização da cultura nerd geek. Atualmente existem diversos eventos voltados para esse tipo de público, que é um grande consumidor de produtos desse nicho cultural.

Palavras-chave: Identidade, Cultura Nerd, Tecnologia, Mídia, indústria cultural.

### Introdução

O presente artigo analisa a presença de um grupo identitário contemporâneo conhecido pelos termos em inglês Nerd e Geek em Salvador, Bahia. Para isso, entrevistamos alguns participantes do projeto Batalha Cênica Salvador, que se auto identificam como nerds, e através das entrevistas buscamos compreender como se organizam e se identificam esses sujeitos na cidade do carnaval. A cultura Nerd está se popularizando na capital baiana, grandes eventos culturais voltados para esse público

---

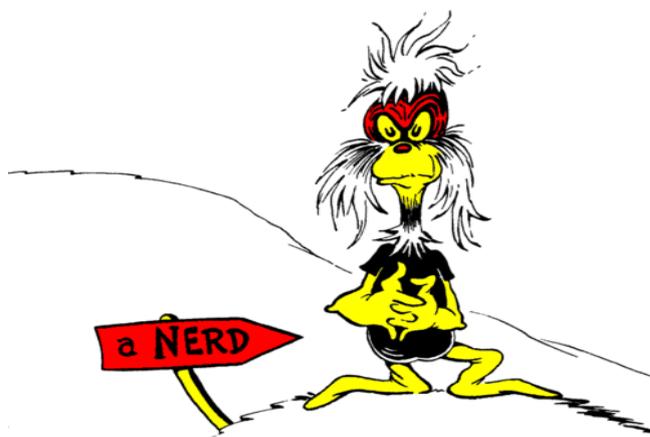
<sup>1</sup> O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

<sup>2</sup> Graduado em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo – UFBA.  
Mestrando no Programa Multidisciplinar de Pós-graduação em Cultura e Sociedade da UFBA,  
E-mail: araujo.ricardo@ufba.br.

<sup>3</sup> Mestranda no Programa Multidisciplinar de Pós-graduação em Cultura e Sociedade da UFBA,  
E-mail: joelma.stella@ufba.br.

têm crescido em Salvador, a exemplo da “Expo Geek”, um evento que reúne centenas de admiradores da cultura Nerd/geek nas suas edições.

O termo nerd foi criado pelo escritor norte americano Theodore Seuss Geisel (o "Dr. Seuss") em 1950, para o livro infantil *If I Ran the Zoo* ("Se Eu Dirigisse o Zoológico"). No livro, “nerd” é uma estranha criatura do zoo. Um ano depois da publicação do livro a revista "Newsweek"<sup>4</sup> publicou uma reportagem em que dizia que o significado da palavra nerd se destinava a jovens “quadrados” e cafonas. Outra versão da história diz que o termo teria surgido no Canadá, para designar um grupo de jovens cientistas que não fazia outra coisa, senão varar noites na divisão de pesquisa e desenvolvimento da Northern Electric, então um atuante laboratório de tecnologia, conhecido pela sigla NERD: “Northern Electric Research and Development” (MATOS, 2011).



If I Ran the Zoo. [Dr. Seuss, 1950.](#)

---

<sup>4</sup> A edição de 28 de outubro de 1951 da Newsweek nos diz que “em Detroit, alguém que antes seria chamado de gotejamento ou quadrado agora é, lamentavelmente, um nerd”. MCFEDRIES, Paul. Technically speaking: Homo Nerdus. **IEEE Spectrum**, v. 45, n. 6, p. 24-24, 2008. <<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/4531450>> Acesso em: 8 jun. 2015.

A palavra geek pode ser considerada um sinônimo de nerd. Geek<sup>5</sup> originou-se, na segunda metade do século XIX, como sinônimo de *fool* (bobo), o termo hoje é usado para conceituar os nerds aficionados por tecnologias. Em 2013 Geek foi escolhida pelo dicionário *Collins* como a palavra do ano.

O estereótipo dos Nerds/geeks, portanto, costuma definir pejorativamente pessoas que gostam de estudar e que sabem tudo de cultura e ciência, mas que não têm vida social e sexual ativa. Vistos dessa perspectiva, os sujeitos rotulados como nerds costumam ser alvo de piadas sobre o seu modo de vida, e em alguns casos passam por situações de bullying durante a fase escolar, especialmente na adolescência.

Porém, a partir do início do século XXI o termo começou a ser ressignificado pelos sujeitos que eram oprimidos por ele. O que antes era um xingamento passou a ser considerado um elogio para as pessoas inseridas nos grupos Nerds, e mesmo para pessoas externas aos grupos organizados, mas que se identificavam com o termo.

### **Identidade Nerd/Geek**

Os elementos da cultura nerd/geek fazem parte do nosso cotidiano. Se você gosta de *The Big Bang Theory*, *Game of Thrones*, *Senhor dos Anéis*, *Star Wars*, ou é um grande leitor de HQS, você é um consumidor da cultura nerd. Os nerds são grandes consumidores de produtos midiáticos, segundo Renata Matos o consumo é fundamental para formação dessas identidades.

A cultura nerd é construída com base no consumo midiático e, neste contexto, o consumo constitui um aspecto fundamental da formação da identidade pessoal e social. O conceito de capital simbólico (BOURDIEU, 1983) se mostra essencial para compreender como, na cultura nerd, o consumo atua de forma a construir identidades e gerar identificação. (MATOS, 2011, p.8).

---

<sup>5</sup> Se procurarmos um significado mais específico para a expressão, veremos que a palavra “geek”, em certos casos, é utilizada para retratar os nerds com especial interesse em tendências tecnológicas, computadores e dispositivos eletrônicos em geral. De modo geral, pode-se observar a prevalência de profissionais (ou aspirantes a profissionais, no caso dos mais jovens) ligados às áreas de comunicação, ciência e tecnologia (YOKOTE, 2014, p. 60).

Ao observarmos um adolescente com um joystick de game na mão ou com algum outro equipamento tecnológico, podemos automaticamente identificá-lo como um nerd ou geek. São objetos que imagética e inconscientemente já nos remetem a essa identidade. Para Brait (2010) o objeto simboliza: relações sociais, prestígio e status, atribuídos ao consumidor desses bens. Apresentamos abaixo o mascote do site Jovem Nerd<sup>6</sup>, portal pioneiro dessa cultura no Brasil e que completa vinte anos em 2022. O personagem ilustra bem como esse nicho cultural é visto pelo imaginário social, e como está incorporado ao consumo:



Mascote do site Jovem Nerd, 2022.

Na imagem temos um jovem com diversos objetos que lhe atribuem características do que é considerado imageticamente um verdadeiro nerd. O personagem se apossa de produtos midiáticos, assim como os auto denominados nerds, reforçando assim sua identidade no meio social:

O processo de apropriação cultural de um produto midiático por meio de ritos performáticos pode ocorrer de duas maneiras: deliberadamente ou de forma ritualizada. De forma deliberada, o fã de um produto midiático pode se apropriar de termos e expressões nele utilizadas para compor seu repertório cultural por meio de um processo de hibridação de seus valores com aqueles do produto imitado; isso pode acontecer de forma espontânea e sem a consciência do receptor. Já na forma ritualizada, o receptor *intencionalmente* imita os personagens do produto midiático, mimetizando seus gestos e falas

---

<sup>6</sup> <https://jovemnerd.com.br/>

em uma representação performática da narrativa, forma de representação que é legitimada em eventos organizados, tais como os *cosplays* e jogos de *live action*. Esses jogos são dinâmicos lúdicos que permitem a suspensão temporária dos papéis sociais dos receptores protagonistas para que incorporem os personagens que são objetos de sua adoração, permitindo o culto ao produto midiático e o reforço de sua imagem no imaginário social. (CARVALHO, 2011, p. 231).

A imagem do nerd associa-se também a um indivíduo que é muito inteligente, vinculada ao ambiente universitário, esse estereótipo surgiu nos anos 80 e se popularizou com a ajuda da mídia no filme “A Vingança dos Nerds” dirigido por Jeff Kanew e lançado em 1984, conta a história de jovens perseguidos na universidade por serem inteligentes, e que através do desenvolvimento de novas tecnologias se tornaram empresários de sucesso, como Steve Jobs e Stephen Wozniak, fundadores da Apple.

A conotação de inteligência como atributo do nerd veio concomitantemente associada à questão do deslocamento social como se tivesse que apresentar necessariamente uma grande dificuldade de interagir socialmente. (YOKOTE, 2014, p.15).

Os nerds eram inaceitáveis socialmente, eram humilhados e desvalorizados por terem um comportamento diferente do que ainda é normalmente valorizado como um comportamento social aceitável. Ser uma pessoa extrovertida

### **Sendo um Nerd em Salvador**

Atualmente acontecem em Salvador eventos voltados para o público Nerd/Geek com temáticas distintas. Dentre eles destacamos o **Gamepólitán**, direcionado ao público gamer, o **Anipólitán**, relacionado à cultura pop oriental e a **Expo Geek**. Nesses eventos, fãs de grandes sagas, livros, filmes, seriados, histórias em quadrinhos, tecnologia, informática e ciências se encontram para consumir produtos da cultura geek. Alguns inclusive vão caracterizados de seus personagens favoritos, o chamado *cosplay*<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Chega ao Japão a partir de 1980, tornando-se uma prática expressiva entre os jovens urbanos. Os cosplayers se vestem e atuam conforme as personagens de mangás -histórias em quadrinhos impressas em papel jornal, em preto e branco, que podem ser, posteriormente, animadas para vídeos (OVAs–Original Video Animation) e para a tevê sob a denominação de animês. (Nunes, M. R. F. 2012).

(contração de costume play). Em setembro de 2014 foi realizada a primeira Expo Geek de Salvador no shopping Bela Vista.

A ExpoGeek surgiu em Salvador como a primeira exposição sobre cultura nerd na Bahia, trazendo para os soteropolitanos exposições temáticas, lojas especializadas, atividades interativas, palestras, bate-papos e entrevistas com as maiores celebridades da internet brasileira. A ExpoGeek reuniu 2.500 pessoas em um espaço de 4.000 m<sup>2</sup> e foi uma oportunidade perfeita para empresas apresentarem seus projetos, produtos e serviços relacionados ao universo da cultura nerd, atingindo um público direcionado de pessoas focadas em informações e consumo relacionadas a temática do evento. (42 Cultura e Entretenimento, 2014).

Até aqui podemos concluir que a cultura nerd virou um tipo de mercado, um mercado de consumidores fiéis que levou a livraria cultura, uma das maiores livrarias do Brasil a criar uma seção chamada *Geek.Etc.Br*. Onde encontra-se diversos produtos voltados para esse nicho.

Da mesma forma que esta geração parece estar mais do que qualquer outra anterior ligada ao consumo, está da mesma forma ligada aos media, que também são elementos decisivos e que colocam o consumo no centro das identidades juvenis. Com efeito, há uma correspondência entre a escolha de estilos de vida e de media, articulados com questões de lazer e consumos. O consumo de certos media não só ajuda a orientar e atualizar esse estilo de vida, como constitui sua parte integrante (FRANCISCO, 2010, p.7-8).

Viver em uma cidade onde a cultura que impera é uma cultura totalmente diferente da que você faz parte é complicado, o estudante de história da UFBA Alexandre Mota, diz que ser um geek morando em Salvador é muito difícil, “aqui infelizmente não tem muitas lojas em que possamos comprar nossas coisas.” Segundo o entrevistado faltam lojas em Salvador destinadas aos consumidores nerds e geeks. Ele afirma ainda que há uma grande dificuldade para a realização de eventos temáticos voltados para essa vertente cultural na cidade:

Salvador é carente de espaços preparados para eventos de médio e grande formato, nos quais os produtores precisam adaptar seus projetos para as condições dos poucos espaços disponíveis. Aos poucos a iniciativa privada vem percebendo a importância desta cultura em Salvador e quantas pessoas ela consegue juntar em eventos

que são realizados ao longo do ano. É um cenário promissor para marcas que já atuam com este público enxergam o potencial, mas não é o ideal. (Mota, 2015).

A internet foi uma ferramenta fundamental para a interação dos grupos nerds e geeks em Salvador. Os nerds usaram as redes sociais para se unirem e promover encontros facilitadores, o espaço virtual é um lugar onde pessoas com os mesmos gostos se encontram. “Graças à internet, ficou muito mais fácil expormos nossas opiniões e buscarmos outros grupos e materiais de apoio. Além é claro, de uma maior interação,” comenta Alexandre Mota, estudante de história da UFBA. Jessica Nonato, integrante do grupo Batalha Cênica de Salvador afirma que “os fóruns de discussão on-line, sites, comunidades do Orkut e grupos no Facebook, eram um dos lugares de comunicação dos anos 2000, que comunidade nerd/geek utilizava para se comunicar,” essas mídias permitiram que os nerds se unissem para marcar suas reuniões e encontros presenciais.

Paula Cabral Gomes, ressalta em seu artigo Consumo, identidade e nerds: Transformações culturais que possibilitaram a criação da loja Geek.Etc.Br, que os nerds começaram a dominar o espaço on-line:

A internet teve papel importante na modificação e no desenvolvimento da cultura *nerd*. Do anonimato e da timidez, a expansão do mundo virtual trouxe novas possibilidades aos *nerds*. Fóruns sobre assuntos específicos ou diversos abriram caminho para que os *nerds* pudessem interagir mais, apresentando-se com seus verdadeiros nomes ou anonimamente, com *nicknames* – apelidos – e perfis digitais moldados de acordo com a vontade de cada um. (GOMES, 2014).

## **Batalha Cênica Salvador**



Treino Swordplay Batalha Cênica, 2022

O grupo Batalha Cênica Salvador é o principal representante do Swordplay<sup>8</sup> na Bahia. Formado em 21 de abril de 2008, inicialmente com o nome de Batalha Campal Salvador, mudando para a terminologia atual no final de 2009. As atividades iniciais da BCS foram direcionadas para o LARP<sup>9</sup> (Live Action Role Playing), jogo que é encenado ao vivo com seus participantes caracterizados de seus personagens, vale reiterar que as atividades têm uma inspiração medieval referente a uma época. Os entrevistados João Ricardo Marques e Jessica Nonato, dizem que prática do Swordplay, faz uma analogia a um período específico da Idade Média:

No final dos anos 90, você tem boom de interpretação ao vivo de larps, começa com um movimento de vampiros como por exemplo o Vampire by Night<sup>10</sup>, em cada cidade você tem uma formação de um grupo específico para isso, fazendo uma recriação das fantasias medievais levada para as apresentações ao vivo, ganhando força no início dos anos 2000. A partir disso foram adaptando alguns equipamentos para se utilizar em cena, como por exemplo o Swordplay, que são práticas medievais de esgrima com equipamentos

---

<sup>8</sup> O Swordplay é toda a prática ligada ao combate usando espadas (ou até esgrima). Nappo, S. A. (2015).

<sup>9</sup> [...]os jogos de RPG (sigla em inglês de Role Playing Games), acabou gerando um outro tipo de jogo, o LARP. Nappo, S. A. (2015).

<sup>10</sup> É um personagem fictício que aparece nos quadrinhos publicados pela Marvel Comics.

acolhoados, então, esses equipamentos começaram a ser utilizados nas cenas e acabou virando treinos e torneios sendo hoje a principal grupo do Batalha Cênica Salvador. (Marques; Nonato, 2022).

Em 2008, os treinamentos iniciaram no Jardim de Alah, depois migraram para o parque do Costa Azul, mas devido a insegurança no local, o grupo deslocou suas atividades para o parque da cidade, onde passou muitos anos treinando. No ano de 2019, o parque mudou de administração, com isso algumas das atividades da BCS foram impedidas de acontecer no local, como a arquearia: “mesmo conversando com eles explicando que a atividade era segura, não conseguimos fazer uma negociação e resolvemos mudar de localidade,” explica Jessica Nonato uma das participantes da BCS.

Atualmente os treinamentos estão acontecendo na praça Ana Lúcia Magalhães no bairro da Pituba. Os integrantes da BCS afirmam que estão sendo bem recebidos pela comunidade local. Em geral as atividades ocorrem aos domingos, entre 13h00 e 17h00. Ao ingressar na BCS os participantes aprendem sobre o reino de São Salvador, que é um cenário fictício, fantástico-medieval, estudam o significado dos chanfros, formatos e totens. Existe até uma graduação dentro da comunidade, essa graduação é a hierarquia na qual os jogadores da BCS possuem um título que é determinado pela sua habilidade com certos tipos de equipamentos, além de conhecimento sobre técnicas de ataque, defesa, postura e movimentação. “Existem alguns tópicos para você se graduar na parte do Swordplay e esgrima, seria algo como as faixas do Karatê, e para progredir para ganhar nível você teria que fazer parte do grupo por alguns meses, respeitando as regras do grupo.” comenta o entrevistado Ian Moreira.

Segundo (Nappo, 2015) os praticantes de Swordplay, fazem apropriação da cultura pop “dos textos culturais midiáticos e criam uma identidade própria (usam codinomes, apelidos que remetem normalmente a nome de guerreiros) [...]”. O autor ainda sustenta o seu argumento com as afirmações de Baccega:

A identidade passou a ser móvel, está sempre em movimento. Todos temos várias identidades. [...] Ocorre que, entre todas as identidades possíveis em uma determinada fase, uma delas é a que preferimos e queremos mostrar. Para isso, fazemos grande esforço: queremos ser

identificados como aquele que tem uma escolaridade elevada, por exemplo. [...] Fazemos grandes esforços para o reconhecimento “público” dessa identidade escolhida. E essa exposição se garante sobretudo com as escolhas do que se consome. O consumo serve, portanto, como alavanca do desfile de identidades cambiáveis do sujeito (BACCEGA, 2011 p. 38. apud NAPPO, 2015 p.11).

### **Considerações finais**

Em um contexto onde usualmente o senso comum classifica a extroversão como uma qualidade, e a introversão um defeito, o termo nerd foi cunhado para reforçar um estereótipo negativo, que tinha por objetivo marginalizar e violentar psicologicamente aqueles que eram considerados culpados por ter um comportamento divergente da norma. Hoje os nerds/geek ressignificaram o estereótipo, e são em certa medida vistos como privilegiados econômica e socialmente graças ao advento de nomes como Steve Jobs e Bill Gates se tornaram referência de nerds de sucesso. Existe até uma data para comemorar o dia do orgulho nerd, comemorado mundialmente. A data oficial escolhida para comemorar foi a da première do primeiro filme da série Star Wars, o Episódio IV: Uma Nova Esperança, em 25 de maio de 1977. A data foi estabelecida em 2001, e desde então é marcada por inúmeras comemorações ao redor do mundo realizadas pela comunidade nerd.

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

A partir da associação do termo nerd a esses sujeitos que dominam o mundo da ciência e da tecnologia, o termo que era considerado uma vergonha se transformou em motivo de orgulho entre muitos que se identificam como nerds. Porém, apesar da re-significação do termo, cabe pontuar aqui, que ele ainda é atrelado a um estereótipo excludente no imaginário popular.

A ideia do homem branco que domina a tecnologia, e enriquece a partir dela, é uma visão que reforça uma perspectiva patriarcal e racista de sucesso atrelada ao consumo. Um modelo “natural” de referência se considerarmos que o surgimento da cultura nerd se dá nos Estados Unidos, atrelado a indústria cultural e ao imperialismo estadunidense. Stephany Lins (2011), parte do pensamento de Judith Butler (2003), de que o imaginário social constrói a imagem humana sempre no masculino, para problematizar a representação de mulheres na cultura nerd. Segundo as autoras, as mulheres nerds são sempre representadas como esquisitas sociais que passam por transformações estéticas para se adequar ao ideal masculino (LINS 2011, p. 9). A autora ainda cita a produção Hollywoodiana, que sempre constrói narrativas de transformação da nerd “feia” em uma jovem bonita, dentro de padrões normativos de feminilidade. Por ser o estereótipo do nerd o de um homem (preferencialmente branco) e inteligente, a mulher nerd só é representada como feia e desarrumada, já que a inteligência é uma qualidade unicamente masculina, enquanto cabe a mulher como qualidade apenas a beleza padronizada em moldes construídos para agradar ao homem.

Além de sexista, a representação positiva do sujeito nerd também é racista. Ela exclui negros, latinos e asiáticos, contemplando apenas a branquitude como símbolo, tendo por sua representação máxima o estereótipo do nerd branco e rico do Vale do Sílico<sup>11</sup>. Alguns movimentos culturais e identitários contribuem para romper com essa perspectiva. O afrofuturismo por exemplo, é um conceito cultural e identitário que surge como uma resposta da população negra diaspórica a condição de subalternidade, e aos estereótipos negativos e objetificantes que lhes são atribuídos pela branquitude eurocêntrica, que também criou raízes fortes nas Américas.

Europa forjou grande parte de sua identidade moderna à custa dos africanos, particularmente por meio da construção da imagem do europeu como mais civilizado e do africano como seu espelho negativo, isto é, como primitivo, supersticioso, incivilizado, aistórico e assim por diante. (MAZAMA 2009, p.112)

---

<sup>11</sup> Região na Califórnia (EUA) onde fica a sede de inúmeras empresas de tecnologia, como Apple, Google e Facebook.

Segundo o portal Geledés, o Afrofuturismo se consolida como movimento cultural, graças ao escritor estadunidense Mark Dery, e do seu ensaio “Black To The Future: ficção científica e cybercultura do século XX, a serviço de uma apropriação imaginária da experiência e da identidade negra”. Depois disso a junção de ancestralidade africana e tecnologia se popularizou entre jovens negros, especialmente descendentes de diáspora, e deu origem a produções da cultura nerd, como o filme Pantera Negra, da Marvel estúdios, lançado em 2018. O longa, que se inspira no afrofuturismo, levou aos cinemas milhares pessoas, incluindo nerds negros que se viam pela primeira vez<sup>12</sup> representados positivamente em um filme de super herói.

A cultura nerd/geek passou por uma grande transformação, a internet foi a mola propulsora para essas transformações, até hoje essa cultura vem passando por mudanças e de acordo com Stuart Hall (2005) as identidades culturais estão em constantes negociações. Assim, essas mudanças ocorrem pela necessidade do sujeito se sentir pertencente à própria cultura, dando uma certa ênfase na vida coletiva, sendo as sociedades do mundo contemporâneo caracterizadas pela diferença cultural, destacando a importância ao conceito de tradução.

Os consumos de produtos midiáticos são necessários para a concretização das identidades dos sujeitos que fazem parte deste grupo pós-moderno, algumas lojas aproveitam da cultura nerd/geek para ganharem dinheiro, o número deste nicho de mercado vem crescendo no país, alguns nerds que vivem na capital baiana relatam que a dificuldade do nerd em Salvador está justamente por se sentir deslocado em uma cidade multicultural, que tem na cultura a sua marca comercial de turismo, que é o que sustenta a cidade. E que o recorte cultural que vende Salvador para o mundo é muito diferente da cultura nerd. O que faz com que as pessoas que vivem aqui tenham dificuldade para encontrar espaços focados em outras expressões culturais, que não sejam o carnaval, pelourinho e seus desdobramentos, que são fundamentais para a

---

<sup>12</sup> Antes de Pantera Negra, Wesley Snipes também protagonizou a trilogia Blade (1998-2004). Inspirada em quadrinhos da Marvel, Blade é um vampiro negro que caça outros vampiros. Não destacamos a produção neste artigo por não ser uma obra afrofuturista, e por não ter tido a repercussão midiática e na comunidade afro diaspórica que Pantera Negra teve, devido ao período sócio histórico no qual foi lançado.

economia da cidade, mas que não representam a integralidade de identidades culturais que existem em Salvador.

## REFERÊNCIAS:

BICCA, Angela; CUNHA, Ana; ROSTAS, Márcia; JAHNKE, Max. Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis. 2013. Disponível em: (<http://ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/viewFile/2040/1203>). Acesso em: 17 abr. 2015

BRAIT, Paula Malatian. A gastronomia como bem simbólico e fator de distinção: uma análise do caderno Paladar, do jornal O Estado de S. Paulo. 2010.113p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, São Paulo, 2010.

BRASIL, Luiza. Dossiê afrofuturismo: Saiba mais sobre o movimento cultural. Geledés, 2015. Disponível em: . Acesso em: 23 Abril. 2022.

CARVALHO, Eric de. A vingança dos *nerds*: ritos performáticos como dinâmica social de culto a produtos midiáticos. In: **Discursos Midiáticos**: representações e apropriações culturais. BARROS, Laan Mendes de (Org.). São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

De onde vem a palavra nerd? **Mundo Estranho**. Disponível em: <<http://mundoestranho.abril.com.br/materia/de-onde-vem-a-palavra-nerd>> Acesso em: 8 jun. 2015.

FRANCISCO, Kárita Cristina. A cultura juvenil, a mídia e o apelo ao consumo. In: Revista Eco-Pós, 2010, v. 13, n. 1, 113-124. Disponível em: <<http://www.pos.eco.ufrj.br/ojs2.2.2/index.php/revista/issue/view/23>> Acesso em 8 jun. 2015

GOMES. Paula Cabral. Consumo, identidade e nerds: Transformações culturais que possibilitaram a criação da loja Geek.Etc.Br. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

LINS, Stephany. Muitos Sheldons, poucas Hermiones: a representatividade feminina e seu impacto no espaço da mulher no universo nerd e geek. Congresso Internacional Comunicação e Consumo - COMUNICON, 2018. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Stephany-Pereira/publication/328583956\\_Muitos\\_Sheldons\\_poucas\\_Hermiones\\_a\\_representatividade\\_feminina\\_e\\_seu\\_impacto\\_no\\_espaco\\_da\\_mulher\\_no\\_universo\\_nerd\\_e\\_geek/links/5bd7869392851c6b27973098/Muitos-Sheldons-poucas-Hermiones-a-representatividade-feminina-e-seu-impacto-no-espaco-da-mulher-no-universo-nerd-e-geek.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Stephany-Pereira/publication/328583956_Muitos_Sheldons_poucas_Hermiones_a_representatividade_feminina_e_seu_impacto_no_espaco_da_mulher_no_universo_nerd_e_geek/links/5bd7869392851c6b27973098/Muitos-Sheldons-poucas-Hermiones-a-representatividade-feminina-e-seu-impacto-no-espaco-da-mulher-no-universo-nerd-e-geek.pdf) acesso em: 23 de Abril de 2022.

MATOS, Patrícia. O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Intercom. 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-1149-1.pdf>>. Acesso em: 17 abr. 2015.

MAZAMA, Ama. A afrocentricidade como um novo paradigma. In: Nascimento, Elisa Larkin (org.). Afrocentricidade: uma abordagem epistemológica inovadora. São Paulo: Selo Negro, 2009.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. Consumo musical nas culturas juvenis: cosplay, mundo pop e memória. **Revista Contracampo**, n. 25, p. 80-96, 2012.

NAPPO, Sami Argentino. Boffering (Swordplay): além de um jogo de combate, uma prática comunicativa, cultural, identitária e de consumo. **São Paulo: Anais Comunicon**, 2015. Disponível em: <[http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GT7/3\\_GT07-NAPPO.pdf](http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GT7/3_GT07-NAPPO.pdf)> Acesso em: 20 abr. 2022.

YOKOTE, Guilherme. O MUNDO DOS NERDS: IMAGENS, CONSUMO E INTERAÇÃO. 2014. Disponível em: <<http://www.fflch.usp.br/da/ppgas/wp-content/uploads/2014/09/Guilherme-kazuo.pdf>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

Geek é eleita a palavra do ano pelo dicionário 'Collins'. **Veja**. 16 dez. 2013. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/noticia/vida-digital/geek-e-eleita-a-palavra-do-ano-pelo-dicionario-collins/>>. Acesso em: 15 mai. 2015.

42 Cultura e Entretenimento. **Informações.** Disponível em:  
<<http://42cultural.com.br/cases-de-sucesso/>>. Acesso em: 21 de abril. 2022