



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
MESTRADO PROFISSIONAL DE SOCIOLOGIA EM REDE NACIONAL

ROMÁRIO DA SILVA SANTOS

**CULTURA “GEEK” E CONSTRUÇÃO DE REDES DE SOCIABILIDADE E
SABERES: UM ESTUDO SOBRE PROTAGONISMOS JUVENIS EM HORIZONTE-
CE**

FORTALEZA

2019

ROMÁRIO DA SILVA SANTOS

CULTURA “GEEK” E CONSTRUÇÃO DE REDES DE SOCIABILIDADE E SABERES:
UM ESTUDO SOBRE PROTAGONISMOS JUVENIS EM HORIZONTE-CE

Dissertação apresentada ao programa de pós-graduação de Mestrado Profissional em Sociologia, da Universidade Federal do Ceará – UFC, como requisito parcial para a obtenção de título de Mestre em Ensino de Sociologia.

Orientadora: Professor Dr. Antonio Cristian Saraiva Paiva

FORTALEZA – CE

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- S238c Santos, Romário da Silva.
Cultura “Geek” e Construção de Redes de Sociabilidade e Saberes : Um Estudo Sobre Protagonismos Juvenis em Horizonte-CE / Romário da Silva Santos. – 2019.
146 f. : il. color.
- Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Fortaleza, 2019.
Orientação: Profa. Dra. Antonio Cristian Saraiva Paiva.
1. Cultura “Geek”. 2. Sociabilidades. 3. Protagonismo Juvenil. 4. Ensino Médio. 5. Ensino de Sociologia.
I. Título.

CDD 301

ROMÁRIO DA SILVA SANTOS

CULTURA “GEEK” E CONSTRUÇÃO DE REDES DE SOCIABILIDADE E SABERES:
UM ESTUDO SOBRE PROTAGONISMOS JUVENIS EM HORIZONTE-CE

Dissertação apresentada ao programa de pós-graduação de Mestrado Profissional em Sociologia, da Universidade Federal do Ceará – UFC, como requisito parcial para a obtenção de título de Mestre em Ensino de Sociologia.

Orientadora: Professor Dr. Antonio Cristian Saraiva Paiva

Aprovada em: _____/_____/_____

BANCA EXAMINADORA

Professor Dr. Antonio Cristian Saraiva Paiva (Orientador)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Professor Dr. Irapuan Peixoto Lima Filho

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Professor Dr. Daniel Costa Valentim

Faculdade de Fortaleza (FAFOR)

FORTALEZA – CE

2019

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por me conceder o fôca, a força e a coragem necessária para encarar este desafio.

Ao meu orientador, Cristian Paiva, que me ajudou muito, me aconselhando em todo o processo de construção do meu texto, mas principalmente pela paciência e empatia.

Agradeço também à minha família: minha mãe, Mazé; meus irmãos, Marcos e Ronaldo; e meu pai, Gracinaldo.

Pela paciência e compreensão durante todo o processo de aulas e escrita agradeço à Danyelle Nillin, Coordenadora Nacional do ProfSocio, ao Irapuan Peixoto, Coordenador Regional do ProfSocio, e à Genilria, Secretária Nacional do ProfSocio.

Agradeço a todos os(as) demais professores(as) do Programa de Pós-Graduação do Mestrado Profissional em Sociologia. A toda a turma do mestrado que ingressou comigo em 2018.1.

Meu agradecimento todo especial também aos jovens que compõem os grupos gestores que foram objeto da minha pesquisa, Hora-Con e *Horizon Geek*.

À Capes, pela aprovação e financiamento do Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional.

*Depois de vinte anos na escola
Não é difícil aprender
Todas as manhas do seu jogo sujo
Não é assim que tem que ser*

*Vamos fazer nosso dever de casa
E aí então, vocês vão ver
Suas crianças derrubando reis
Fazer comédia no cinema com as suas leis*

*Somos os filhos da revolução
Somos burgueses sem religião
Somos o futuro da nação*

Letra de Geração Coca-Cola – Renato Russo

RESUMO

Este trabalho foi realizado a partir da prática etnográfica junto aos grupos gestores “geek” localizados na cidade de Horizonte-CE, sendo estudado dentro da bibliografia necessária a uma análise dos fatos obtidos em campo, buscando-se compreender os impactos e os desdobramentos da construção de ambientes de sociabilidades profícuos para a disseminação da cultura juvenil “geek”. Os vínculos de parceria e amizade, assim como os conflitos, se apresentam nas diferentes esferas vivenciadas pela juventude e redefinem seu modo de pensar e ver o mundo na manifestação de uma emoção coletiva. O ser “geek” é capaz de agrupar jovens pertencentes às mais diversas culturas juvenis em momentos específicos de compartilhamento das emoções, sendo capazes de realizar trabalhos em conjunto na elaboração dos eventos Hora-Con e *Horizon Geek*, voltados para o mesmo público. Organizações estas que não ocorrem de forma pacífica e são alvos de disputas entre os envolvidos, sejam eles jovens ou pertencentes a outras faixas etárias. Propomos, assim, pensar essas práticas e grupos como espaços de aprendizagem coletiva e socialização de saberes e culturas grupais. A construção de saberes, neste contexto, relaciona-se de forma conflituosa com a cultura escolar, estabelecendo fronteiras entre as áreas do conhecimento e vida em sociedade. A Sociologia aparece, ainda que de forma tímida, como elemento capaz de despertar as disposições necessárias ao desenvolvimento do protagonismo juvenil, visto que seu propósito para o ensino médio condiz com os ajustamentos encontrados entre os grupos “geek” pesquisados.

Palavras-chave: Cultura “Geek”; Sociabilidades; Protagonismo Juvenil; Ensino Médio; Ensino de Sociologia.

ABSTRACT

This work was performed from the ethnographic practice with the geek management groups located in the city of Horizonte/CE, being studied within the bibliography necessary for an analysis of the facts obtained in the field, seeking to understand the impacts and consequences of the construction of environments. Of fruitful sociability for the spread of geek youth culture. The bonds of partnership and friendship, as well as conflicts, present themselves in the different spheres experienced by youth and redefine their way of thinking and seeing the world in the manifestation of a collective emotion. Being a geek is able to bring together young people from different youth cultures in specific moments of emotion sharing, being able to work together in the elaboration of Hora-Con and *Horizon Geek* events, aimed at the same audience. These organizations do not occur peacefully and are the target of disputes between those involved, whether young or belonging to other age groups. Thus, we propose to think of these practices and groups as spaces for collective learning and socialization of knowledge and group cultures. The construction of knowledge, in this context, is in conflict with the school culture, establishing boundaries between the areas of knowledge and life in society. Sociology appears, albeit timidly, as an element capable of awakening the dispositions necessary for the development of youth protagonism, since its purpose for high school is consistent with the adjustments found among the researched geek groups.

Keywords: Culture Geek; Sociabilities; Youth Protagonism; High school; Teaching Sociology.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1: Equipe responsável pela organização do evento HAHA em 2012..... p. 27.
- Figura 2: decoração para o evento Hora-Con *Remake Project* em 2016.....p. 33.
- Figura 3: Demonstração da tecnologia de realidade virtual no evento *Horizon Geek* realizado em 2018.....p. 38.
- Figura 4: *Card Game* no evento Hora-Con *Remake Project* em 2016.....p. 41.
- Figura 5: Jogo de RPG de Mesa durante Hora-Con *Remake Project* em 2016.....p. 45.
- Figura 6: *Workshop* de desenho realizado no *Horizon Geek* em 2018.....p. 52.
- Figura 7: Desenhos feitos pelos organizadores para exibição durante o Hora-Con *Remake Project* em 2016.....p. 54.
- Figura 8: Estande de venda *Papercraft* no Hora-Con *Remake Project* em 2016.....p. 57.
- Figura 9: Grupo de praticantes de *cosplay* que participaram do Hora-Con *Remake Project* em 2016.....p. 59.
- Figura 10: apresentação de dança de um grupo de *K-pop* durante o Horizonte “Geek” em 2018.p. 67.
- Figura 11: Estátua em tamanho real do personagem Incrível Hulk em exposição no *Horizon Geek* de 2018.....p. 72.
- Figura 12: Quadro 01 – Cronograma dos eventos realizados pelos grupos *Arcadia* e *Adventure Nerds*.....p. 73.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CEU	Centro de Artes e Esportes Unificados
CEART	Centro de Artesanato do Ceará
SANA	Super Amostra Nacional de Animes
SANA Fest	Super Amostra Nacional de Animes (rápida)
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação
HQs	Histórias em Quadrinhos
HAHA	Hiper Amostra Horizontina de Animes
CNPJ	Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
PROFSOCIO	Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional
UFC	Universidade Federal do Ceará

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
1.1. Metodologia.....	18
2. JUVENTUDE E A CONSTITUIÇÃO DE SUA PRÓPRIA CULTURA.....	24
2.1. Cultura juvenil “geek” e sua contextualização à realidade horizontina	24
2.2. Ambiente, movimentos e atrações: lugares ressignificados pelos eventos “geek”	34
2.2.1. Jogos eletrônicos no despertar de paixões e conflitos específicos aos eventos “geek”..	37
2.2.2. Entre cartas e tabuleiros: a narrativa dando vida a existências imaginárias	42
2.2.3. Inclusão dos Apps ao universo dos eventos “geek”	47
2.2.4. Sala de exibição: entre o novo e o nostálgico.....	49
2.2.5. <i>Workshop</i> de desenho como facilitador da produção e da reprodução	53
2.2.6. Consumo como prática inerente à cultura “geek”	56
2.2.7. Cultura <i>cosplay</i> e o jogo de interpretação de papéis	60
2.2.8. Convergência das culturas juvenis através da música e da dança	66
2.2.9. Painéis como momento de troca e afirmação de saberes	70
2.3. Ocupação e reinvenção de prédios públicos em Horizonte	73
3. ENTRE AMIGOS, COLEGAS, PARCEIROS E PATROCINADORES: A CONSTRUÇÃO DE UMA REDE COMPLEXA E CONFLITUOSA.....	79
3.1. A parceria da gestão pública na concessão de lugares: uma das faces do conflito geracional.....	80
3.2. Disputas internas e externas nos grupos gestores “geek”: entre amigos, colegas e inimigos	93
3.3. Movimento de vaivém da juventude no fazer e refazer de suas sociabilidades	101
4. GRUPOS DE JOVENS E SUA CULTURA NO ESTABELECIMENTO DE UMA RELAÇÃO COM O SABER INSTITUCIONALIZADO	111
4.1. Grupos “geek” e a criação de ambientes de sociabilidades através do lazer e do lúdico	111
4.2. Relações entre os saberes formal e não-formal: a sociologia no despertar das disposições necessárias ao protagonismo juvenil	119

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	136
REFERÊNCIAS	142

1. INTRODUÇÃO

Segundo semestre de 2015, um jovem casal voltava para a sua casa depois de assistir a um filme de super-herói¹ no cinema, acompanhados de um pequeno grupo de amigos. Durante a conversa, eles relembavam o tempo em que faziam parte da organização de um evento voltado para o público jovem na cidade de Pacajus, trazendo à tona dois sentimentos quase opostos: em primeiro lugar a saudade do tempo em que realizavam este tipo de ação e em segundo o ressentimento que ainda guardavam de seu antigo grupo gestor.

Mesmo que não fosse possível retorno às antigas convivências, nada se impunha a princípio como obstáculo para que eles agrupassem novos atores e criassem o seu próprio evento. Foi neste momento em que eu me interpus, oferecendo a ideia de que a cidade de Horizonte, como há muito tempo não sediava eventos do gênero, poderia ser um lugar profícuo para este tipo de ação, estabelecendo-se as parcerias necessárias para sua concretização.

A partir daí, deram-se início as movimentações para atrair novos atores e se estabelecer as primeiras parcerias junto aos órgãos municipais da Prefeitura de Horizonte. Tarefa complexa a ser realizada por um jovem casal ao tentar reunir repentinamente um grupo de jovens com interesses em comum e que pouco entendiam dos trâmites e manobras evasivas dos gestores municipais para a não concessão de espaços públicos.

Horizonte é uma cidade localizada na Região Metropolitana de Fortaleza-CE, a cerca de trinta e sete quilômetros de distância da capital. Sua população, segundo o último censo realizado pelo IBGE (BRASIL, 2011), Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, era de mais de 55 mil habitantes, com uma expectativa de crescimento populacional para mais de 66 mil habitantes em 2018. Embora seja considerada uma cidade predominantemente urbana, Horizonte ainda resguarda em seus distritos traços da ruralidade local, localizando-se como uma espécie de zona de transição entre o campo e a metrópole.

Mesmo que a princípio tenha se pensado em formar apenas um grupo de jovens que trabalham voluntariamente na organização de eventos voltados para o público “geek”,

¹ É a personificação fictícia de habilidades sem precedentes em nossa realidade física, ele ou ela pode ser humano ou de outra espécie imaginária que tanto possui um conjunto de determinadas características físicas e mentais como também habilidades que extrapolam o que seria comum a um indivíduo real. Para além dos superpoderes e das habilidades advindas de treinos extraordinários, os super-heróis caracterizam-se principalmente por um conjunto de características psíquicas desejáveis de serem despertadas na sociedade atual através da construção deste estereótipo de super-humano inalcançável, porém almejado.

nomeado como Arcadia, o grupo em pouco mais de dois anos de atuação se dissolveu, dando lugar a uma reorganização contendo apenas partes dos antigos membros no *Adventure Nerds*. Grupo este que realiza trabalho similar. As razões e circunstâncias a que se deu desfazimento de um grupo e seu consequente refazimento em outro serão mais bem exploradas ao decorrer deste trabalho.

Os atores envolvidos nas organizações dos eventos são, em sua maioria, jovens entre 15 e 29 anos, com predominância de indivíduos do sexo masculino, contando apenas com algumas mulheres no desenvolvimento das ações. Em sua grande maioria, eles residem no mesmo município onde atuam com os eventos. Fora dos eventos, estes jovens realizam as mais diferentes atividades, explorando outras faces de si mesmos no trabalho, na escola, na faculdade, na igreja e na família.

Desde que se deram início as atividades de organização para o primeiro evento em janeiro de 2016, tenho estado bastante próximo aos jovens que realizam este tipo de atividade. Na maior parte do tempo como servidor público, através dos programas Estação Juventude Complementar (2015-2016), e, posteriormente, com o Estação Juventude Itinerante² (2017-2018). Mesmo após findarem-se minhas atividades como colaborador junto à Prefeitura de Horizonte, mantive-me próximo aos grupos “geek” como pesquisador em todas as suas fases posteriores até o final do ano de 2018.

A pesquisa, de fato, somente se deu após o meu ingresso no Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional (PROFSOCIO) na Universidade Federal do Ceará (UFC). De abril a dezembro de 2018, além de contribuir junto aos grupos juvenis “geek”, também tenho me empenhado em realizar a pesquisa necessária a desvelar aquilo que se encontra oculto nas relações, trocas de saberes e conhecimentos e seus desdobramentos para a educação escolar, mais em específico para a área de Sociologia no ensino médio.

Meu interesse em realizar tal pesquisa surgiu ao decorrer de minhas atividades junto ao Estação Juventude, no qual observei, por diversas vezes, a capacidade de realização de ações voluntárias por jovens. As relações afetivas de amizade e a emoção coletiva despertada pela cultura “geek” mostravam-se intrigantemente como verdadeiros motores no despertar de interesses em práticas que de outro modo estes atores não se envolveriam.

² Tanto o Estação Juventude Complementar como também o Estação Juventude Itinerante são programas que a Prefeitura de Horizonte executa em parceria com o Governo Federal realizando ações voltadas para a inclusão e o desenvolvimento local do protagonismo juvenil. Cada programa resguarda peculiaridades, porém o objetivo permanece sendo a proposição de atividades voltadas para a juventude.

Este trabalho tem por objetivo inicial compreender como os jovens se agrupam, ressignificam e proliferam seus modos de ser e ver o mundo através de uma cultura juvenil em comum na observação de grupos “geek” que realizam ações coletivas com a elaboração de eventos voltados para o mesmo público no contexto local da cidade de Horizonte, no caso os grupos Arcadia e *Adventure Nerds*. Tal compreensão não seria possível sem a observação dos diversos ambientes de sociabilidades juvenis na construção de saberes que incluem, principalmente, o trabalho voluntário, os ambientes de aprendizagem e o lazer.

Seguindo agora para a pergunta de partida, neste contexto: como a cultura “geek” agrupa a pluralidade da juventude de Horizonte? Ao mesmo tempo em que os jovens “geek” se propõem a englobar uma quantidade quase infinita de elementos culturais diversos em suas elaborações, ativam, também, mecanismos de distinção na exclusão de outros. Tal processo não ocorre de modo pacífico ou muito menos seria fruto de uma continuidade. Na verdade, trata-se mais de uma descontinuidade.

Dentre as hipóteses pensadas com relação ao objeto, destacam-se quatro: a primeira está relacionada com as diferenças materiais e simbólicas das quais diferentes gerações dispõem durante seu processo de formação e socialização, que provocam divergências no modo de pensar e ser. Tais divergências se expressam na forma de conflitos geracionais que influem diretamente nas ações realizadas pelos grupos “geek”.

A segunda hipótese implica no acesso à cultura “geek” e à influência propiciada sobre os jovens em sua entrada de fato nas múltiplas recriações e representações do mundo social através do tipo de cultura massificada que consomem. Porém, a desigualdade social reflete diretamente no acesso a este tipo de conteúdo e conseqüentemente na elaboração do ser jovem, o que não significa dizer que a cultura “geek” também não possa ser acessada pelas classes de baixa renda, pois existe mais de uma forma de se ter acesso a esse conteúdo, mesmo que não seja pela aquisição financeira do aparato tecnológico necessário a ele. É aí que entra a recriação espaço-temporal dos eventos “geek” em prédios públicos na cidade de Horizonte.

A terceira hipótese está relacionada ao papel que a escola, como principal instituição responsável pela formação do jovem, desempenha na preparação do mesmo para conviver nos mais diversos ambientes de sociabilidades, mais especificamente nos espaços intermitentes de lazer junto aos amigos e colegas.

A vida do jovem e o desenvolvimento da sua identidade são normalmente perpassados pela família, escola, trabalho e espaços de sociabilidades que se interpõem entre suas obrigações e lazer. Mas é válido destacar que a escola tem um papel fundamental para

formação e preparação para vida em sociedade, trabalho e prosseguimento nos estudos, assim como é proposto na LDB nº 9394/96. O que se nota, no contexto da escola atual, é que existe um desencontro entre o que propõe a LDB mais recente e o tipo de ensino que a escola se propõe a transmitir para seus alunos.

O nosso ensino médio ainda mantém um caráter de transmissão do conhecimento aquisitivo, extensão enciclopédica e preparatória para o ensino superior (FERNANDES, 1954), o que pouco interfere nas outras duas propostas, a de preparar para vida em sociedade e para o mundo do trabalho, deixando duas grandes lacunas na formação do jovem recém-saído do ambiente escolar ao final do percurso do ensino básico. Isso implica diretamente na afirmação de que a escola não prepara, como propõe a LDB, o jovem para as transformações constantes que ocorrem no sistema capitalista atual e muito menos para a compreensão racional e análise crítica de fenômenos da contemporaneidade, como é o caso de suas vivências relacionadas ao mundo “geek”.

O que se observa, a priori, é o processo contrário, a escola sendo envolvida e, em certos momentos, subjugada pela tecnologia acompanhada de elementos da cultura “não-formal” “geek” que os professores e gestores, em sua grande maioria, não têm o interesse em dominar (ou se dominam, não o fazem com a intenção de aplicar ao aprendizado) e se propõem apenas a proibir em uma tentativa de manter o sistema tradicional de ensino apartado daquilo que não é de seu interesse.

Por fim, a Sociologia surge como ciência, na educação básica, capaz de despertar as disposições necessárias aos ajustamentos que os jovens necessitam na elaboração de ações conjuntas que impactam em espaços públicos e atingem outros atores no processo. O conhecimento científico desta área da ciência, quando bem aplicado na formação dos indivíduos, pode ser responsável por gerar destrezas que talvez sozinhos fossem impossíveis de ser despertados.

Este trabalho é dividido em cinco partes. Na primeira delas, consta a introdução com as principais motivações, ambientação, atores envolvidos de maior destaque, metodologia de pesquisa, principal referencial teórico abordado e divisão do conteúdo transcrito ao decorrer deste trabalho.

Na segunda parte, localizam-se as primeiras reflexões sobre juventude, culturas juvenis e identidade coletiva. Uma tentativa de recriação da história dos grupos “geek” de Horizonte a partir de observações e relatos dos atores envolvidos, seguido de uma descrição e reflexão das atrações dos eventos e sua interação com seus fãs. Além disso, a recriação dos

1.1. Metodologia

A pesquisa teve caráter qualitativo, buscando-se compreender e exemplificar as motivações que movimentam os grupos gestores e os envolvem em uma rede complexa de atores que, seja de forma pacífica ou conflituosa, contribuem para a disseminação da cultura “geek”.

Neste contexto, me localizo como pesquisador ao buscar obter informações e realizar as devidas análises de acordo com o material teórico à minha disposição sobre o assunto. Também como profissional em ciências sociais ao ter meus primeiros contatos com o grupo de jovens pesquisado através do meu trabalho no Estação Juventude e, posteriormente, me revestindo como um de seus integrantes para ter acesso a todos os ambientes perpassados por eles. Não é o caso de se fazer um estudo “de”, mas, sim, um estudo “com” os grupos juvenis “geek”, reconhecendo que a minha participação no grupo trata, principalmente, com a troca de experiências:

O que realmente distingue a antropologia, ecoando nossa conclusão do último capítulo, é que ela de fato não é um estudo *de*, mas um estudo *com*. Antropólogos trabalham *com* pessoas. Imerso com eles em um meio de atividade conjunta, eles aprendem a ver coisas (ou ouvi-las, ou 15 tocá-las) nas formas que seus professores ou companheiros fazem. Uma educação em antropologia, portanto, faz mais do que fornecer-nos conhecimento *sobre* o mundo - sobre as pessoas e suas sociedades. Ao invés disso, ela educa a nossa *percepção* do mundo, e abre nossos olhos e mentes para outras possibilidades de ser. As questões que nós dirigimos são filosóficas: o que significa ser um ser humano ou uma pessoa, de conduta moral e senso de liberdade e de constrangimento nas relações das pessoas umas com as outras, de confiança e responsabilidade, do exercício do poder, das conexões entre língua e pensamento, entre palavras e coisas, e entre o que as pessoas dizem e o que fazem, de percepção e representação, de aprendizado e memória, de vida e morte e de passagem do tempo, e assim por diante (INGOLD, 2011, p. 14-15).

Para além de minha participação dentro dos grupos de jovens, também pude fazer uso de minha posição privilegiada na observação da rede de parcerias que são tecidas pelos jovens na realização de eventos “geek”. Pude observar, de dentro, como se tecem as complexas relações com o poder público e o setor privado que, muitas vezes, não ocorrem de forma pacífica. As táticas utilizadas pelos gestores municipais para condução e controle das ações desenvolvidas pelos jovens em espaços públicos só seriam possíveis de serem observadas por alguém que estivesse em condições de observar a tais atores por dentro e em meio ao desenvolvimento de seus projetos.

Fiz uso de métodos da etnografia na compreensão das características despertadas neste movimento juvenil de cultura “geek”. Foi necessário observar, ouvir, conviver e, na

medida do possível, tentar ser parte do grupo para depois transcrever sobre como os vínculos de parceria e amizade se manifestam nas diferentes esferas de sociabilidades da juventude e influenciam seu modo de pensar e ver o mundo.

Como eu sublinhei no último capítulo (de *Being Alive*), todo o debate que tem acompanhado a tão falada ‘crise da representação’ tem sido fundado na premissa de que a parte gráfica da etnografia não é desenhar, mas escrever. Além do mais, é escrita entendida não como uma prática de inscrição ou uma line-making, mas como uma composição verbal, a qual pode ser feita tão bem em um teclado quanto com um lápis ou uma caneta (INGOLD, 2011, p. 19).

Privilegiei o método da observação participante que se deu em várias reuniões realizadas por ambos os grupos nos fins de semana precedentes aos eventos e durante a realização de dois eventos, *Hora-Con Games Day* e *Horizon Geek*, realizados entre abril e dezembro de 2018. Porém, não se tratava de permanecer presente apenas no planejamento e no trabalho, mas, também, em momentos de lazer programados para gerar e aprofundar os laços de amizade dentro do grupo. Conversas informais, espaços intermitentes de sociabilidades e redes sociais foram importantes fontes de informação no processo de conhecimento e descrição dos grupos gestores. O diário de campo esteve comigo em praticamente todo o processo de apreensão sobre a organização dos jovens para que fosse capaz de obter e preservar em meus registros o máximo de informações possíveis.

A observação, a descrição e a comparação podem ser consideradas como momentos separados do fazer antropológico, porém encontram-se fortemente entrelaçadas na prática do dia a dia, acontecendo até mesmo de forma simultânea em alguns momentos desta pesquisa:

Tem sido costumeiro dividir o processo da pesquisa antropológica em três fases sucessivas: a da observação, a da descrição e a da comparação. Na prática, tal como Philippe Descola apontou, esse modelo das três fases oferece ‘uma definição purificada das operações que são mais frequentemente entrelaçadas’ (Descola, 2005, p. 72). Não se pode dizer onde cada uma termina e a próxima começa. Um movimento integral é, não obstante, assumido das particularidades etnográficas às generalidades antropológicas. Pode parecer acima que eu inverti esta ordem, colocando a antropologia antes da etnografia ao invés de depois dela (INGOLD, 2011, p. 20).

O trabalho de organizar eventos “geek” em Horizonte, apesar de se apresentar como algo gratificante, também pode ser bastante estressante e desgastante para seus organizadores. Pensando nisso, aqueles que exercem funções de liderança dentro dos grupos gestores consideram de fundamental importância realizar momentos de descontração, em

parte, como uma forma de compensação pelo trabalho realizado. É claro que, por se tratarem de grupos de amigos que compartilham de interesses em comum, o clima de brincadeira e descontração normalmente permeia o trabalho, porém é necessário que existam momentos específicos para a diversão do grupo para além do que se vivencia cotidianamente. Como se fosse uma espécie de retorno ou compensação que se dá através de reuniões para conversar, jogar e assistir filmes na casa de amigos e demais locais disponíveis que possam receber o grupo.

A etnografia – disciplina indisciplinada – incorpora o projeto performático nas suas narrações transitivas, polifônicas e diaspóricas, cruzando continentes diversificados e interligados não só na língua. A etnografia performática vive a experiência subjetiva de percorrer e ser percorrida por códigos outros, familiares e estrangeiros, observados com um olho estranhado e outro ensimesmado que confundem etnógrafo, performer, espectador. E assim tal etnografia performática salta entre imersão programática e refletividade distanciada, racionalidades intersubjetivas e emoções furiosas, escritura estranhada e composição mix-midial, comunicação aurática nos muros e tecnologia reproduzível nas telas (CANEVACCI, 2016, p. 176).

Trata-se de abraçar a performance e desempenhar um papel análogo ao desenvolvido pelos jovens que vivenciam e disseminam a cultura “geek” em Horizonte, de experimentar em todas as consequências e repercussões o que é ser um “geek” para compreender a subjetividade compartilhada nas ações de tais sujeitos. Também é ser capaz de observar e vivenciar os acontecimentos do ponto de vista do pesquisador e, ao mesmo tempo, tentar uma aproximação da visão do pesquisado. O pesquisador, de fato, deve submergir nos grupos e, ao mesmo tempo, resguardar a distância necessária ao desenvolvimento do trabalho científico.

Visto que é pela sensação que compreendemos todas as coisas do mundo, faz-se necessário obter o conhecimento das sensações que seu objetivo de estudo causa e, ao mesmo tempo, sofre em suas relações sociais. O que irá, de fato, diferenciar a ciência de outra sensação qualquer é a objetividade com que o tema deve ser tratado através do relato do cientista:

Visto ser pela sensação que o exterior das coisas nos é dado, pode-se portanto dizer, em resumo: a ciência, para ser objetiva, deve partir, não de conceitos que se formaram sem ela, mas da sensação. É dos dados sensíveis que ela deve tomar diretamente emprestados os elementos de suas definições iniciais. E, de fato, basta pensar em que consiste a obra da ciência para compreender que ela não pode proceder de outro modo. Ela tem necessidade de conceitos que exprimam adequadamente as coisas tais como elas são, não tais como é útil à prática concebê-las. Ora, aqueles conceitos que se constituíram fora de sua ação não preenchem essa condição. É preciso, pois, que ela crie novos e que, para tanto, afastando as noções comuns e as palavras que as exprimem, volte à sensação, matéria-prima necessária de todos os conceitos. É da sensação que emanam todas as idéias gerais, verdadeiras

ou falsas, científicas ou não. Portanto, o ponto de partida da ciência ou conhecimento especulativo não poderia ser outro que o do conhecimento vulgar ou prático. É somente além dele, na maneira pela qual essa matéria comum é elaborada, que as divergências começam (DURKHEIM, 2007, P. 44).

Os grupos gestores “geek” pesquisados podem, assim, ser descritos como jovens entre 15 e 29 anos, majoritariamente do sexo masculino, porém sem ignorar o papel feminino dentro dos grupos, que, em sua maioria, já concluíram o ensino básico, porém vale destacar que a grande maioria do grupo permanece estudando. Além dos que fazem o ensino médio, também existem aqueles que deram prosseguimento aos estudos e cursam o ensino superior em diversas faculdades em Horizonte e demais cidades da Região Metropolitana de Fortaleza.

Para além da etnografia no sentido do termo mais tradicional, com a ida a campo e as anotações em caderno, foi necessária a prática da “etnografia ubíqua” visto que as sociabilidades juvenis se desenvolvem para muito além da prática presencial, necessitando também da observação dos espaços virtuais que frequentam de forma aleatória e desordenada. Ubiquidade significa uma mistura de espaços-tempos, a capacidade de se fazer presente em mais de um lugar no mesmo instante. Tal prática, aplicada à pesquisa, se relaciona a uma manobra do pesquisador em se fazer presente em outros espaços para além do presencial, no caso os ambientes virtuais através das redes sociais em que os mesmos jovens compartilham boa parte de suas experiências. Em grupos de *WhatsApp* é dedicada boa parte do tempo destes atores que buscam estar em dois ou mais lugares ao mesmo tempo. Envoltos em uma aura emotiva, eles exploram e buscam vivenciar tudo que podem ao mesmo tempo.

a etnografia ubíqua emerge do contexto e do método, mistura espaços-tempos, envolve toda a sensorialidade do pesquisador flutuante num *fieldwork* material/imaterial. Para tal fim, o conceito de composição, filtra, fragmenta e combina os dados, os apresenta (os “compõe”) através de uma diversificação de linguagens para dar uma compreensão parcial a um “objeto” de pesquisa que cada vez mais se apresenta como sujeito: uma mescla *in between* sujeito/objeto. O sujeito se expande no objeto como o material no imaterial e vice-versa: não existe dialética em tal processo, muito menos síntese. Só fragmentos combinados (“co-penetrados”) temporariamente, de acordo com contextos empíricos e experiências individuais. A expansão das tecnologias digitais não pode ser interpretada como próteses do corpo humano, mas são co-penetrações contínuas e misturas híbridas no curso das quais nem sempre é definível onde começa o objeto (um *mouse*, a tela, o teclado ou o *spray*) e o sujeito (os dedos, os olhos, o corpo/mente). O tecno-corpo digital favorece as hibridações entre *spray*, *mouse* e mão, diferentemente das próteses analógicas pelas quais o martelo se acrescenta à mão (CANEVACCI, 2016, p. 174-175).

É necessário compreender que a juventude, no contexto da atualidade, se apresenta como multifuncional. Os jovens buscam, a todo custo, viver o que há de mais intenso e absorver experiências diversas de forma rápida e, para isso, contam com a ajuda das

tecnologias que se combinam a eles agindo para a expansão de suas funções motoras e cognitivas. Com isso, eles podem alcançar a ubiquidade proporcionada pelas tecnologias da informação e comunicação, sendo necessário que meu trabalho como pesquisador também seja capaz acompanhar essa tendência para entender como isso repercute na prática social dos grupos observados.

Foram realizadas entrevistas no final do mês de dezembro de 2018 com quatro membros que fizeram parte da organização tanto do grupo Arcadia como também do *Adventure Nerds*. Duas foram feitas presencialmente, com o uso de gravador e questionário semiestruturado, porém notei a modificação na fala e nos trejeitos dos jovens que, por se tratar de uma entrevista, considerando o misticismo que envolve essa palavra e ainda por cima estarem sendo gravados, tornou o momento mais artificial e sério do que eu poderia ter planejado a princípio.

Resolvi, então, adotar outra tática com os outros dois atores e realizei as entrevistas seguintes via *WhatsApp*. Eu enviei as perguntas digitadas para depois receber as respectivas respostas de cada um via áudio. Por mais incomum que tenha sido a experiência, obtive ótimos resultados, visto que os dois falaram bem mais sobre as dinâmicas internas do grupo sem perder o jeito descontraído e, muitas vezes, apaixonado de falar dos eventos “geek”. As entrevistas, tanto as presenciais como também via *WhatsApp*, duraram cerca de vinte a trinta minutos cada.

Para preservar a identidade dos interlocutores, substituí seus nomes verdadeiros por pseudônimos, dada à realidade inspirada por uma rede complexa e conflituosa de agentes que necessitam de uma cooperação mútua no desenvolvimento de suas atividades e que não desejavam se comprometer com as falas e as possíveis repercussões deste trabalho.

Dentre os referenciais teóricos utilizados na análise do texto, destacam-se: Juarez Dayrell (2010; 2014) e Paulo Carrano (2000; 2014) em suas análises teóricas sobre a juventude e culturas juvenis; a tese de Irapuan Peixoto Lima Filho (2013; 2015) sobre os agrupamentos roqueiros que serviu como um arcabouço na reunião de diversos outros teóricos pertinentes à temática juventude neste trabalho; Pierre Bourdieu (2001; 2003; 2005; 2007) em sua conceituação teórica sobre habitus, campo, capitais simbólicos e poder simbólico; Johan Huizinga (2014) e sua compreensão sobre o jogo como elemento que perpassa a vida dos indivíduos através de diferentes aspectos, indo do lúdico a seriedade; Vilém Flusser (1985) em suas observações sobre imagem, imaginação e dialética no desenvolvimento da razão; Florestan Fernandes (1954) em sua análise ainda tão viva e pertinente ao sistema educacional básico brasileiro e o papel que deve ser desempenhando pela Sociologia neste contexto;

Zygmunt Bauman (2001; 2008) em sua teorização complexa sobre a sociedade de consumidores e a fluidez da modernidade; Max Weber (1994; 2005) e suas observações sobre o desenvolvimento da racionalidade científica, burocratização e dominação; e, por fim, Michel Maffesoli (1998) com seu trabalho sobre as tribos urbanas e sua observação do reencantamento do mundo através da emoção coletiva e consequente surgimento de uma aura estética que engloba as subculturas urbanas.

2. JUVENTUDE E A CONSTITUIÇÃO DE SUA PRÓPRIA CULTURA

Culturas Juvenis é um termo bastante utilizado para definir a pluralidade do que significa “ser jovem” na atualidade e seu reflexo na elaboração de culturas urbanas e rurais.

A juventude é, normalmente, vista como um momento transitório, uma fase passageira na história de qualquer indivíduo que tem início com o fim da infância e se encerra ao entrar na vida adulta. A Organização Mundial da Saúde (OMS) considera que a juventude tem início aos 15 anos e se encerra aos 29 anos, padrão este também seguido pela Secretaria Nacional de Juventude (SNJ). Porém, ao limitar a juventude apenas a uma faixa etária, ignoram-se outros fatores decisivos em sua complexa elaboração. Segundo Dayrell (2010), o conceito juventude é socialmente construído, levando-se em consideração que cada cultura delimita de forma diferente essa fase vivida pelo indivíduo. Soma-se a isto, ainda, a pluralidade com que a juventude se revela na contemporaneidade em se tratando de diferenças sociais, culturais, de gênero, geográfica, entre outros aspectos. Essas diferenças podem ser fator importante no agrupamento dos jovens entre aqueles que possuem trajetórias de vida e interesses em comum, o que também não impede que eles transitem por diversos espaços de convivência e grupos.

Considerando, ainda, uma multiplicidade de significados que podem existir para essa mesma fase da vida dos indivíduos, o autor diz, ainda, que não devemos falar em juventude como uma trajetória única de vida, mas, sim, em juventudes ou jovens, no plural, dando ênfase à diversidade como traço marcante na constituição desta existência que pode superar, inclusive, uma fase específica e perdurar para além da vida adulta.

As culturas juvenis. A partir da década de 1990 assistimos, no Brasil, a uma nova forma de visibilidade dos jovens em que a dimensão simbólica e expressiva tem sido cada vez mais utilizada por eles e elas como forma de comunicação, expressas nos comportamentos e atitudes pelos quais se posicionam diante de si mesmos e da sociedade. A música, a dança, o vídeo, o corpo e seu visual, dentre outras LINGUAGENS CULTURAIS, têm sido os mediadores que articulam jovens que se agregam para *trocar ideias, ouvir um som, dançar*, dentre outras diferentes formas de lazer e de expressividade pública. (DAYRELL; CARRANO; e MAIA, 2014, p. 115).

2.1. Cultura juvenil “geek” e sua contextualização à realidade horizontal

As culturas juvenis vêm crescendo e ganhando força e forma ao serem expressas na constituição de uma estética juvenil própria. A troca de informação entre os indivíduos

também é feita através do corpo e do que mais compõe seu visual. Aqueles que se autoidentificam com aparências semelhantes, subentendem que os gostos e trajetórias de vida seriam aproximados, o que revela também uma busca por “estar-junto” (MAFFESOLI, 1998) uns dos outros.

Neste contexto, a cultura juvenil “geek” é uma das que vêm alcançando maior destaque na elaboração de um ser jovem na construção de agrupamentos específicos. Mas o que significa ser “geek”? “Geek” é um termo em inglês que tem sua origem na segunda metade do século XIX, e era comumente atribuído na identificação de artistas de rua que realizavam apresentações bizarras. Nesta época, “geek” significava algo como “bobo” ou “idiota”. Com o tempo, o termo foi caindo em desuso até ressurgir na década de 1990, sendo designado para identificar pessoas de comportamento peculiar. O termo era pejorativo a princípio, mas logo passou a ser usado para designar pessoas atraídas pelas novas tecnologias, cultura *pop* relacionada a quadrinhos, mangás, séries, filmes e livros de ficção e apaixonados pelo que fazem (BICCA; CUNHA; ROSTAS; e JAHNKE, 2013).

Este é um dos mais comuns termos relacionados ao meio nerd. Em muitos casos, é utilizado como sinônimo do termo nerd, sobretudo nos Estados Unidos, onde atualmente ambos se encontram igualmente difundidos. 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).

“Geek” é facilmente confundido com o termo “nerd”, que também representa outra cultura juvenil, porém existe um distanciamento entre os dois grupos quando se analisa suas características. “Nerd” ainda hoje carrega uma carga pejorativa e, até certo ponto, preconceituosa, que, apesar de designar como inteligentes os jovens que fazem parte deste grupo, atribui também inabilidade social, falta de aptidão física e tendência ao isolamento. O “geek”, por outro lado, não precisa ser uma pessoa dita inteligente, porém demonstra profunda paixão e dedicação pelo que faz, também sendo uma pessoa que, ao fazer uso das tecnologias da informação e comunicação, não o faz com o objetivo de se isolar, mas sim com a intenção de explorar novas fronteiras no meio digital e se conectar com outras pessoas para além daquelas que fazem parte do seu convívio diário.

O “geek” traz na construção da sua imagem a marca daquilo que ama, seja um corte de cabelo diferenciado, uma blusa do filme ou série favoritos, além de outros adereços

que, ao serem observados por outros jovens, são rapidamente identificados como marcas de gostos em comum.

Os caminhos humanos são fios de uma teia de relações históricas que vamos tecendo enquanto percorremos os diferentes territórios que habitamos. O conceito de identidade, nesta perspectiva, não pode comportar nenhum sinal que implique isolamento ou fixação. Se, por um lado, num passado pré-moderno o mundo estava aprisionado em relações sociais rígidas e hierarquicamente fixadas por outro, hoje vivemos num mundo em permanente movimento e relação. A identidade é muito mais resultante da ação consciente dos indivíduos do que uma situação definida por laços de hereditariedade. (CARRANO, 2000).

A construção de uma identidade juvenil perante uma cultura própria perpassa pela aprovação dos membros do grupo. A identidade é algo construído pelo sujeito e seu diálogo com os demais. A imagem do indivíduo como membro da cultura “geek” é, antes de tudo, um espelho ou um reflexo no qual os jovens podem observar e, rapidamente, serem capazes de dizer se pertencem ou não ao grupo X ou Y. Não se trata de uma imagem de si padronizada em outros indivíduos, mas de maneiras de ser e de vivenciar a juventude que atrai os jovens para o convívio e construção de grupos. Sendo assim, da soma das identidades individuais, nasce a identidade coletiva:

A identidade coletiva, concebida como um processo de construção de um sistema de ação, significa o reconhecimento de que esta se define por interações e partilhas, produzidas através de um número de indivíduos (ou grupos, em nível mais complexo), dizendo respeito às orientações de suas ações e ao campo de oportunidades e constrangimentos no qual tais atividades acontecem. A identidade coletiva se refere, assim, a uma rede de relações ativas entre os atores que interagem, influenciam-se mutuamente e tomam decisões. A identidade coletiva nunca é, entretanto, inteiramente negociável no interior do grupo, já que a participação em ações coletivas é dotada de sentidos que não podem ser reduzidas à relação custo-benefício. O agir coletivamente implica, necessariamente, colocar em jogo emoções. Sentimentos, como paixão, ódio, amor, fé e medo são partes constitutivas de um corpo agindo coletivamente, particularmente nas áreas da vida social que são menos institucionalizadas, tais como os movimentos sociais. Seria sem sentido enxergar um componente de irracionalidade neste aspecto emotivo da ação coletiva, uma vez que não há conhecimento ou sentido sem emoção. (CARRANO, 2000).

Tal identidade é visível nos laços de solidariedade construídos dentro das culturas juvenis. No caso dos “geeks”, a rede de relações supera os espaços físicos de sociabilidades e alcança os ambientes virtuais de interação, fazendo deste um ambiente próprio. Não é mais tão necessário estar de corpo presente para fazer amizades e se apaixonar. O ambiente virtual pode fazer a conexão entre indivíduos que, mesmo distantes espacialmente, podem estar intimamente próximos em se tratando de uma autoidentificação e laços de solidariedade.

A cultura “geek”, mesmo que não seja capaz de abranger os mais diversos elementos culturais, na sua prática elaborada pelos grupos de jovens “geek” em Horizonte, se propõe a incluir em suas elaborações elementos de diversos outros grupos de jovens, agindo como uma rede que interconecta a diversidade do ser jovem. Por diversas não quero dizer todas as culturas. Ainda existem disparidades que hierarquizam as culturas e colocam algumas como dignas ou desejadas de compartilhar do mesmo espaço enquanto outras são rechaçadas como sendo de ordem inferior e por isso evitadas em espaços de convivência escolhidos pelos “geek”.

Com o tempo e realidades sociais diversas, o conceito de juventude também sofreu alterações. O ser jovem hoje está muito mais ligado a um senso estético do que a uma fase da vida humana. Busca-se muito mais possuir uma aparência jovial e estar por dentro dos agrupamentos jovens. Neste contexto, a cultura “geek” adquire contornos voltados, principalmente, para uma estética do ser um jovem do que por uma faixa etária específica. Isto é o que se chama “juvenilização da sociedade”:

Vivenciamos atualmente uma juvenilização da sociedade, ou seja, um complexo processo social em que a ideia de juventude “contamina” toda a sociedade, fazendo com que os valores relacionados à noção do ser jovem sejam extremamente valorizados. Ser jovem se torna algo desejado, valorizado, uma condição a ser buscada. (PAIS, 2003, apud LIMA FILHO, 2015).

Procedimentos estéticos e busca por uma aparência jovial, o jeito de ser e de falar como jovem, as roupas e demais adereços que identificam uma cultura juvenil específica são exemplos de que a juventude hoje vem sendo conectada a um objetivo a ser alcançado e mantido dentro da sociedade pelo maior espaço de tempo possível, algo que se busca, de fato, preservar pelo maior espaço de tempo possível. A cultura juvenil “geek” não é muito diferente. Os membros deste grupo gestor possuem idades diversas e, mesmo assim, falam dos mesmos assuntos e compartilham as mesmas vivências, algo que não pode ser compreendido apenas pelo fator idade, mas também por uma capacidade de autoidentificação.

Sendo assim, o conceito de juventude afasta-se da adolescência e da ideia de fase transitória da vida e aproxima-se, cada vez mais, das identificações dentro de um mesmo grupo ou entre grupos diversos pertencentes às culturas juvenis e suas estéticas próprias. As aparências refletidas por estes grupos também são penetradas de essências plurais e que seguem diferentes vertentes no processo de sociabilidade destes indivíduos.

A sociabilidade. Aliada às expressões culturais, outra dimensão da condição juvenil é a SOCIABILIDADE. Uma série de estudos sinaliza a centralidade dessa dimensão

que se desenvolve nos grupos de pares, preferencialmente nos espaços e tempos do lazer e da diversão, mas também presente nos espaços institucionais como na escola ou mesmo no trabalho (DAYRELL; e CARRANO, 2014, p. 117).

Horizonte, cidade localizada na Região Metropolitana de Fortaleza-CE, desde o ano de 2006 é palco de grupos gestores jovens que se organizam na elaboração de ações coletivas que tem como principal objetivo a realização de eventos relacionados à cultura *pop* para o público da cidade e região vizinha. O primeiro evento do gênero na cidade foi relatado durante a pesquisa e teria servido como uma espécie de precursor dos eventos mais recentes e era denominado de HAHA, Hiper Amostra Horizontina de Animes. Inspirado no SANA³ e voltado para o público “otaku”⁴, este evento teve sete edições, segundo o que foi relatado entre os jovens. O principal motivo para a descontinuidade do HAHA, que teve seu último evento em 2012, foi a saída de seu líder, conhecido como *Dark*, do grupo e a não sucessão por nenhum outro membro ao cargo de comando. O motivo de seu afastamento estava relacionado ao fato de que ele pretendia ter mais tempo para a sua família, já que se tornaria pai em breve e o evento tomava muito de seu tempo.

³ Super Amostra Nacional de Animes é um evento realizado anualmente na cidade de Fortaleza-CE voltado para os fãs de animes, mangás, *tokusatsu*, *cosplay*, *k-pop*, *games* e cultura pop em geral. O evento costuma trazer atrações nacionais e internacionais, sendo considerado um dos maiores do Brasil no gênero. O SANA iniciou-se em 2001 e já foi responsável por inspirar a criação de vários eventos similares em Fortaleza e em sua Região Metropolitana, contribuindo para a criação de uma rede de eventos “geek” que, a cada evento, se retroalimenta. Ao mesmo tempo que os organizadores de eventos menores e de menos visibilidade se inspiram no SANA, também são responsáveis por trazer o público do interior do estado através da organização de caravanas.

⁴ Termo utilizado no Japão para designar fãs em excesso de algo ou alguém que se popularizou pelo mundo e hoje é utilizado no Brasil como referência aos fãs de animes e mangás. Tal termo se descaracterizou, em certa medida, por não manter seu sentido original ao ser absorvido em culturas diversas. Atualmente, o termo “otaku” caiu em desuso no Japão, enquanto que no Brasil, mesmo que em menor escala, continua a ser utilizado para caracterizar os fãs da cultura japonesa em excesso. A tendência é que, com o crescente uso de outros termos mais abrangentes, o termo “otaku” caia em desuso por completo, em breve, também no Brasil.



Figura 1: Equipe responsável pela organização do evento HAHA em 2012.

Fonte: Arquivo do autor.

Depois do HAHA, Horizonte ficou por alguns anos sem que outros eventos do gênero fossem realizados em seu território, mas o que não significa dizer que o HAHA não teria se propagado ou despertado o interesse dos jovens na realização de ações coletivas semelhantes. Cidades vizinhas, como por exemplo, Pacajus, foram palco de vários outros eventos voltados para o público “otaku”. Dentre estes eventos, se destaca o grupo organizador do Anime Origens⁵, que teve como membros Jonatas e Glória. Posteriormente, estes dois atores, após abandonarem seu grupo de origem, tornar-se-iam os fundadores de outro grupo na realização de eventos de cultura “geek” na cidade de Horizonte. Observa-se aí um movimento de retorno. Ao mesmo tempo em que o HAHA serviu de impulso para a realização deste tipo de ação em uma cidade vizinha, os jovens que sofreram sua influência foram também impulsionados a fazer o movimento de retorno e recriar um evento de cultura *pop* sob novos moldes visando o público jovem que reside na mesma cidade. Desse movimento de retorno, destacam-se dois grupos, Arcadia e *Adventure Nerds*, que servirão para compreensão do protagonismo juvenil na cultura “geek” e seu impacto em Horizonte.

O primeiro grupo a ser descrito para a reflexão deste trabalho é o conhecido como “Arcadia”. O nome foi dado ao grupo pelo seu fundador e atualmente líder, Jonatas. Arcadia é uma palavra que se refere a um movimento literário dos séculos XVII e XVIII, no qual seus membros cultivavam o classicismo e adotavam nomes poéticos de simbologia própria. Outra vertente fala que Arcadia era uma província da Grécia antiga que se converteu no nome de um

⁵ O evento segue uma linha de organização de eventos para o público “otaku” mimética ao SANA, só que em uma escala regionalista e bem menor que o mesmo, sendo realizado apenas uma vez por ano na cidade de Pacajus-CE.

país imaginário descrito por diversos poetas do Renascimento e do Romantismo, permanecendo até os tempos atuais como um lugar utópico onde o homem vive em comunhão com a natureza, livre de ser corrompido pela civilização. E, mais recentemente, o nome Arcadia foi dado a um console⁶ de jogo eletrônico chamado “Arcadia 2001” que foi lançado em 1982. Porém a escolha deste nome para o grupo não possui em si um significado muito específico já que eles nasceram e vivenciam uma época distinta daqueles que fizeram uso desta nomenclatura antes, a não ser pelo fato de ter pertencido há um jogo eletrônico da década de 80, considerando a paixão pelos jogos entre os membros do grupo. A sonoridade provocada pela pronúncia de Arcadia agradou ao grupo e provoca neles um sentimento de pertencimento a algo que é próprio da sua cultura juvenil. Dentro de um agrupamento juvenil específico palavras são ressignificadas e adquirem outros sentidos diversos e que variam de acordo com a interpretação do grupo. À medida que a palavra Arcadia é repetida pelos jovens repletos de um sentimento de pertencimento, ela ganha força em seu novo significado e os sentidos originais são esquecidos ou, pelo menos, ignorados.

O grupo Arcadia foi idealizado e teve início às articulações para atrair novos membros no segundo semestre de 2015. Seus fundadores são Jonatas e Glória, um casal de jovens que possuía um forte interesse em desenvolver algum trabalho relacionado à cultura “geek”. A aquisição de novos membros para o grupo não foi imediata. Além daqueles mais próximos, que já eram amigos do casal, trazer outros jovens para participar era um desafio. Apesar do entusiasmo inicial dos jovens convidados para fazerem parte da construção de um grupo que realizaria eventos de cultura “geek” no município de Horizonte, esse ânimo normalmente não passava do primeiro contato. Muitos jovens convidados a princípio não iam para as reuniões marcadas, principalmente, nos fins de semana, em especial nos domingos, e quando se faziam presentes, era fato raro. Os que se mostravam mais assíduos nas reuniões eram aqueles jovens que possuíam já uma relação de amizade com os fundadores do grupo.

Uma das reivindicações da Glória era pela presença de mais meninas no grupo Arcadia. Ela, mesmo sendo bastante amiga dos meninos que participavam das reuniões e momentos de diversão do grupo, pedia insistentemente para que fossem convidadas mais meninas para fazer parte do grupo, pois ela era a única mulher no início. Busca-se, neste sentido, maior identificação. Para Glória, estar em um grupo que possui os mesmos gostos,

⁶ É um termo genérico que se refere a um conjunto de equipamentos eletrônicos específicos e compatíveis entre si normalmente utilizado em referência a jogos eletrônicos. Devido a grande quantidade de jogos eletrônicos hoje no mercado e as mais diversas nomenclaturas, muitos jovens fazem uso do termo console na tentativa de simplificar e tornar a comunicação mais sucinta.

mas não conta com a participação de outras mulheres, causava um desconforto e crise na identificação com os outros participantes. Tal crise pode ser fruto da contradição entre “aparência” e “maneira” (GOFFMAN, 2002), o que significa dizer que sua fachada feminina, mesmo com a adesão de diversos signos da cultura “geek”, não condizia inteiramente com o grupo de que fazia parte, levando-a, em sua atuação, a buscar por maior similitude ao agregar outras mulheres ao grupo. Uma questão de subjetividade feminina de pouca semelhança causava a crise da face na elaboração de uma identidade e busca de pertencimento em um grupo majoritariamente masculino. Com o tempo, outras mulheres (embora ainda que bem poucas) foram entrando para o grupo, mesmo que nem todas tenham permanecido ou que participaram apenas por um breve período. Com o tempo, a questão foi perdendo destaque no grupo à medida que algumas mulheres (poucas se considerar o número de homens) foram permanecendo no grupo.

A rotatividade tanto entre meninas como também entre meninos é comum. Existem aqueles que entram e em pouco tempo saem, os que permanecem desde que vieram à primeira reunião e os que só participam quando estão se aproximando as datas de realização dos eventos. É o que Dayrell (2010) fala sobre o “vaivém” da juventude como um movimento constante de idas e vindas, perpassando por grupos distintos e adquirindo vivências caras no processo de constituição de uma identidade própria.

Nota-se, também, uma resistência por parte das famílias em permitir que menores de idade participem do grupo Arcadia, principalmente se forem do sexo feminino. O fato de o grupo estar inserido no contexto de uma sociedade patriarcal reflete nas permissões de quem pode ou não estar presente em determinados lugares. Mulheres, mesmo que sejam maiores de idade, ainda estando inseridas em um ambiente familiar dito tradicional, normalmente são mais resguardadas ou, melhor dizendo, submissas em relação a suas famílias, que limitam suas ações, círculos de amizade e sociabilidades, locais que podem frequentar e até que horas podem ficar na rua. Alega-se que se trata de uma questão de segurança e que as mulheres devem ser protegidas por serem mais vulneráveis a realidades como a criminalidade urbana. Sobretudo, observa-se aí uma questão cultural que se impõe sobre a participação das mulheres em diversos espaços de convivência que não se aplica da mesma forma no caso dos homens. Nesse sentido, o conflito geracional se inicia no seio da família e se expressa na resistência, reprovação ou proibição por parte dos pais na participação de seus filhos em agrupamentos juvenis.

Os participantes têm idade variada, mas se preza por aqueles que sejam maiores de idade por questão de contarem com uma relativa maior liberdade em relação a suas

famílias, mesmo que os menores não sejam excluídos apenas por questões etárias. A maioria não implica apenas em mais autonomia do sujeito, mas também em maior responsabilidade e a abertura para mais cobranças, estar presente e participar ativamente do grupo. Não existe uma idade limite, mas os interesses em comum já são por si só demarcadores de limites entre diferentes grupos e gerações. A idade não se mostra como um fator limitante em um grupo que fala a mesma língua e vivencia o mesmo interesse por jogos, séries, filmes e animes⁷, mesmo que seus gostos em comum gerem, também, divergências de opinião.

O grupo Arcadia realiza, desde 2015, as edições do evento Hora-Con, Convenção Horizontina de Artes, que será mais bem detalhado nos capítulos seguintes como uma confluência de gostos e interesses em comum que motivaram as reuniões e a formação do grupo a princípio.

O segundo grupo a ser citado nesta pesquisa é o *Adventure Nerds*, que surge de uma divergência entre os membros que estavam à frente do grupo Arcadia. A princípio, em desacordo à decisão do líder Jonatas em uma reunião do grupo ocorrida na segunda metade de 2018, quatro membros bastante atuantes saíram do Arcadia e sua decisão de abandonar o evento reverberou em seu grupo de *WhatsApp*, *Arcadia Crew*, levando outros membros a tomar a mesma decisão de abandonar o grupo nas vésperas da realização do próximo evento. Mais à frente, neste trabalho, irei aprofundar as situações de conflitos que geraram a cisão no grupo e a consequente formação do *Adventure Nerds*.

O nome *Adventure Nerds* é uma ressignificação e apropriação de palavras que tem sua origem em outro idioma, o que é comum entre os jovens consumidores da cultura *pop*, pois o tipo de conhecimento difundido em âmbito global vem carregado de significados e termos regionais e idiomáticos que são reapropriados por outros povos, como é caso da cultura juvenil “geek”. *Adventure* significa aventura em seu idioma de origem e, com isso, eles querem passar a ideia de aventureiros e desbravadores. Já o termo “nerds” é utilizado justamente pela dificuldade em se distinguir “geek” e “nerd”, assim como foi citado anteriormente, mesmo que eles próprios sejam responsáveis por fazer essa compreensão do termo. Assim como outras ações posteriores do grupo, o nome foi decidido em comum

⁷ São desenhos animados produzidos por estúdios japoneses que hoje já, em grande medida, têm se expandido para outras plataformas e vêm sendo mimetizados por outras culturas na produção de suas próprias animações por possuírem traços bastante característicos. Os traços finos e simplistas somados aos olhos grandes e expressivos tornam o gênero fácil de ser distinguido de outros e, também, bastante atrativo na incorporação em produções de estúdios de outras nacionalidades.

acordo. Kaio citou o termo *adventure*, sendo acolhido pelos membros e complementado por Thierry e Fernando com o termo “nerd”. Ainda hoje existem pequenas divergências de opiniões sobre o nome do grupo, por conta de parte deles se identificarem como “geek” e considerarem essa analogia ao “nerd” errônea, porém nada que faça surgir uma necessidade de modificar o nome que já se cristalizou entre os que estão à frente do grupo. O que não significa dizer que eles não sejam capazes de fazer a devida distinção entre “nerd” e “geek”, pois para eles existe uma diferença mesmo que ainda não saibam muitas vezes como explicá-la:

Cara, geek... ele é não ser nerd, porque, diferentemente do nerd, ele não é o que a gente pensa, né? Se for pesquisar tem outro significado muito mais obscuro. Mas ser geek, cara, é você não se importar praticamente de ter vergonha do que você gosta, entendeu? Você... porque tipo assim, tem muita gente que, sei lá, assiste Meninas Superpoderosas e tem muita gente que assiste também só que as vezes eles se envergonham, então ser geek é praticamente gostar desse tipo de coisa. Animações em geral. Sem se preocupar com idade e coisas do gênero, entendeu? (Igor, 20 anos).

No *Adventure Nerds*, Thierry assumiu como coordenador geral, sendo que a ideia de criar o grupo surgiu do interesse em conjunto de quatro jovens recém-saídos do grupo Arcadia. Além do Thierry, Igor, Kaio e Daniel também participaram da formação do novo grupo, que cresceu rapidamente ao incorporar os outros membros que abandonaram em massa o Arcadia logo depois da saída desses “membros-chaves”, além de resgatar para a organização antigos membros que já haviam se afastado há muito tempo do Hora-Con e de outros eventos semelhantes. Ao mesmo tempo em que as relações e os laços de amizade se mostram frágeis a ponto de em uma reunião de um grupo de cultura juvenil se dissolver quase que inteiramente, também mostra extraordinária plasticidade ao se emoldurarem em uma nova organização juvenil, conservando quase as mesmas características e dentro de um período de tempo bem menor do que o grupo Arcadia levou para se solidificar. Como disse Karl Marx (1999), “tudo o que era sólido se desmancha no ar”, o que vale dizer também para as relações afetivas que os jovens compartilham na contemporaneidade e sua grande fluidez.

Com relação à forma de organização do *Adventure Nerds* são resguardadas muitas semelhanças com o grupo Arcadia, inclusive na execução das atividades no dia do evento. As principais diferenças dizem respeito principalmente à liderança e organização, pontos estes que serão melhor explorados no decorrer deste trabalho.

O nome escolhido para o evento promovido pelo *Adventure Nerds* também faz uso do idioma inglês, sendo apropriado e adquirindo um sentido específico para o grupo e fãs

do evento. Sendo assim, *Horizon Geek* faz a junção de uma versão americanizada do nome da cidade de origem do evento com a cultura juvenil a qual os organizadores pertencem. As referências locais e globais se encontram, assim, em um termo que adquire um sentido próprio advindo da vivência única do que é ser um jovem “geek” na cidade de Horizonte, unindo de forma simplificada toda a complexidade que existe no jogo dialético entre o global/local (GIDDENS, 2002).

Até o momento, houve apenas uma edição do *Adventure Nerds* e, mesmo apesar da cisão com o grupo Arcadia, vem repercutindo entre os jovens “geek” da região a ponto de reproduzir uma quantidade de público igual ou superior ao visto nas edições anteriores do Hora-Con.

2.2. Ambiente, movimentos e atrações: lugares ressignificados pelos eventos “geek”



Figura 2: decoração para o evento Hora-Con *Remake Project* em 2016.

Fonte: Arquivo do autor.

Os eventos realizados em espaços públicos fechados por grupos gestores “geek” de Horizonte são responsáveis por atrair um grande número de jovens em cada edição. Em sua grande maioria, são residentes da cidade, mas também convidam pessoas de outros municípios, incluindo a capital do estado, a participar.

Neste tópico, irei analisar com se dão as movimentações para a realização do dia do evento, organização do grupo, público e principais atrações, destacando, também, como se dá a interação entre os principais atores envolvidos no ápice da concretização de seus trabalhos.

A divisão do trabalho está presente na realização das tarefas dos grupos juvenis “geek” antes, durante e após a realização dos eventos. Fatores como idade e responsabilidade vão influenciar bastante na divisão das tarefas que são colocadas para o grupo meses antes de qualquer evento. Busca-se realizar essa divisão com o máximo de antecedência para que os membros do grupo consigam dar conta de suas tarefas diárias, como trabalho e estudo mais a soma extra de atividades relacionadas aos preparativos, além de saber em qual sala irão se localizar no dia do evento.

Os líderes realizam, previamente, uma divisão anotada em um caderno e depois compartilha durante a reunião para saber se as pessoas que eles haviam selecionado para tal tarefa se disponibilizam ou se preferem assumir outra função no dia do evento. Normalmente, não há muita discordância, pois eles já conhecem as preferências de cada um para determinada atividade, dada a relação próxima de amizade. Os que gostam de jogos eletrônicos, vão para a sala dos *games*, os que gostam de jogo de cartas, vão para a sala dos *card games*, e assim por diante. Não se trata apenas de selecionar o jovem pelo gosto que ele tem por determinada atividade, mas também pelo conhecimento que tem sobre aquilo. Seguindo a lógica do grupo, não parece ser uma boa ideia colocar uma pessoa que não joga e não compreende bem a mecânica dos jogos eletrônicos para coordenar a sala de *games*, por exemplo. O que significa dizer, também, que esta mesma pessoa não saberia como solucionar problemas que por ventura possam vir a acontecer relacionados a estes jogos.

Para além dos gostos, também pode ser destacado o fator maior idade. Menores de dezoito anos não ficam responsáveis por coordenar salas, sendo limitados a ajudar como uma espécie de apoio. E, mesmo entre aqueles maiores de idade, são selecionados os que se mostram mais responsáveis para comandar a sala.

A divisão de funções a serem executadas nestes grupos “geek” é incipiente e existe pouca compreensão sobre uma forma equitativa de divisão do trabalho. Mesmo a diferenciação de funções rasa e a hierarquia existente entre líderes, coordenadores de sala e demais membros, e por mais que se preze por uma divisão de tarefas igualitária entre os membros para que ninguém fique sobrecarregado, normalmente, toda essa organização fica apenas no papel. É comum que, nas vésperas de algum evento, eles tenham diversos afazeres, como decoração, o que inclui também pintura e recorte de adereços, testes com os jogos eletrônicos, testes com equipamentos de som, limpeza do local, movimentação de móveis etc. O que fica claro é que, mesmo que se busque realizar a divisão dos trabalhos de forma a que todos contribuam de igual forma com a organização, de fato, isso não acontece. Muitos deixam para desenvolver suas tarefas apenas nas vésperas dos eventos, seja por desleixo ou

mesmo porque estiveram ocupados com outros afazeres. Os motivos são os mais diversos, porém não são questionados ou cobrados à medida que a pressão do tempo que se dissipa vai tomando conta do grupo. Seja qual for o trabalho que precise ser feito na véspera do evento, eles se organizam a partir de suas aptidões para concluí-lo da forma mais breve. Por esse motivo, se torna tão importante para estes grupos gestores conseguirem a permissão para passar uma noite antes no local onde será realizado o evento para concluir todos os trabalhos que algum membro não tenha conseguido finalizar em tempo hábil e possa fazê-lo com a ajuda de seus companheiros. Normalmente, eles tentam passar a noite acordados empenhando-se em ver se está tudo certo para o dia seguinte, fazendo uso de estimulantes, como café e energéticos. Só quando tudo parece estar no seu devido lugar e funcionando conforme o esperado, eles tiram algumas horas para dormir antes de serem abertos os portões e o público adentrar o espaço.

Durante a realização do evento, ainda assim, é difícil observar uma divisão mais rígida das funções desempenhadas por cada um. O que se observa, na verdade, é uma situação, de certa forma, caótica, em que muitos se veem perdidos em suas funções e obrigados a procurar um coordenador quando surge algum problema, por mais corriqueiro que seja, nestes eventos organizados por jovens.

Após o fim dos eventos, com os membros gestores exaustos, a palavra de ordem é organizar tudo o mais rápido possível para deixar o local. Eles precisam se articular rapidamente para devolver os equipamentos emprestados e restabelecer a organização do espaço a ordem tal qual havia sido cedido pela prefeitura. A principal motivação para todos esses cuidados com os equipamentos e o espaço, mesmo apesar do cansaço, é estabelecer uma relação de confiança de que tudo que foi emprestado será devolvido imediatamente após o evento e em perfeito estado e que o lugar que o sediou também será conversado. Na correria para deixar tudo nos conformes, após o evento, é que a divisão do trabalho se torna menos perceptível ainda, a ponto de ser dificultoso para um desconhecido estabelecer quem lidera o grupo apenas de observar os jovens trabalhando.

A hierarquia, embora presente em ambos os grupos, pouco se percebe na divisão do trabalho ou no poder de decisão e comando dos membros, pois todos estão muito próximos, emocionalmente envolvidos em suas relações de amizade e coleguismo. A hierarquia só irá, de fato, prevalecer na responsabilidade que eles devem demonstrar com relação à realização do evento. Por mais que alguns desses jovens se mostrem pouco responsáveis ou mesmo inconfiáveis em outros ciclos de sociabilidades, dentro dos eventos “geek” eles podem estabelecer uma relação de segurança mútua que é extremamente cara

quando se pensa em realizar algo do gênero. A relação que estes jovens têm com os objetos que emprestam para exposição ou uso é quase como se seus companheiros tivessem que lidar com algo insubstituível, o que demanda alto grau de confiabilidade entre os pares neste tipo de relação.

2.2.1. Jogos eletrônicos no despertar de paixões e conflitos específicos aos eventos “geek”

Por que objetos como jogos eletrônicos, HQs, mangás⁸, livros, computadores, *notebooks* são tão caros a ponto de despertar um valor sentimental nos jovens “geek”? A resposta mais adequada para tal pergunta envolve duas hipóteses igualmente pertinentes. A primeira está relacionada aos signos do próprio grupo que servem como elemento de autoidentificação e que são capazes de despertar forte emoções. Independentemente de ser um jogo ou uma história, tais signos podem deixar marcas profundas na constituição da identidade de alguns desses jovens e só de ter o objeto em mãos, sentimentos profundos são despertados através das recordações, como saudosismo, alegria, nostalgia, melancolia, paixão, idolatria etc. Por exemplo, um dos líderes destes grupos gestores, Jonatas, possui uma coleção de livros do *Star Wars* ainda embalados no plástico em que veio da loja. Para ele, estes livros não são para serem lidos, mas sim colecionados e mantidos em perfeito estado, pois representam um misto de emoções que possuem raízes profundas em sua trajetória de vida. A segunda está ligada a classe social baixa, a qual praticamente todos os organizadores destes eventos pertencem. É necessário muito tempo de trabalho acumulado em capital financeiro para que um destes jovens seja capaz de comprar um jogo eletrônico de última geração e pretende-se que este equipamento perdure ainda por bastante tempo, proporcionando diversão ao seu usuário.

Dentre as divisões das tarefas para a organização destes eventos “geek”, destacam-se os que vão liderar a ação e, caso necessário, uma equipe com um ou mais membros para ajudá-los na execução. A sala de exibição, onde é exibida uma seleção de animes e filmes, fica sob o comando de uma pessoa. A sala de *games*, por contar com um número bem maior de equipamentos e um público de grande rotatividade, necessita de uma

⁸ História em quadrinhos em estilo japonês que resguarda os mesmos traços peculiares dos animes que, de fato, caracterizam boa parte das produções do país de origem. Para além dos traços, os mangás resguardam elementos culturais fortes e bastante específicos do Japão, como o fato da revista ser lida de trás para frente, por exemplo. Apesar do mangá ser produzido e comercializado mundialmente, a forma de como se deve lê-lo é particular e específica do Japão, o que se pode chamar de uma das inúmeras influências do local sobre o global.

equipe de apoio maior que depende, também, da quantidade de consoles no dia evento. Quanto mais jogos eletrônicos, mais pessoas são necessárias para ficar de olho e evitar que algo seja furtado ou danificado por alguém do público.

É muito comum, em eventos do gênero, que ocorram pequenos furtos. O roubo não é praticado de jovem contra jovem, mas sim de jovem contra a organização e os estandes de vendas. O ato é praticado sem o uso de violência explícita. Na realidade, busca-se realizar o furto da forma mais disfarçada possível. Usam-se diversos truques para enganar os olhos atentos dos organizadores e dos vendedores, para exibir o objeto furtado apenas entre os amigos como a um troféu, um prêmio por sua astúcia ao ter superado o risco de ser pego no ato. O roubo, ao contrário do que se poderia imaginar a princípio, não é praticado por alguns jovens pelo fato de não ter o dinheiro para comprar os objetos à venda, mas sim por quererem aproveitar a oportunidade quando observada de pegar algo sem ter que pagar. Tanto é verdade que entre os jovens que não possuem o poder aquisitivo para comprar os produtos à venda no evento não praticam o furto mesmo que tenham a oportunidade. O que está em jogo compreender na ação do roubo em eventos “geek” é que praticar ou não este ato está muito mais ligado aos princípios de cada indivíduo do que ao poder aquisitivo propriamente dito.

Há uma subdivisão na sala dos *games* entre clássicos e lançamentos, seguindo a linha temporal e os avanços tecnológicos entre os jogos eletrônicos. Aqueles considerados clássicos são, normalmente, os que estão fora da linha de fabricação há bastante tempo, enquanto que os lançamentos não precisam ser necessariamente os últimos do mercado com tanto que ainda estejam em destaque junto ao público “geek”. Durante o evento, os jogos mais buscados pelo público são os atuais, que justamente por serem lançamentos, possuem um valor de mercado elevado e exigem alto poder aquisitivo se considerado que o público do evento é, em sua grande maioria, proveniente das classes mais baixas, o que significa dizer que o acesso a este tipo de tecnologia dificilmente se dá por outros locais.

Nesta primeira edição do *Horizon Geek*, como uma das novidades do evento, houve uma demonstração de um jogo de realidade virtual⁹ que tinha sido trazido por um de seus parceiros, Egídio. Quem quisesse fazer uso da tecnologia teria que pagar cinco reais por cinco minutos. Durante a demonstração, uma máscara com o visor de um smartphone era

⁹ Tecnologia que cria uma interface entre o usuário e um sistema computacional através de recursos gráficos com o objetivo de criar a sensação de se estar presente em um ambiente virtual diferente do real. Reflexo de uma tentativa de aproximação e integração cada vez maior entre homem e máquina. Cria-se um ambiente virtual em que o homem pode interagir de forma ainda mais completa, de fato submergir e permitir-se viver e acessar o mundo virtual de forma cada vez mais aproximada e realista se comparada com o ambiente físico.

colocada frente aos olhos do usuário de modo que, para onde ele olhasse, pudesse observar apenas a interface¹⁰ do jogo. As pessoas que fizeram uso da realidade virtual apresentaram as mais diversas reações, desde medo, susto, até mesmo admiração e euforia. Para além da identificação com a cultura “geek”, vivenciar algo novo se constitui como um dos elementos atrativos deste tipo evento.



Figura 3: Demonstração da tecnologia de realidade virtual no evento *Horizon Geek* realizado em 2018.

Fonte: Arquivo do autor.

Por outro lado, indo contra a paixão por tecnologia, que é um dos elementos constituintes da identidade “geek”, a nostalgia alimenta a mente daqueles que vão à sala de *games* em busca dos jogos clássicos. Mesmo entre os mais jovens, existem aqueles que procuram os jogos antigos, pois mesmo que não tenham os melhores gráficos, se comparados com os atuais, ainda assim se constituem como uma novidade por não fazerem parte do dia a dia destes jovens. Enquanto que para os mais velhos, que podem ter tido contato ou não com estes jogos clássicos ao decorrer de sua trajetória de vida, destaca-se o sentimento de nostalgia e saudosismos de vivências passadas e pessoas que fizeram parte do seu ciclo de sociabilidade, mas que hoje podem não estar mais por perto. Vale ressaltar que por melhores gráficos entende-se as interfaces mais agradáveis a visão do usuário ou mais aproximadas da realidade, gerando essa dimensão valorativa entre o público “geek”. A interface gráfica dos

¹⁰ Refere-se a um sistema de movimentação de informações, sejam eles físicos ou virtuais, com o objetivo de fazer a adaptação entre dois sistemas distintos para obter determinado fim que apresente resultado para os dois sistemas, ou seja, o objetivo final possui características dos dois sistemas. Diferentemente do ser humano, as máquinas digitais não fazem uso do mesmo tipo de linguagem. É necessária a existência de uma interface que faça simultaneamente e de forma rápida a tradução do código para ambos, homem e máquina, entre signos inteligíveis para o ser humano e linguagem lógica de programação para os equipamentos computacionais.

jogos eletrônicos nada mais é do que uma reinvenção da realidade, seja de um tempo remoto do passado, de um mundo utópico ou distópico, ou mesmo uma reconstrução do tempo presente com diferenciação do espaço geográfico em que se realiza a ação do jogo e da criação imagética de seu avatar¹¹. Da mesma forma, outros jogos também gozam de suas recriações da realidade:

Trabalhar com swordplay é trabalhar no entroncamento de mundos, onde o “real” e o “imaginário” contaminam um ao outro. Vampiro, um dos líderes do Draikaner, envolvido com a fundação do clã em 2010, afirma em rede nacional: “[swordplay] é fantasioso, porém real”. Pessoas reúnem-se para exercitar tanto seus corpos físicos quanto os sociais, elaborando em conjunto um imaginário medieval europeu, também coletivo, que se articula com o imaginário de outras tantas épocas, lugares e nichos de mercado. Falar sobre swordplay é falar sobre as disputas de uma prática claramente reconhecível mas muito ampla e nem tão homogênea como pode parecer à primeira vista (SILVA, 2015, p. 1-2).

Na sala de *games*, também são realizados alguns campeonatos de jogos famosos entre o público “geek” nos consoles mais atuais, onde eles pagam um valor de inscrição e depois o vencedor do torneio fica com a maior parte do dinheiro arrecadado (cerca de vinte por cento do dinheiro das inscrições em torneio fica para o grupo que organiza o evento). O número de participantes mínimo para um torneio é de quatro pessoas, o que significa dizer que, em casos de participantes insuficientes para a realização de um torneio, o dinheiro dos inscritos é devolvido e a competição cancelada.

Huizinga (2014), em seu livro *Homo Ludens*, faz uma análise do jogo e como ele perpassa a vida em sociedade por diferentes aspectos. O jogo é anterior à cultura, pois antes mesmo do ser humano ser capaz de dar sentido às suas ações, o jogo já estava presente na competição e na ludicidade. Sendo assim, o jogo se expressa em nossas vidas de forma que, muitas vezes, são pouco perceptíveis, sendo ocultado pelo sentido que a cultura dá às nossas ações. O jogo, por seu caráter lúdico, opõe-se à seriedade. Cria-se aí uma dicotomia entre dois polos extremos, mas que, ainda assim, não se tornado intransponível, pois o jogo também pode absorver para si a seriedade.

¹¹ Está relacionado a uma crença hinduísta na descida de um ser divino à terra e sua materialização em forma humana ou animal. Trazido para a linguagem dos jogos, o termo avatar se refere ao personagem de escolha do jogador e que deve interpretar suas ações no espaço virtual. É uma das expressões da interface ao moldar dados em uma imagem inteligível ao indivíduo de si mesmo ou pelo menos da imagem que pretende construir de si em um ambiente virtual com as características visuais que deseja expressar em seu personagem. Não deixa de ser uma expressão visualmente de dados numéricos que visam facilitar a compreensão do usuário, mas principalmente dar vida a um ser fictício de forma mais aproximada possível de como ele seria se estivesse presente em nossa realidade física.

pois minha intenção não era definir o lugar do jogo entre todas as outras manifestações culturais, e sim determinar até que ponto a própria cultura possui um caráter lúdico. O objetivo deste estudo mais desenvolvido é procurar integrar o conceito de jogo no de cultura [...] Assim, jogo é aqui tomado como fenômeno cultural e não biológico, e é estudado em uma perspectiva histórica, não propriamente científica em sentido restrito (HUIZINGA, 2019, p. 3).

Os jogos eletrônicos estão disponíveis para serem usufrutos do público “geek” durante a maior parte do evento, que é onde expressam a livre ludicidade empregada neste tipo de equipamento, nos quais a disputa entre os usuários não adquiriu grau sério. Porém, após iniciarem-se os torneios, nos quais seus competidores estão apostando seu tempo de vida cristalizado em moeda de troca, o jogo atravessa o abismo de oposição entre lúdico e sério e se reveste de uma seriedade despertada pelo alto grau de competitividade. O jogo só pode ser considerado jogo se seus concorrentes se localizarem em pé de igualdade. Nenhuma discrepância entre os concorrentes ou vantagens indevidas devem ser toleradas na competição. Esse tipo de competição acirrada entre iguais, que mesmo resguardando o sentido lúdico se cobre de seriedade entre os pares, é o que Huizinga (2014) atribui ao caráter agonístico do jogo, uma alusão aos combatentes atléticos da Grécia antiga.

Mas será mesmo que tais competições em torneios de eventos “geek” são realizadas entre concorrentes em pé de igualdade? Para que um jogo seja considerado, de fato, jogo, é necessário que a competição se dê entre concorrentes com iguais condições de vitória, que nenhuma vantagem que possa vir a desequilibrar a balança seja concedida a nenhum dos dois lados, mas será que isso realmente acontece neste caso? Se forem consideradas as trajetórias de vida, o acesso e o tempo que cada concorrente tem para despender em jogos eletrônicos, dificilmente serão encontradas as condições necessárias para que a igualdade ocorra entre os participantes. Porém, leva-se em conta apenas as condições do ambiente, como temperatura, conforto das cadeiras e equipamento disponível em perfeito estado de funcionamento para ambos os jogadores, pode-se dizer que a competição, ou melhor dizendo, o jogo agonístico, deve ocorrer em paridade na teoria. Para os que organizam os eventos, assim como, também, para os participantes dos torneios, a realidade presente de igualdade que o ambiente oferece é tudo que é levado em conta no jogo, mesmo que seja apenas uma condição aparente.

2.2.2. Entre cartas e tabuleiros: a narrativa dando vida a existências imaginárias

A sala de *card games* é onde são realizadas as partidas de jogos de cartas e, dependendo da disponibilidade, um mestre para narrar partidas de RPG¹² de mesa também realiza algumas sessões durante o evento. Essa sala conta com um organizador e cerca de dois ou três jovens na ação.



Figura 4: *Card Game* no evento Hora-Con Remake Project em 2016.
Fonte: Arquivo do autor.

Diferente da sala dos *games*, a sala de *card games* é intermitente nestes eventos “geek”, o que significa dizer que, dependendo da disponibilidade local e do público que se fará presente, poderá ou não ser reservada uma sala apenas para o *Card Game* e demais jogos de mesa. Em algumas edições, a sala de *card games* ficou no mesmo local que o *workshop* de desenhos.

Os jogos de mesa, normalmente, se mostram mais complicados aos jovens do que os jogos eletrônicos devido à complexidade das regras, o que não significa dizer que estes últimos também não tenham suas normas. Enquanto nos jogos eletrônicos os jogadores aprendem sobre o que podem ou não fazer ao decorrer do desenvolvimento da história do jogo e presos em uma interface digital que os tornam incapazes de burlar as normas impostas pelos

¹² Sigla em inglês para *Role-Playing Game*, a qual se refere a um jogo de interpretação de papéis com uma narrativa compartilhada. O jogo costuma ser composto com cerca de cinco a, no máximo, dez jogadores, no qual um destes é o mestre que é responsável pela narrativa principal da história compartilhada. Para além do mestre, cada jogador é responsável por narrar a história e as ações de seu próprio personagem. As narrativas imaginárias que podem, também, contar com elementos do mundo real, neste contexto, misturam-se no desenvolvimento de uma história particular que depende da biografia criada por cada um de seus personagens para que se desenvolva.

programadores (a menos que se consiga hackear¹³ o código, o que também se qualifica com uma quebra da norma) os jogos de RPG e *Card Game* para que possam ser jogados é necessário que antes os jogadores tenham aprendido pelo menos as regras mais básicas. Estas regras podem vir acompanhando o jogo de mesa como uma espécie de manual ou serem ensinadas por um colega ou mesmo encontradas na internet. No caso dos RPG's de mesa, existem livros inteiros com regras, personagens, magias etc.

Tais diferenciações entre os procedimentos de internalização das regras dos jogos trazem grande impacto na diferenciação do público que busca por essas modalidades. A grande massa do público que vai para os eventos “geek” se sente muito mais atraído pela sala dos *games*, tanto é que umas das maiores salas dos locais de eventos sempre costumam ser reservadas para os jogos eletrônicos, pois já se espera que a grande massa do público frequente a sala e lá permaneçam por um longo período de tempo, que é o que, de fato, vem acontecendo ao decorrer das edições. Por outro lado, a sala de *card games*, que engloba também outros jogos de mesa, possui um público muito mais específico, pois nem todos os jovens estão dispostos a despender um longo período de tempo lendo manuais e aprendendo as regras de um jogo para só depois pôr em prática.

A contemporaneidade, por sua fluidez e adaptabilidade, também se modifica com rapidez e exige velocidade dos indivíduos que compõem as sociedades atuais, que os acontecimentos se desenvolvam de forma rápida, imediatamente, se possível. O tempo é elemento escasso quando se quer viver e experimentar tudo no mesmo momento e com uma rapidez voraz. E na mesma velocidade em que uma experiência é absorvida e consumida, ela é também esquecida ou descartada. Aquilo que exige muito tempo para que se possa constituir em uma vivência ou saber passa a se tornar pouco palatável para a maioria dos indivíduos.

O que todas essas características dos fluidos mostram, em linguagem simples, é que os líquidos, diferentemente dos sólidos, não mantêm sua forma com facilidade. Os fluidos, por assim dizer, não fixam o espaço nem prendem o tempo. Enquanto os sólidos têm dimensões espaciais claras, mas neutralizam o impacto e, portanto, diminuem a significação do tempo (resistem efetivamente a seu fluxo ou o tornam irrelevante), os fluidos não se atêm muito a qualquer forma e estão constantemente prontos (e propensos) a mudá-la; assim, para eles, o que conta é o tempo, mais do

¹³ Ação realizada por hackers com o intuito de modificar aspectos internos de dispositivos, programas ou redes computacionais com o objetivo de obter vantagens indevidas ou simplesmente o prazer de invadir e deixar sua marca. Ser hacker é algo que se elabora a partir da construção de conhecimento acumulado em informática e linguagem de programação mais a disposição para quebrar regras inerentes a sistemas computacionais. Não se trata apenas de obter ganhos e vantagens indevidas, mas também pode constituir-se como uma forma de diversão ou lazer. A invasão ou quebrar os protocolos de segurança de um sistema podem ser responsáveis por despertar sensações de adrenalina semelhantes a quem pratica esportes radicais.

que o espaço que lhes toca ocupar; espaço que, afinal, preenchem apenas “por um momento”. Em certo sentido, os sólidos suprimem o tempo; para os líquidos, ao contrário, o tempo é o que importa. Ao descrever os sólidos, podemos ignorar inteiramente o tempo; ao descrever os fluidos, deixar o tempo de fora seria um grave erro. Descrições de líquidos são fotos instantâneas, que precisam ser datadas (BAUMAN, 2001, p. 8).

Os jogadores de *Card Game* e RPG de mesa compõem nichos muito específicos dos agrupamentos “geek”, justamente por exigirem tanto tempo de seus participantes para a preparação e desenvolvimento pelo interesse em adentrar em seus complexos universos fictícios. Sendo assim, os jovens que fazem uso dos jogos de mesa, criam redes de contatos que fazem uso de eventos do gênero para se encontrar, jogar, trocar cartas etc. Normalmente, eles já fazem parte de uma longa rede que se organiza para estar presente nestes eventos, porém, da mesma forma, podem se conhecer no local e se identificarem com outros que partilham do interesse pelo mesmo jogo, o que pode levar, também, ao contato face a face e a possibilidade de se desafiar alguém para uma partida.

As cartas e os tabuleiros utilizados nos jogos são trazidos pelos próprios jogadores, pois cada um deles tem seu deck montado, o que significa, também, que os membros da organização dos eventos não precisam ficar tão atentos às cartas e outros materiais impressos que os jovens trazem para o local, pois eles mesmos se responsabilizam por seus próprios bens e, também, porque seria difícil identificar um roubo em se tratando de itens pessoais. Alguns jovens, inclusive, destacam formas de como é possível roubar cartas de outros jogadores sem serem percebidos. Durante o jogo de cartas, há momentos em que os jogadores embaralham as cartas um do outro ou que é necessário pegar uma carta de oponente de forma provisória seguindo a mecânica do jogo. São nessas horas que surgem as oportunidades para roubar as cartas ou trocar cartas comuns por cartas raras, no caso, as de menor valor por aquelas de maior valor. Relatos dos próprios jogadores dão conta de que apenas uma única carta, devido ao seu grau de raridade e aplicabilidade dentro do jogo, pode chegar a ser muito mais valiosa do que um deck completo. O interesse nas cartas raras vai para além do valor de troca delas nas mãos de um jogador de *card game*. Essas cartas, com a combinação certa de deck, podem ser muito úteis em desafios contra outros jogadores.

Quanto mais “poderosa” for a carta, maior é sua raridade e, conseqüentemente, seu valor no mercado. O furto, no caso do *card game*, constitui-se em uma questão utilitária para o jogador que pode ir para além da questão de seus princípios, a vitória. Questões relacionadas a princípios e moral, em qualquer sociedade, pertencem ao plano cultural, enquanto que no jogo em caráter agonístico (HUIZINGA 2014) prevalece a busca pela vitória

a ponto de alguns de seus competidores usarem meios ilícitos para alcançá-la, pois o jogo antecede à própria cultura e, conseqüentemente, suas regras não precisariam se sujeitar a ela quando a busca pela vitória se sobrepõe a qualquer outro interesse.

Mesmo que um colecionador compre vários pacotes de cartas, ele não tem como saber quais cartas vêm em seu interior, pois os envelopes vêm lacrados de fábricas e só são abertos pelo consumidor. Ele pode, também, fazer a opção de comprar as cartas separadamente com o dono da loja, mas, então, terá que pagar mais caro para adquirir as cartas mais raras. Sendo assim, eles só podem contar com a sorte de conseguir as cartas que querem na compra de envelopes ou gastar uma soma maior de dinheiro para adquirir as mais raras de donos de lojas ou mesmo de outros jogadores, seja pessoalmente ou pela internet.

Estes eventos de cultura “geek” também servem como mercado de cartas, transformando espaços públicos em lugares únicos no tempo e no espaço para o comércio deste tipo de mercadoria em Horizonte, considerando que as lojas da região não se ocupam da venda destes produtos. Tanto Hora-Con como também *Horizon Geek* se caracterizam como lugares onde os jogadores podem vender ou trocar suas cartas, às vezes contando com a presença de vendedores de lojas especializadas no ramo em algumas edições dos eventos.

Já em se tratando do RPG de mesa, é um pouco diferente dos *card games*. Para se jogar RPG de mesa é necessário um mestre que será responsável por narrar a história do jogo e comandar os personagens, NPC's¹⁴, que irão interagir com os jogadores durante a narrativa. O mestre também deve ter um profundo conhecimento das regras do jogo para que, igualmente, possa atuar como árbitro em alguma contenda entre os jogadores. O objetivo do jogo, na maioria das vezes, não é colocar os jogadores uns contra os outros, mas sim fazê-los vivenciar uma aventura juntos através das narrativas, em que os personagens comandados pelo mestre e as situações intempéries servirão de obstáculo na realização das missões. Como premiação pelos feitos durante as tarefas realizadas nas sessões de RPG, os jogadores ganham itens fictícios, como moedas e armas mágicas, que serão anotados nas fichas de seus respectivos personagens.

¹⁴ A sigla significa *Non-player character*, que, traduzindo para o português, quer dizer personagem não jogável. Os NPC's são criados para o uso específico do mestre do jogo, seja este de mesa ou em plataforma digital, sendo usados para servir de obstáculos ou ajudar os jogadores no cumprimento das missões. Como o mestre do jogo não pode, de fato, possuir um personagem que irá participar junto aos demais em missões, ele personifica-se para além da fala de narrador em NPC. É comum que, em grupos de RPG de mesa, exista uma alternância entre os mestres, mas é necessário que, para se assumir o papel de mestre, o jovem tenha já bastante conhecimento acumulado sobre as mecânicas e regras dos jogos de RPG. Trata-se de um capital simbólico acumulado que se consolida a cada partida junto ao grupo e sua capacidade de internalizar as regras do jogo e produzir narrativas a partir daí.



Figura 5: Jogo de RPG de Mesa durante Hora-Con *Remake Project* em 2016.

Fonte: Arquivo do autor.

Normalmente, cada participante cria a ficha de seu próprio personagem com a ajuda do mestre, algo que pode demorar até mesmo horas. A ficha é uma constituição complexa de diversas características que servirão para construir uma espécie de linha de ações possíveis para o personagem, o que significa dizer que as ações do personagem durante a sessão de RPG devem ser condizentes com suas qualidades. Por isso, os jogadores, normalmente, selecionam atributos com os quais já têm alguma afinidade, do contrário será necessária bastante imaginação para constituir uma face diferente da sua em uma sessão de RPG.

Nem sempre todos os jovens que participam de uma sessão de RPG de mesa possuem grandes conhecimentos sobre este tipo de jogo, mesmo que, para o bom desenvolvimento da história, os jogadores iniciantes tenham que ter, pelo menos, uma base com relação às suas regras.

Durante a realização destes eventos “geek” em Horizonte, em poucas edições houve a presença de um jovem com o conhecimento em RPG de mesa para “mestrar” sessões no local. Mas quando a organização consegue se articular com alguém que poderia assumir a posição de mestre, é feito com o principal intuito de ensinar leigos no assunto a jogar RPG de mesa. Tanto que os mestres convidados já traziam as fichas de personagens prontas para se eliminar uma etapa e partir logo para a explicação das regras básicas, dando prosseguimento com a narrativa logo em seguida. Mesmo que os jovens não precisem criar uma ficha para seu personagem, o tempo mínimo para uma sessão é de 1 hora, mas que pode se prolongar para

duas ou três horas facilmente quando os jogadores se veem imersos no mundo fictício narrado.

2.2.3. Inclusão dos Apps ao universo dos eventos “geek”

Outra atração presente nestes eventos “geek” é a sala de Apps¹⁵, mesmo que nem sempre funcione em uma sala, sendo às vezes ao ar livre, fazendo uso apenas da sombra de uma árvore ou espaço coberto. Tudo depende da capacidade física do local de escolha para a realização do evento. Quanto mais salas disponíveis, melhor para os organizadores manterem as atrações em espaços delimitados e controlados. A sala de Apps não dispõe de muitos equipamentos eletrônicos dos membros do grupo, apenas os *smartphones* dos dois organizadores da sala e um notebook, o que significa dizer, também, que não exige tanta articulação dos membros com relação a se resguardar de um possível furto, já que os jovens que têm interesse em aplicativos e jogos para *smartphones* devem levar seus próprios aparelhos para testar os mesmos. Aqueles que não dispõem desta tecnologia, acabam ficando, de certo modo, excluídos da interação nesta sala. Do contrário, eles arriscam olhares em aparelhos alheios e acompanham amigos que tenham *smartphones* ou usam o aparelho emprestado de uma terceira pessoa, seja parente ou amigo, mas não vai muito além.

Os aplicativos que são explorados na sala de Apps para demonstração ao público são fruto da seleção de uma longa lista, quase infindável, de programas disponíveis para *Android*¹⁶. Os organizadores responsáveis por esta sala escolhem, entre os mais baixados e com melhor avaliação na loja *on-line*, aqueles que são ligados ao entretenimento e jogos do momento, realizando, também, demonstrações e ensinando os jovens que têm interesse sobre

¹⁵ Sigla comum entre os jovens para designar aplicativos para *smartphones* e programas de computador. Normalmente, na linguagem informal comum entre os jovens, busca-se abreviar as palavras e frases, algo que vem sendo incorporado inclusive na indústria em uma tentativa de aproximação com essa parcela de consumidores, tornando, assim, o termo “app” mais comum de se pronunciar do que o termo técnico “aplicativo”.

¹⁶ Sistema operacional de núcleo aberto, sendo usado principalmente em *smartphones* de diversas marcas. Ele tem a função de gerenciar os recursos do sistema e atualmente é desenvolvido pela empresa multinacional *Google*. Hoje, nota-se uma rápida popularização referente aos sistemas operacionais abertos que podem ser editados por qualquer pessoa que possua o conhecimento necessário em programação, o que facilita a migração e compartilhamento entre dispositivos, integrando conseqüentemente seus usuários. É importante notar que sistemas que não permitem ou dificultam essa integração entre dispositivos, acabam por isolar também seus usuários.

como usá-los. Seu objetivo principal é trazer novidades relacionadas a este tipo de tecnologia e manter seu público atualizado sobre o que há de mais “legal” ou “foda” em aplicativos.

Assim como na sala dos *games*, na sala de Apps também ocorre torneios de jogos específicos para *smartphones*. O valor da inscrição para os competidores sofre variação em se tratando jogo, mas vinte por cento do que for arrecado fica para o grupo que organiza o evento e a quantia maior vai para o vencedor. Caso o número de competidores inscritos seja inferior a quatro pessoas, o dinheiro arrecadado é devolvido integralmente.

Além da distinção entre tecnologia, dispositivo e público, os jogos para console e os jogos para *smartphones* também se diferenciam com relação a sua permanência no mercado. Os consoles de jogos eletrônicos mantêm a atualidade de seus jogos por um período de tempo muito maior, cerca de anos até que seja lançado um dispositivo novo e com mais funcionalidades. Por outro lado, os jogos para *smartphones* têm uma durabilidade no mercado muito menor, demora cerca de alguns meses para que novos jogos despontem nas lojas como os favoritos e mais baixados¹⁷. Essa renovação constante entre os jogos para celular se deve a muitos fatores, dentre eles, o fato do sistema operacional *android* ser aberto e permitir que qualquer usuário com conhecimento em programação ou empresa seja capaz de criar e comercializar aplicativos na loja do *Google (Play Store)* por conta própria, compatibilidade dos aplicativos em vários aparelhos eletrônicos também por conta do sistema operacional de código fonte aberto, pouca complexidade no desenvolvimento das narrativas e missões dos jogos que levam os jogadores a migrarem rapidamente para outros aplicativos, gratuidade na maioria dos aplicativos disponíveis, variedade etc.

Tais mudanças constantes entre os aplicativos mais buscados pelos usuários exigem que os responsáveis pela sala de Apps estejam por dentro dos jogos do momento, que se modificam muito rapidamente, para que sejam capazes de promover torneios com um número de participantes razoável. Não basta apenas saber que o jogo existe e que está fazendo sucesso, sendo necessário fazer uso da tecnologia e conhecer sua mecânica e regras a fundo para que se possa arbitrar em um torneio, para logo depois, quando sair um novo jogo de sucesso para *smartphones*, realizar o mesmo processo.

¹⁷ Também chamado de *download*, é o ato de fazer cópias de arquivos que se encontram em computadores remotos para seu próprio dispositivo através da internet. É uma das principais formas de disseminação de arquivos diversos, sendo possivelmente acessados em qualquer lugar que possua conexão com o sistema mundial de computadores. A informação deixa de ser cada vez mais o domínio de alguns e se propaga de forma incontrollável pela rede.

Nota-se que, mesmo com a grande demanda de novos aplicativos que vão surgindo no mercado, não é um trabalho desgastante ou enfadonho para os organizadores dos eventos testá-los, pois a paixão pela tecnologia está entre as características mais emblemáticas da juventude “geek”. O trabalho de fazer uso desses aplicativos não se constitui como algo solitário já que vários outros de seus amigos e colegas fazem uso dos mesmos.

2.2.4. Sala de exibição: entre o novo e o nostálgico

A “sala de exibição” se constitui como uma espécie de atração já, de certa forma, consolidada em eventos “geek”, pois os filmes, séries e animes costumam ser uma das principais portas de entrada dos jovens por este universo. Jogos eletrônicos também são considerados outra porta de entrada para o mundo “geek”, porém são mais limitados devido a ser necessário que eles possuam o console ou tenham tido acesso a ele em uma locadora ou na casa de um amigo.

Desde sempre eu gostei bastante de ficar em casa. Nunca gostei de sair muito, então isso influenciou muito pra mim assistir animes, pra mim jogar muito jogos, entendeu? Então acho que isso foi uma das coisas mais influenciadoras pra essa minha cultura, sabe? (Kaio, 18 anos).

Na primeira é tipo... eu tive um Super Nintendo e aí eu comecei, tá ligado? Meu primeiro jogo foi o do Máscara e eu fui alugando fita e ficando mais viciado. Depois de alguns anos eu comprei um PlayStation 1 com meu pai e aí a gente jogou e, pois é, foi nesse estilo aí. Comecei muito pelo mundo dos jogos e aí foi se expandindo, porque um tinha uma coisa a ver com a outra, sei lá. Tinha um jogo que eu joguei que tem o HQ dele, então foi aí que eu passei para HQ. Ah, mas tem o filme, aí eu passei pro filme, entendeu? Coisa que tinha a ver com o que eu já joguei ou coisa do gênero (Igor, 20 anos).

Desde esse meu primeiro boneco aí, eu sempre comecei a assistir Digimon desde criança, então eu comecei a assistir Digimon, Pokémon, Inuyasha, Yu Yu Hakusho. Assistia muito esses animes assim... e games também, tinha lan house aqui perto de casa, locadora de vídeo game, então sempre jogava Nintendo, PlayStation 1, e a diferença que eu tinha dos outros era que a galera jogava só por jogar, entendeu? Eles não se aprofundavam naquilo. Já eu gostava de saber a história, gostava de conhecer tudo sobre jogo, os macetes, os códigos, a história do jogo, como ele foi criado, as empresas que criaram e eu sempre ia um pouco mais do que apenas jogar. E aí com mais ou menos uns oito anos, eu conheci um cara que tinha um Nintendo DS com o Pokémon, então uma marca que parecia uma pokedex, e um PlayStation 2, mas ele tinha 3 Nintendo DS, 3 versões diferentes, e um PlayStation 2. E aí eu comecei a andar com esse cara. Aí com ele, depois de um tempo ele vendeu os Nintendo DS e comprou o Game Boy, PlayStation 1, PlayStation 2. E aí, tipo, eu por andar muito com ele, comecei a me envolver mais ainda, porque ele conhecia muitas histórias, com o convívio ele ia me passando e eu comecei a me apaixonar mais ainda pelo mundo nerd, um mundo que eu já gostava. E aí ele me apresentou o evento que acontece aqui em Fortaleza que é o Sana e aí eu que tipo, nossa velho,

poder comprar bandana, poder comprar colar, lentes, chapéus, essas coisas assim dos animes que a gente gosta. Eu achei isso muito bacana e comecei a, tipo, me aprofundar mais ainda, então de lá pra cá eu só me apaixono cada vez mais pelos animes e quero trabalhar na área e, tipo, nunca vou deixar de ser um geek, um nerd, sempre vou querer me aprofundar um pouco mais nas séries, nessas coisas que tem (Johnson, 19 anos).

Os jogos eletrônicos se tornam mais raros e, conseqüentemente, têm mais significado na trajetória de vida narrada por estes jovens. Atribuo sua raridade pelo fato dos pais não demonstrarem interesse em adquiri-los por os considerarem supérfluos e as limitações materiais de existência não os permitirem na época. O que leva, hoje, alguns jovens que já possuem vinte anos ou mais a possuírem suas próprias coleções de “jogos clássicos”, versões antigas de consoles de jogos eletrônicos, como uma forma de compensação por sua falta na infância e adolescência.

Os filmes e animações em geral, por outro lado, estão muito mais presentes nas vivências destes jovens, principalmente como porta de entrada para o mundo “geek”, pois a televisão é um aparelho eletrônico que, desde muito tempo, tem estado presente nas residências de diversas famílias, provendo o acesso à informação disseminada em massa. Exibição de filmes, programas infantis e seriados em TV aberta podem ser citados como exemplos de conteúdos que despertam maior interesse.

Com o advento da internet e sua massificação nos últimos anos, para aqueles que podem pagar por ela, vale ressaltar, tornou o acesso ao conteúdo audiovisual muito mais fácil. Em vez de esperar o horário anunciado pela emissora de um filme, o jovem pode hoje baixar esse mesmo filme ou assisti-lo *on-line* a qualquer tempo, às vezes com qualidade muito superior ao exibido em TV aberta. Normalmente o filme, quando não é visto no cinema, é baixado com uso de aplicativos e assistido antes mesmo de estar disponível na programação de uma emissora de TV.

Tanto no Hora-Con como também no *Horizon Geek* a sala de exibição audiovisual é um espaço privilegiado. Havendo a disponibilidade no local do evento de uma ou mais salas climatizadas com ar-condicionado, uma delas é selecionada para ser feita a exibição de episódios e filme. O lugar também deve ser fechado, tal qual uma sala de cinema, para que o excesso de luminosidade não atrapalhe quem estiver assistindo. Cadeiras são organizadas em fileira, de preferência as mais confortáveis, para proporcionar a melhor experiência possível ao expectador. O projetor é direcionado para uma parede limpa ou um quadro branco, em que é feita a exibição dos arquivos baixados em alta qualidade, Full HD, do *notebook* de um dos organizadores. O aparelho de áudio que já vem instalado no *notebook* se prova insuficiente

para encher a sala de forma que o que os personagens falam seja compreensível para a plateia, tornando-se necessário, então, designar uma caixa de som amplificada para ser usada nesta sala.

Na sala de exibição, busca-se reproduzir, da forma mais fidedigna possível, considerando as limitações materiais, uma sala de cinema. Essa tentativa de aproximação, mesmo sabendo que é impossível recriar um ambiente igual, dá-se pelo fato da prática de ir ao cinema, em muitos casos, se constituir como uma realidade distante na vida de muitos jovens em Horizonte, seja por sua raridade ou impossibilidade em relação aos custos com deslocamento e entrada.

A seleção e o *download* do que será exibido na sala fica sob a inteira responsabilidade de quem irá coordená-la, porém quem faz esse trabalho acaba, em um momento ou outro, pedindo sugestões e trocando informações sobre o que há de mais atual em se tratando de animes e seriados. O público do evento também dá sugestão sobre o que querem ver na sala de exibição e os pedidos que mais se repetem, normalmente, são acatados. Claro que existe o cuidado com a classificação etária, e as animações e séries que possuem cenas de nudez, palavrões ou violência em excesso são riscados da lista mesmo que sejam os mais pedidos e estejam mais em alta.

Os episódios de animes e séries são mesclados entre aqueles considerados “clássicos” e os lançamentos. Somente ao final do dia é exibido um filme que deve ser de preferência recente e ter gerado bastante interesse entre os fãs ao longo de seu marketing de lançamento. Normalmente, são filmes de super-heróis ou baseado na narrativa de um jogo ou anime. Também entre um e outro episódio, são incluídos videoclipes curtos chamados de AMV¹⁸, que mesclam cenas marcantes de animes com músicas famosas entre os “geek”, normalmente *rock* ou *pop*.

Entre o público “otaku” sempre foi muito forte o gosto por assistir aos episódios de animes com áudio original em japonês e legenda em português, pois eles alegavam que a dublagem brasileira era péssima e muitas vezes desfigurava os sentidos das frases por não conseguir abranger a complexidade de sentidos do idioma original. Porém, entre os “geek”

¹⁸ A sigla significa *Anime Music Vídeo*, uma junção de várias cenas de um mesmo anime ou de uma série de animes que geralmente possui uma música de fundo escolhida pelos produtores. Estes vídeos são, normalmente produzidos por fãs, sem qualquer conexão com as empresas encarregadas pela produção e divulgação dos animes originais. Tal produção caracteriza-se como uma apropriação cultural dos fãs que fazem uso do material a sua disposição para elaborar o que se poderia chamar de uma recriação sua da obra, um desfazimento e reconstrução de uma junção de elementos culturais diversos, visto que as músicas presentes nos vídeos muitas vezes não possuem uma conexão com as imagens selecionadas.

isso não parece ter mais tanta relevância, justo que muitos deles hoje preferem assistir com a dublagem em português, o que se torna, de fato, mais cômodo para o receptor que não precisa ter sua atenção dividida entre a cena e as palavras.

A princípio, as salas de exibição se constituíam como uma das principais atrações do evento. Era o local onde os jovens podiam se reunir com os amigos e assistir aqueles episódios marcantes de seus animes favoritos, mesmo que já tivessem sido vistos anteriormente. Pouco importava se o episódio era inédito ou não, o que importava era compartilhar o momento, compartilhar a emoção, aquele instante em que o personagem principal, podendo em determinadas ocasiões ser também um vilão, diz uma frase de efeito que reverbera e preenche todo o lugar com a voz dos jovens que repetem as mesmas palavras em uníssono. Não só as vozes deles se alastram como também uma “aura estética” (MAFFESOLI, 1998) que contamina a todos em proporções diversas e conecta o conjunto em um só coro, mesmo que por apenas alguns instantes.

Essas fotos orientam a recepção num sentido predeterminado. A contemplação livre a lhes é adequada. Elas inquietam o observador, que pressente que deve seguir um caminho definido para se aproximar delas. Ao mesmo tempo, as revistas ilustradas começam a mostrar-lhe indicadores de caminho - verdadeiros ou falsos pouco importa. Nas revistas, as legendas explicativas se tornam pela primeira vez obrigatórias. É evidente que esses textos têm um caráter completamente distinto dos títulos de quadro. As instruções que o observador recebe dos jornais ilustrados através das legendas se tornarão, em seguida, ainda mais precisas e imperiosas no cinema, em que a compreende cada imagem é condicionada pela seqüência de todas imagens anteriores (BENJAMIN, 1955, p. 5).

Pode-se notar que o cinema ou, melhor dizendo, o meio que conecta a mensagem ao receptor, é também em si uma mensagem que orienta a compreensão que o indivíduo faz da obra, o que significa dizer, também, que os meios de comunicação em massa não se constituem como neutros.

A sala de exibição, neste contexto, é preenchida por um sentido orientado e a partir do que o próprio receptor espera encontrar. Um sentido que é compartilhado pelos jovens através da emoção coletiva que se expressa de diferentes formas. Seja uma gargalhada que se prolifera de forma contagiosa entre os espectadores ou uma vaia em uníssono que visa constranger a figura dramática como se ela estivesse presente em carne e osso. Expressões afetivas que se libertam dos corpos em ebulição e, sem qualquer parcimônia de forma tão espontânea que de outro modo não aconteceria, em outro contexto não seria de bom tom e muito menos tolerável.

Nas edições mais recentes dos eventos, porém, tem se notado certo esvaziamento da sala de exibição. Mesmo que a rotatividade de jovens no lugar seja grande e que eles ainda demonstrem entusiasmo ao ver a lista de exibição, ainda assim é normal que permaneçam por pouco tempo, o que pode estar ligado ao fato do evento possuir uma grande quantidade de atrações e os interesses divergem a ponto do indivíduo tentar se dividir em uma tentativa de aproveitar um pouco de cada atração ou, para além do interesse inicial, talvez a atração tenha perdido sua capacidade de prender a atenção do público por algo mais do que alguns minutos.

2.2.5. *Workshop* de desenho como facilitador da produção e da reprodução



Figura 6: *Workshop* de desenho realizado no *Horizon Geek* em 2018.
Fonte: Arquivo do autor.

Outra atração destes eventos são os *Workshops* de desenho. Dentre os membros destes agrupamentos se destacam aqueles jovens que possuem interesse por desenhos no geral e conseguem reproduzir com perfeição as animações que acompanham na televisão ou pela internet. Normalmente, se reserva uma sala com muitas mesas, cadeiras, folhas de papel em branco, lápis e caneta para que os jovens que quiserem trocar experiências e dicas sobre desenhos e como melhorar o traço possam fazê-lo com um mínimo de conforto. Assim, como o *card game*, a sala onde se realiza o *workshop* de desenho também não é uma das mais lotadas, pois isso acontece dessas duas atrações serem colocadas juntas em edições do evento onde o espaço é mais limitado.

Já houve eventos em que o *workshop* de desenho foi colocado em local aberto, pois os organizadores tinham conseguido trazer um convidado que trabalhava como designer de quadrinhos. A organização do evento queria dar visibilidade a ele, já que era alguém famoso em meio aos que trabalham com produção artística de histórias em quadrinhos no estado do Ceará e seria, também, uma oportunidade para os jovens que alimentam o desejo de trabalhar um dia na área, saber com um profissional qual o caminho a ser percorrido para se alcançar espaço neste mercado.

Seja qual for o local onde o *workshop* de desenho se localize dentro do evento, seja em uma sala fechada ou espaço aberto, a decoração com quadros e pinturas feitos pelos próprios organizadores é intensificada nestes lugares. Todo o espaço público, quando apoderado pelos grupos “geek”, é penetrado por signos de sua cultura que se dão através, principalmente, de uma decoração característica.

Os membros destes grupos que possuem maior habilidade em desenhar, reproduzir e ampliar imagens de HQs, mangás, animes, séries, filmes e jogos ficam responsáveis por boa parte da decoração do evento. Trabalho este que leva meses de preparação até a chegada do evento e que deve ser quase completamente refeito no evento seguinte, pois boa parte das reproduções se deteriora facilmente, isso quando não são furtadas na saída do público ou são doadas para aqueles amigos mais próximos como demonstração de afeto.

Vale ressaltar que no *workshop* de desenho, pelo menos nestes eventos “geek” localizados em Horizonte, não se incentiva a elaboração e o avanço de traço artístico único dos jovens, nem entre os organizadores que reproduzem a decoração do evento, nem entre o público que frequenta essa sala na tentativa de “aprender a desenhar” ou “melhorar o seu desenho”. O que realmente se faz nesta atividade é reproduzir o traço do desenho de outro artista da forma mais semelhante possível, o que vai ao sentido oposto do que é valorizado no meio artístico erudito, a singularidade da produção artística. O traço particular do jovem, aos poucos, pode ir sendo substituído por uma imitação grosseira de outros artistas, mas que não permanece, pois o traço particular sempre acaba prevalecendo sobre a imitação.

Distinções enfáticas, como entre filmes de classe A e B, ou entre histórias em revistas a preços diversificados, não são tão fundadas na realidade, quanto, antes, servem para classificar e organizar os consumidores a fim de padronizá-los. Para todos, alguma coisa é prevista a fim de que nenhum possa escapar; as diferenças vêm cunhadas e difundidas artificialmente. O fato de oferecer ao público uma hierarquia de qualidades em série serve somente à quantificação mais completa. Cada um deve-se portar, por assim dizer, espontaneamente, segundo o seu nível,

determinado a priori por índices estatísticos, e dirigir-se à categoria de produtos de massa que foi preparada para o seu tipo (HORKHEIMER; e ADORNO, 2002).

Os autores Max Horkheimer e Theodor Adorno (2002) chamam a atenção para o que se poderia chamar de uma classificação e padronização do consumidor atrás da indústria cultural e dos meios de comunicação de massa. Trazendo a análise destes autores para a realidade dos jovens “geek”, a pergunta que surge é: será que essa classificação e padronização acontece na vida prática dos jovens? Até que ponto a indústria cultural possui controle sobre os gostos daqueles que classifica? Será que esses jovens não poderiam transpor as barreiras impostas pela classificação a sua classe social?

Observando pelo prisma das reproduções no *workshop* de desenho, é impossível, por mais que se tente, para qualquer um desses jovens, recriar uma cópia da imagem de um personagem de mangá ou HQ. Sempre, mesmo nas cópias mais fiéis, escapa o traço artístico de cada indivíduo. O que equivale a dizer que, na verdade, o que se produz nestes *workshops* de desenho não são obras autênticas, mas também não são cópias exatas. O termo correto seria “reproduções artísticas”. Algo que leva a uma mistura entre o traço original do autor e a incorporação do traço de outros artistas. Neste sentido, o que ocorre seria mais uma “produção híbrida”. O jovem, ao tentar reproduzir o traço de outros desenhistas, incorpora-os em seu próprio traçar e multiplica as possibilidades de suas reproduções ou até mesmo as chances de se elaborar algo inteiramente novo e ainda mais complexo e detalhista do que poderia fazer se não tivesse entrado em contato com estes elementos da indústria cultural. Trata-se de desafiar a si mesmo a recriar um traçar mais complexo e divergente na busca de se igualar aos artistas que desenharam seus personagens favoritos.

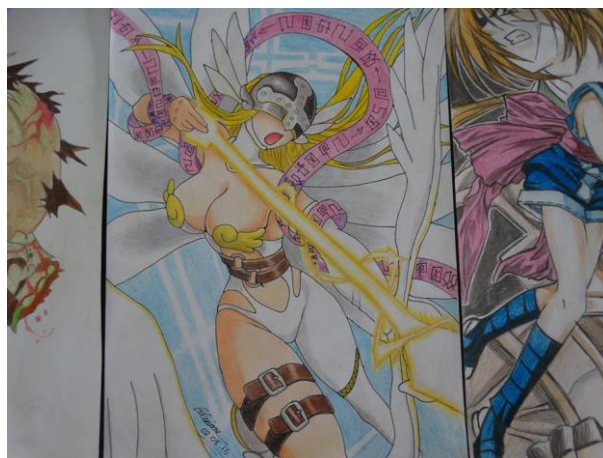


Figura 7: Desenhos feitos pelos organizadores para exibição durante o Hora-Con *Remake Project* em 2016.
Fonte: Arquivo do autor.

Também no *workshop* de desenho é onde se localiza a exposição de HQs, mangás, revistas e livros de ficção e fantasia. São reunidos, entre os membros dos grupos que organizam os eventos, materiais impressos que estão entre os interesses do público “geek”, sendo organizados em algumas mesas para exposição ao público. Muitos dos jovens, quando observam a vasta coleção reunida, despertam o interesse de comprar alguns exemplares, às vezes, para completar suas próprias coleções, porém se deparam com a negativa do “não estão à venda”. Entre os membros da organização, o carinho por seus exemplares expostos se converte em ciúme e medo de que alguém possa roubá-los, o que aumenta a exigência sobre os organizadores responsáveis pela sala.

Até o momento, em se tratando de material impresso, não houve relatos de que nada dos organizadores tenha sido roubado, porém, na hora de separar as coleções e entregá-las aos seus devidos donos, alguns enganos ocorrem e um ou outro livro pode ir parar na casa errada. Somente quando alguém se dá por falta de algum livro ou revista é que surge o questionamento no grupo de *WhatsApp* ou então alguém percebe que trouxe para casa mais livros e revistas do que havia levado. Em poucos instantes de conversa no grupo da organização do evento via *WhatsApp* os jovens já marcam locais e horários para se encontrar e devolver os exemplares que tinham sido pegos por engano.

2.2.6. Consumo como prática inerente à cultura “geek”

Os eventos “geek”, considerando-os como locais bastante específicos no tempo e no espaço, onde se constituem a assimilação da cultura *pop* não poderiam ser pensados sem viés do consumo. Estandes de vendas com produtos da cultura *pop* em geral se fazem necessários na realização deste tipo de evento, pois possuem um papel a cumprir, alimentar o consumo de bens em uma cidade onde pouco se tem acesso a estes tipos de produtos relacionados à cultura “geek”.

Durante o segundo evento organizado pelo grupo Arcadia, Hora-Con *Begins*, realizado em 4 de junho de 2016, o grupo se deparou com um grande problema que se revelou apenas instantes após terem sido abertos os portões: falta de estandes de vendas. Os organizadores tinham se programado e convidado vendedores de produtos “geek” e alimentos para o dia do evento, porém, mesmo confirmando a presença, nenhum deles apareceu no horário e local combinados.

Como resultado, a organização foi bastante cobrada pelo público por não poderem consumir nada dentro do espaço justamente por não haver nada para ser comprado. Em uma articulação rápida, um dos organizadores conseguiu com que sua própria mãe viesse ao evento vender alguns doces que tinha em estoque, mas logo acabaram devido à grande demanda. Além disso, quando é chegado um horário próximo ao meio-dia, os jovens buscam algo como salgados e refrigerantes para saciar a fome, o que os forçou a ter que sair do local do evento para procurar comida em algum estabelecimento próximo. Os jovens, sempre que viam alguém da organização, perguntavam onde poderiam comprar comida, blusas, chaveiros, cordões, pulseiras etc., além das reclamações que geraram aborrecimentos de ambos os lados.

Em se tratando de reclamações, este segundo evento do grupo Arcadia sofreu as mais severas críticas por não ter comida e nem produtos “geek” à venda no dia assim como havia sido divulgado, o que gerou um sentimento de desapontamento entre os fãs do evento em se tratando desse quesito.

Não se sabe exatamente qual foi a razão que levou os estandes de vendas a não comparecem no dia do evento mesmo após terem dado certeza de que se fariam presentes, mas os organizadores suspeitavam de que o fato do grupo ainda ser desconhecido e o evento bastante recente pode ter inibido o estabelecimento da confiança dos comerciantes no sucesso do evento. Para os donos de estandes talvez fosse um tiro no escuro sair de suas respectivas cidades de origem para virem até Horizonte e talvez não encontrar um público razoável para quem pudessem vender seus produtos e, assim, adquirir lucro.

Este foi o exemplo mais marcante de como o consumo perpassa esses eventos, sendo praticamente indissociável o consumo e o acontecimento na mente destes jovens “geek”. Para alguns indivíduos, a única razão para se estar neste tipo de evento é ser capaz de consumir produtos que eles não encontram facilmente em seu cotidiano, ou seja, artigos da cultura “geek”.

Nos eventos seguintes, tanto entre o grupo Arcadia como também com o *Adventure Nerds*, buscou-se estabelecer um laço de confiança entre os organizadores e os donos de estandes de vendas para que sempre houvesse as pessoas certas com quem poderiam contar com a venda de produtos e alimentos, gerando-se, assim, uma parceira que foi se solidificando com o tempo.

Um dos cuidados que os organizadores têm ao contatar os estandes é em não convidar comerciantes que vendem produtos similares, pois do contrário poderia implicar em uma concorrência entre os estandes. Porém existem aqueles que possuem uma variedade grande de itens para venda, o que torna impossível delimitar quais produtos um estande ou

outro devem vender para que disputem entre si. Como o resultado, o que se observa é que, de fato, não há uma competição, mas sim um tabelamento de preços. Os produtos à venda neste tipo de evento possuem preços muito similares. Uma prática adotada por esses comerciantes desde antes da realização do primeiro evento “geek” em Horizonte, algo que é reproduzido em muitas outras cidades da região metropolitana que abrigam tais aglomerações. Algo que é feito em comum acordo entre os vendedores para que ninguém saia no prejuízo na hora de vender seus produtos.



Figura 8: Estande de venda *Papercraft* no Hora-Con Remake Project em 2016.

Fonte: Arquivo do autor.

Ao adentrarem os eventos “geek” em Horizonte, os jovens realizam um movimento semelhante ao dos “enxames” (BAUMAN, 2008, p.100). Enxames nada mais são do que uma soma de indivíduos, uma aglomeração, uma massa humana, sem forma e sem coordenação. Eles simplesmente se juntam realizando movimentos similares, nos quais os gestos dos primeiros são copiados pelos últimos em um movimento constante. Não são necessários líderes ou qualquer tipo de coordenação de ações, pois seu objetivo os impulsiona. O consumo se constitui como seu único alvo. Não se trata apenas de consumir objetos, mas também outros indivíduos e a si mesmo no processo de construção de sua trajetória de vida.

Quando o enxame de consumidores penetra o evento, eles começam a se desgarrar uns dos outros, atraídos por aquilo que lhes desperta maior interesse até conseguirem encher todo o lugar.

Mesmo nestes espaços onde os jovens compartilham de interesses e gostos em comum pela cultura “geek”, o ato de consumir ainda produz o que Bauman (2008, p. 160) chamou de “baixas colaterais do *consumismo*”, pois a pobreza se tornou um aborrecimento e

um desperdício de tempo e dinheiro dos contribuintes. Na sociedade de consumidores, os pobres são inúteis e nada tem a acrescentar para o seu desenvolvimento. Entre os inconvenientes, podemos destacar aqueles jovens que olham por diversas vezes os produtos nos estandes de vendas e perguntam os preços sem ter o dinheiro necessário para adquirir qualquer item. Também existem aqueles que frequentam o *workshop* de desenho e não se arriscam a rabiscar nada, pois eles já têm internalizada a opinião valorativa de outros de que seus “desenhos são feios” e, conseqüentemente, “não sabem desenhar”. Apesar do valor cobrado na entrada do evento ser considerado baixo por muitos (valor entre dois e cinco reais), existem os jovens que escalam a cerca ou o muro que contornam os espaços para não ter que pagar a entrada. Estes são apenas três exemplos de como podem se constituir em aborrecimentos os atos dos ditos pobres mesmo estando entre outros jovens que compartilham da mesma cultura juvenil. E a isso se soma a “indiferença moral” (BAUMAN, 2008, p. 163) por parte de alguns daqueles que se veem obrigados a ter que lidar com esses tipos de amolações no trato com o público.

A constituição de uma identidade “geek” se dá entre outros fatos, mas principalmente através do consumo. Consumo não apenas com a compra de produtos, mas também com o que é transmitido via internet e demais meios de comunicação de massa. O convívio com o outro, seja no dia a dia ou em momentos excepcionais como os eventos, também se constitui no consumo de experiências. Tais elementos se consolidam como faces de um mesmo prisma que convergem nas subjetividades dos sujeitos.

Para um indivíduo que se localiza em uma sociedade de consumidores, estar presente em um evento “geek” e não o consumir até o fim, não o experimentar em todas as suas nuances, significa que a experiência de consumo produziu um “consumidor falho” (BAUMAN, 2008, p. 75), alguém que se satisfaz em consumir somente o necessário para levar uma vida confortável. Aqueles que não prosseguirem com seu papel e se satisfizerem com apenas o que necessitam serão isolados, pois eles não se mostram aptos à convivência com um grupo que permanece a consumir enquanto não lhe for imposto um limite externo, seja ele qual for.

Sendo assim, os eventos “geek” se constituem como ambientes de consumo, mas principalmente consumíveis, que, devido à sua efemeridade espaço-temporal, são mais intensamente experimentados por seu público que busca freneticamente absorver o máximo das novas vivências antes que o tempo a esgote por completo.

Paixão é uma das palavras que melhor define o jovem “geek”. Sentimentos que, por sua intensidade, são capazes até mesmo de ofuscar a razão. Isso é o que Maffesoli (1998)

chama de “reencantamento do mundo”, um processo que, segundo o autor, segue em movimento divergente a racionalidade tão cara ao desenvolvimento da sociedade moderna. Não se trata pura e simplesmente de um retorno ao pensamento irracional pré-capitalista, pois não se pode ignorar todo o trajeto histórico que a humanidade percorreu até os dias atuais, mas do pensamento “não-racional”, algo que transcende a racionalidade moderna injetado pelo transbordar da emoção coletiva.

2.2.7. Cultura *cosplay* e o jogo de interpretação de papéis



Figura 9: Grupo de praticantes de *cosplay* que participaram do Hora-Con *Remake Project* em 2016.
Fonte: Arquivo do autor.

A opção de alguns jovens ao praticar o *cosplay*¹⁹ está relacionada a uma paixão e identificação estética por determinado personagem. A figura dramática de sua escolha, neste sentido, se constitui como um tipo ideal descrito por Maffesoli (1998, p. 16) como “tipo mítico”, uma existência vazia de sentido que é preenchida pela confluência das emoções coletivas em um significado em comum. Um personagem fictício pode ser visto de diferentes

¹⁹ Termo em inglês originado da junção de duas outras palavras, no caso *costume* (fantasia) e *roleplay* (brincadeira ou interpretação). É considerado um *hobby* em que os praticantes se fantasiam e interpretam personagens de desenhos animados, filmes e séries. Tal gênero de interpretação se popularizou mais fortemente dentre os eventos voltados para os públicos “Otaku”, “Geek” e “Nerd”, causando grande euforia entre os fãs que tinham a oportunidade de estar diante com uma reconstrução de seu personagem favorito. Busca-se, ainda, a perfeição e aproximação nas composições de personagens, porém a criatividade também é um elemento bastante valorizado na construção de um *cosplay*.

formas a partir do ângulo de quem o observa. Suas características podem ser exaltadas ou ignoradas, dependendo de como o indivíduo absorve e processa as informações sobre seu conteúdo difundido pelos meios de comunicação de massa. Porém, um *cosplay* de uma figura famosa entre o público, mesmo que seja interpretado de diferentes formas na individualidade de cada jovem, a emoção coletiva serve como ponte capaz de conectar os indivíduos com a expressão das mais diversas formas. Medo, nojo, susto, alegria, hilaridade, paixão, euforia são apenas alguns exemplos dos tipos de emoções em confluência que os *cosplay* podem despertar durante suas apresentações, o que significa dizer que o público já tem previamente estruturado em sua mente que expressão é mais adequada a determinada situação, mesmo que o indivíduo faça a opção por propagar a emoção oposta justamente para contrariar a expectativa criada pelos outros.

Assim como os membros dos grupos *Arcadia* e *Adventure Nerds*, os *cosplayers* também se agrupam. Eles são jovens com uma cultura juvenil em comum que gera uma sensação de autoidentificação normalmente maior do que o observado com outros grupos. Os jovens não são plurais apenas em se tratando dos grupos sociais dos quais fazem parte. Em seu interior, no mais subjetivo de seu ser, também existe uma pluralidade de faces e modos de agir e ser que os permitem transitar por mais de um agrupamento e que podem ser acionados em diferentes momentos. A juventude não é complexa apenas na variedade externa de culturas, mas também na variedade interna de elaborações de si mesmos que os jovens preparam para os vários espaços de sociabilidade em que frequentam:

a fachada atrás da qual a prática é apresentada servirá para outras práticas um pouco diferentes e, assim, talvez não seja perfeitamente ajustada a qualquer delas em particular; o autocontrole exerce-se de modo a manter um consenso atuante; uma impressão idealizada é oferecida acentuando-se certos fatos e ocultando-se outros; o ator mantém a coerência expressiva tomando mais cuidado em prevenir-se contra os mínimos desacordos do que o público poderia imaginar levando em conta o propósito manifesto da interação (GOFFMAN, 2002, p. 65).

Os *cosplayers* transitam pelos eventos como atrações e participam, sempre ao final, de uma competição para decidir quem elaborou a melhor vestimenta e interpretou o melhor personagem. Nota-se que a interpretação é elemento importantíssimo na escolha de um vencedor durante o concurso, pois irá complementar de forma decisiva a elaboração das vestes, maquiagem e demais adereços que o indivíduo vier a portar.

Os eventos “geek” se constituem, assim, como palcos muito específicos, em que um espaço público, a princípio, torna-se particular enquanto se mantém ocupado pelos agrupamentos juvenis. Os *cosplay*, entre tantos atores, são os mais cobrados por uma atuação

digna de seus papéis, devido principalmente à expectativa criada entre os fãs que desejam interagir com a imitação estética e dramática o mais fiel possível ao personagem.

O palco apresenta coisas que são simulações. Presume-se que a vida apresenta coisas reais e, às vezes, bem ensaiadas. Mais importante, talvez, é o fato de que no palco um ator se apresenta sob a máscara de um personagem para personagens projetados por outros atores. A plateia constitui um terceiro elemento da correlação elemento que é essencial, e que, entretanto, se a representação fosse real, não estaria lá. Na vida real, os três elementos ficam reduzidos a dois o papel que um indivíduo desempenha é talhado de acordo com os papéis desempenhados pelos outros presentes e, ainda, esses outros também constituem a plateia (GOFFMAN, 2002, p. 9).

Os grupos de jovens, no contexto da cultura juvenil *cosplay*, mostram-se provenientes de diferentes classes sociais, bem mais plurais do que os membros dos agrupamentos “geek” de Horizonte. Existem desde aqueles que são das classes mais baixas até aqueles que são de classe média, porém é comum que eles se agrupem entre os que representam renda e capacidade de consumo semelhante, apesar de que o contato com outros grupos seja constante. O poder aquisitivo se revela comumente nas roupas mais bem elaboradas e nos eventos que frequentam. Os grupos também gozam de certo *status* à medida que se elaboram melhores composições de roupas, passam a também ser convidados para eventos de maior porte, com melhores premiações e um corpo de jurados especializados para julgar os participantes dos concursos de *cosplay*.

As roupas dos *cosplayers* podem tanto ser compradas ou confeccionadas por eles mesmos ou ainda por uma costureira profissional que faça a composição por encomenda. A comodidade de comprar uma roupa pronta é algo de que nem todos podem usufruir, sendo destinada para aqueles que têm maior poder aquisitivo. O ato de confeccionar a própria roupa se torna uma alternativa para aqueles que não podem comprá-la pronta ou que preferem seguir pelo caminho da elaboração artesanal da vestimenta. O que acontece, muitas vezes, é que em elaborações *cosplay* extremamente complexas, torna-se muito difícil ou caro encontrar e comprar a roupa, porém isso não limita a imaginação dos *cosplayers* que usam o que têm à mão na realização de um trabalho artístico, na criação de sua própria composição. Mesmo que se tenha por objetivo recriar e interpretar um personagem fictício na vida real, isso não ocorre sem que seja levada em conta a interpretação de cada um. A recriação, mesmo quando se busca a cópia mais perfeita, ainda traz os traços da cultura e vivências diversas dos que se propõem a viver seu personagem favorito em espaços específicos.

Mesmo que se diga que há algo de universalizante na cultura de massa, ela não se expressa nas multidões de forma pura, sempre trazendo algo de particular ou regional em sua

recriação. Por mais universalizante que a cultura *pop* global se mostre, ela, quando reapropriada, se expressa de forma híbrida e revela no indivíduo desde mudanças de pequenos detalhes na roupa, até cores ou tecidos diferenciados, seguindo as especificidades de cada região. A limitação material pode ser decisiva para essas diferenciações, mas não é a única quando se considera os gostos próprios e capacidade inventiva dos que interpretam. Os *cosplayers* podem, por opção, deixar uma marca personalizada em sua caracterização.

Indivíduos que praticam o *cosplay*, normalmente, interpretam personagens de anime em eventos, mas existem outras vertentes que optam por fazer a reconstrução de figuras fictícias de filmes, séries ou até mesmo artistas famosos que chamam atenção por sua excentricidade. A escolha do personagem que será interpretado é voltada justamente para algo que chame atenção do público, despertando a identificação e reconhecimento de que um bom trabalho está sendo executado. Os *cosplayers* não têm a intenção de passarem despercebidos. Os personagens eleitos para essa reconstrução são responsáveis por despertarem no grande público fortes sentimentos de forma intencional.

A beleza e o terror caminham lado a lado e podem despertar paixões semelhantes no público que observa as apresentações de *cosplay*. A identificação com o personagem favorito, que não precisa ser necessariamente o protagonista, podendo ser também um vilão, faz com que o afetivo se sobreponha ao racional e a busca por “estar-junto” se manifeste em ações afetivas, como abraços calorosos, conversas, *selfies*²⁰ e, em casos muito particulares, assédio sexual. Porém, normalmente, a relação entre *cosplayer* e fã não passa de um momento de breve encenação para registro fotográfico, um momento de interação entre ator e público, em que ambos desempenham papéis para que se gere na cristalização imagética da fotografia a elaboração artística mais ideal ao momento em que ambos se encontram. O “sair bem na foto” não significa abraçar o padrão de beleza e o clichê de sorrir para a foto. Também pode ser uma expressão de susto ou medo, correspondendo à elaboração do personagem interpretado pelo *cosplayer*, além das poses mais diversas e peculiares.

Resumindo; eis como fotografias são recebidas: enquanto objetos, não têm valor, pois todos sabem fazê-las e delas fazem o que bem entendem. Na realidade, são elas que manipulam o receptor para comportamento ritual, em proveito dos aparelhos.

²⁰ Prática de fotografar a si mesmo nos mais diversos cenários, buscando-se sempre o melhor ângulo. Em eventos “geek”, essas *selfies* não buscam o cenário mais perfeito como prioridade, mas sim a companhia de amigos e *cosplayers* que farão a composição da imagem de forma mais satisfatória. *Selfies* dominam as redes sociais e, em contraposição, não são elementos bem-vindos em álbuns de fotografia ou porta-retratos, são próprias do ambiente virtual e do uso que os indivíduos fazem delas de forma, inclusive, bastante efêmera. As *selfies* não foram feitas para durar em oposição aos quadros e fotografias tradicionais.

Reprimem a sua consciência histórica e desviam a sua faculdade crítica para que a estupidez absurda do funcionamento não seja conscientizada. Assim, as fotografias vão formando círculo mágico em torno da sociedade, o universo das fotografias. Contemplar tal universo visando quebrar o círculo seria emancipar a sociedade do absurdo (FLUSSER, 1985, p. 33).

É possível equiparar os *cosplay*, seus interesses e as sensações que despertam no público com uma espécie de *Freak Show*²¹ da contemporaneidade. Não se trata apenas de se vestir de maneira diferente, é necessário elaborar uma maquiagem própria para o personagem e interpretar seu modo de agir. Um evento de cultura “geek” neste sentido torna-se um palco para as mais diversas interpretações de existências fictícias, concretizando-se em atores que se sobressaem do banal para o espetacular.

Mesmo que *Freak Show* signifique *Show* de Horrores ou Aberrações não é um termo que se emprega apenas nas apresentações que causam pavor ou repugnância em sua plateia, mas também na excepcionalidade ou raridade do que é observado. Neste sentido, *Freak Show* remete muito mais às fortes sensações causadas no público, sejam elas de medo, susto, nojo, admiração, paixão ou mesmo de idolatria ao exótico do que mesmo ao que se apresenta em si. O *show* não se torna tão importante, se comparado à emoção despertada na plateia de ver a personificação daquele herói querido mesmo que no corpo de um desconhecido.

Quando se inicia o concurso de *cosplay* é chegado o momento em que os *cosplayers* devem levar até as últimas consequências sua dramaticidade na interpretação de papéis com o principal intuito de vencer a competição ao ter seu talento reconhecido pelo público e os jurados. O lúdico, que é incorporado na relação entre os atores durante praticamente todo o evento, concede lugar à seriedade e à competitividade do jogo agonístico (HUIZINGA, 2014). Assim como em qualquer outro jogo, a competição deve se dar em suposto pé de igualdade e é levada a sério por seus competidores, pois a vitória acompanhada de uma premiação se configura como o reflexo pelo reconhecimento de todo o esforço na composição do personagem e talento de interpretação. Ou seja, quando o jogo se torna sério, o lúdico despenca para segundo plano e tudo o que seus competidores desejam é a recompensa

²¹ Termo em inglês que significa Show de Aberrações, muito utilizado para designar exposições de humanos e animais que apresentavam alguma anomalia em circos ou carnavais principalmente entre as décadas de 1940 e 1970. Exposições do gênero não ocorrem mais na atualidade, principalmente por se tratar de algo degradante ao ser humano e a quebra do misticismo que as envolvia. Com o avanço da ciência e a disseminação da informação, a aura mística de horror que compunha este tipo de apresentação não convence e muito menos atrai os indivíduos, que, por sua vez, possuem acesso a conteúdos e explicações científicas relacionadas a anomalias genéticas e ao reino animal como um todo.

devida por seus esforços, mas que, infelizmente, apenas os três primeiros mais bem colocados poderão saborear a conquista.

Em algumas edições destes eventos, o concurso *cosplay* tinha como jurados os membros que estavam mais à frente da organização das ações, em outros a votação era delegada para a plateia que o fazia com aplausos e gritos para o seu *cosplay* favorito. Uma tentativa de fazer com o que a escolha do melhor arranjo e representação fosse feita de forma mais democrática, com a participação de todos. Mesmo com a seriedade confiada pelos *cosplayers* e os organizadores dos eventos ao concurso, o público continuava a encarar o acontecimento pelo viés da ludicidade e escolhiam seus personagens favoritos e não as elaborações mais complexas, pois usavam a emoção despertada ao invés de critérios racionais de escolha para aquelas situações.

O total descaso do público com a estética artística somada à sua paixão por determinados personagens responsáveis por despertar lembranças e sensações resultou na escolha repetitiva de campeões nos concursos *cosplay*. Algo que não foi percebido de imediato pela organização, mas que, devido à recorrência, passou a causar incômodo, já que mesmo com as novas composições *cosplay* a cada edição dos eventos, eram quase os mesmos a serem escolhidos quando a votação era levada para o público. Um exemplo, o *cosplayer* que interpretava o personagem Goku²², durante as edições que participou do concurso, esteve sempre entre os três mais bem colocados. O que reverberou nas redes sociais dos eventos em forma de reclamações de alguns *cosplayers* que se sentiram prejudicados pelo fato de haver um corpo de jurados com conhecimento técnico para realizar a votação. Em resposta, os organizadores, embora contrariados por não aprovarem esse tipo de reclamação em rede social que visa denegrir a imagem do evento, decidiram que nas edições posteriores o grupo de *cosplay* convidado para o evento elegeria também o corpo de jurados para o concurso, como forma de confiança da organização no seu conhecimento técnico na área.

²² Protagonista da franquia *Dragon Ball*, uma animação bastante famosa no Japão e no mundo. Sua primeira aparição foi no primeiro capítulo do mangá *Dragon Ball*, intitulado Bulma e Son Goku (1984). Mesmo que já se tenham passado algumas décadas, tal personagem vem se mantendo em popularidade como uma espécie de ícone entre os fãs da cultura japonesa. O sentimento de nostalgia alimentado à idealização entre os mais antigos que propagam para os mais jovens fãs o conhecimento sobre a saga desse personagem.

2.2.8. Convergência das culturas juvenis através da música e da dança

Os eventos, além das atrações fixadas em locais específicos, são permeados por apresentações artísticas diversas. São os momentos nos quais a cultura juvenil “geek” se mostra mais plural ao tentar incorporar outros agrupamentos jovens em sua composição, servindo também como meio de disseminação das produções artísticas e culturais de outros atores.

Em cada evento, organizam-se as apresentações de formas e em ordens diferentes, não sendo possível traçar uma continuidade, pois os grupos artísticos variam de uma edição para outra em um movimento de vaivém instável. Eles dependem de possibilidades materiais e espaço-temporais para que se criem as condições mais propícias para suas apresentações, o que demanda extrema coordenação por parte dos organizadores dos eventos.

Dentre os grupos artísticos, destacam-se as bandas de *rock* local que participaram em apenas algumas edições dos eventos. Isso se deve ao fato de que, para realizar uma boa apresentação, as bandas dependem de uma aparelhagem de som adequada, transporte para os músicos e instrumentos, local para passagem de som, verificação da acústica do espaço etc. Mesmo as bandas não cobrando cachê pela apresentação, fazendo-a de forma voluntária, é necessário que os organizadores aluguem o equipamento de som que será utilizado no dia. Tudo demanda gastos excessivos para estes grupos de jovens que arrecadam valores suficientes apenas para arcar com os custos da organização e tentam deixar uma pequena quantia guardada em caixa para o evento seguinte.

Em se tratando de ritmos musicais que agradam o público “geek”, o *rock* pode ser destacado como um dos mais queridos, se não o favorito, o que faz com que as bandas de *rock* dentro dos eventos voltado para esse público sejam muito bem recepcionadas, embora não sejam muito conhecidas por eles. São bandas provenientes não apenas de Horizonte, mas de outras cidades da Região Metropolitana de Fortaleza, como Cascavel e Pacajus. Dentre os subgêneros relacionados a esse ritmo, se destacam o *Heavy Metal*, o *Hardcore Punk* e o *rock* nacional brasileiro nos sons reproduzidos durante as apresentações.

O público se mostrou bastante receptivo às bandas. Embora não conheçam as músicas autorais, o ritmo os seduz e os faz incorporar uma espécie de “espírito roqueiro” quando tentam dublar músicas desconhecidas e balançam suas cabeças juntos, em grupos de amigos e colegas. Alguns até arriscam uma “roda-punk”, porém é algo que não chega a tomar grandes proporções como seria o caso de um *show* especificamente para o público roqueiro:

O estilo de dança chamada de *pogo* consiste no ato de lançar o corpo contra o do companheiro ao lado, girar os braços e dar chutes de modo às vezes violento. Também é denominado como se fosse um verbo: *pogar*. Sua origem vem das festas *punks*, daí seu outro nome, roda punk (ou roda de *pogo*), mas é também adotado comumente nos *shows metaleiros* (LIMA FILHO, 2013, p. 174).

As bandas conseguem despertar maior sensibilidade e identificação do público “geek” quando tocam músicas famosas entre eles, sejam músicas de bandas conhecidas e já consolidadas na indústria da música ou trilhas sonoras de animes, seriados e filmes. As músicas do *rock* nacional, principalmente Legião Urbana, são responsáveis por despertar os mais fortes sentimentos de nostalgia, principalmente entre aqueles que viveram as décadas de 1980 e 1990, tendo sido contagiados pela música da época em seu ápice.

Nas apresentações dos grupos de dança, por outro lado, a necessidade de aparelhagem de som adequada para suas mostras é bem mais reduzida. Basta que as caixas de som sejam capazes de preencher o espaço, sem muitas interferências ou ruídos. Tanto é que os próprios grupos de dança trazem em *pendrive* ou outro dispositivo semelhante as trilhas sonoras de suas exibições, deixando a responsabilidade pela qualidade do áudio inteiramente nas mãos dos grupos de dança.

Os ritmos de dança são os mais variados, porém não são incorporadas apresentações de danças regionais ou nacionais, como forró, *funk* ou swingueira. A questão não é que esses jovens que dançam esses ritmos não queiram realizar apresentações em eventos “geek”, eles simplesmente não são convidados. Não é de interesse da maioria dos jovens que se identificam como “geek” ouvir esses ritmos citados, na verdade eles rechaçam tudo que for relacionado a esses estilos. Claro que há os que gostem de forró ou *funk*, porém eles evitam expor seus gostos para os amigos “geek”, optando por revelar suas preferências apenas em outros de seus ciclos de convivência. As constituições de face de si mesmos podem ser as mais diversas.



Figura 10: apresentação de dança de um grupo de K-pop durante o Horizonte “Geek” em 2018.

Fonte: Arquivo do Autor.

É visível a valorização de músicas internacionais entre os “geek” ou, mesmo que seja nacional, que pelo menos corresponda a um ritmo originado no exterior, como o *rock*, por exemplo.

Para estranhamento de uma leitura ortodoxa da recepção *cultural*, jovens brasileiros que nem entendem o inglês criam uma ligação afetiva *profunda* com uma música cantada naquela língua. Além do entendimento (ou não) do conteúdo do texto inserido entre notas musicais (que o consumidor também pode não compreender), há algum tipo de *emotividade/sensação* por meio da música (LIMA FILHO, 2013, p. 160).

Para além do entendimento dos significados das palavras inscritas nas músicas, existe uma sensação auditiva despertada em cada nota. Assim como o cinema, a música também é um meio que pressupõe a recepção de uma mensagem (BENJAMIN, 1955). O que significa dizer que o ouvinte, ao ser tocado pelo ritmo, automaticamente já identifica a sensação causada pela música, correspondendo-a à altura. Se a música possui um ritmo frenético, desperta a vontade do indivíduo de movimentar-se em resposta à composição. Se o tom sonoro é sereno, o ouvinte tende a relaxar o corpo. O corpo responde com tato, entre outros sentidos, a mensagem recebida através da audição.

Entre os jovens “geek”, o interesse em músicas internacionais não incorpora apenas o inglês. As músicas japonesas e coreanas, entre outros ritmos orientais, também têm

afetado os jovens e vêm sendo incorporadas entre os ritmos mais apreciados pelos mais jovens. Tanto que dois dos grupos de dança que se apresentaram nos eventos são de *K-pop*²³.

Outros grupos de dança que realizaram apresentações ao decorrer dos eventos praticavam os estilos de dança relacionados ao *Freestyle* e ao *Breakdance*. Embora os jovens que compõem esses grupos de dança em específico não possam ser chamados de “geek”, eles, por sua perícia em movimentos complexos de dança, são sempre muito requisitados em diversos eventos culturais na cidade de Horizonte. Claro que ser requisitado não significa ser valorizado. Embora que sejam ovacionados pelo público durante suas apresentações, estes jovens carregam estigmas relacionados a sua dança de rua.

Difícilmente, os grupos de dança de *Freestyle* e *Breakdance* possuem boas relações com outros grupos. Suas expressões são cheias de atritos e farpas, principalmente contra os órgãos governamentais, o que inclui também os agentes a serviço da Prefeitura Municipal de Horizonte. Reflexo da sensação de descaso e preconceito que eles dizem sofrer dos responsáveis pelo poder público. O que, pelo menos aparentemente, pareceu não ocorrer entre eles e os grupos que organizaram o Hora-Con e o *Horizon Geek*. Esses jovens que praticam esses estilos de dança de rua parecem reconhecer que esses grupos “geek” realizam um trabalho que visa beneficiá-los e a comunidade em geral, contribuindo para o desenvolvimento de uma relação de parceria.

Ainda assim, conflitos continuam a ocorrer, em grande parte, por culpa da falta de organização daqueles que estão à frente dos eventos “geek”. É comum observar a ordem das apresentações dos grupos de dança sendo modificada no dia do evento ou atrasos de até uma hora na realização de uma performance, causando mal-estar entre os envolvidos. Para que essa situação não cresça e adquira proporções muito maiores do que deveria, os membros da organização mais tranquilos e eloquentes se responsabilizam por conversar com os grupos de dança e acalmar os ânimos. Mesmo com todas as tentativas de apaziguar a situação, já ocorreu de alguns dançarinos decidirem não se apresentar por terem ficado chateados com a

²³ *Korean pop*, música *pop* coreana ou música popular coreana é um estilo musical originário da Coreia do Sul, que se destaca por sua variedade de elementos audiovisuais. Embora seja usado para designar todos os gêneros musicais na Coreia do Sul, o termo vem se tornando mais comumente atribuído em sentido restrito para descrever a moderna música *pop* sul-coreana, que abrange diversos outros estilos incorporados do ocidente. O que ocorre, de fato, é a incorporação da música *pop* global com seus elementos específicos às produções sul-coreanas. O global, porém, não está completamente livre das influências do local, o que hoje reflete em uma ascensão do *K-pop* para além do local e sua difusão em diversos outros países. Um jogo dialético constante entre o local e o global é o que se observa na produção desse gênero musical.

falta de organização, posteriormente fazendo uso das redes sociais para reclamar do evento como forma de revidar a situação embaraçosa a que supostamente foi submetido.

Atritos também ocorrem entre grupos de dança rivais, no caso os dançarinos de *K-pop*, que disputam espaço dentro dos mesmos eventos “geek”. Essa situação de rivalidade e competitividade entre grupos de dança será melhor explorada em um capítulo posterior.

Mais recentemente, tornando os eventos “geek” ainda mais plurais, foram incorporadas demonstrações de artes marciais na primeira edição do *Horizon Geek*. Demonstrações de *Kung Fu* e *Caratê* ocorreram sem grandes ressalvas, apenas porque foram facilitadas por um dos organizadores do evento por também ser praticante de artes marciais e ter sido responsável por fazer todas as conexões entre os grupos.

Todas essas apresentações que ocorrem durante os eventos “geek” não são remuneradas, tendo como uma de suas principais motivações o interesse de divulgação do trabalho artístico realizado. Algo que é muito caro entre as bandas de rock e os praticantes de artes marciais:

Desse modo, apesar de ser vista como atividade profissional, o trabalho em bandas de *rock*, em Fortaleza, dificilmente ocasione renda. Mesmo fazendo vários *shows* em Fortaleza e viajando a Salvador e São Paulo, a Macula não rendia dinheiro aos seus participantes (LIMA FILHO, 2013, p. 69).

Outras motivações, que podem ser citadas, estão relacionadas ao reconhecimento da sua destreza de movimentos e a sensação de euforia e entusiasmo causadas durante as apresentações, sendo mais comuns entre os grupos de dança que se mostram bastante satisfeitos com as reações positivas do público ao reconhecê-los como artistas performáticos.

2.2.9. Painéis como momento de troca e afirmação de saberes

Como forma de finalização dos eventos, são realizados os painéis no mesmo local onde aconteceram as apresentações artísticas. Normalmente ocorrem em palcos, auditórios ou qualquer outro espaço aberto que possa abranger um grande público, pois todos os jovens que permanecem até o fim do evento se concentram ali.

Painéis seriam momentos de interação entre os que estão à frente do evento e o público. Os membros dos grupos *Arcádia* e *Adventure Nerds* fazem perguntas e pedidos de sugestões para o público sobre o que gostariam de ver nos próximos eventos, revelando a busca de se estabelecer uma relação de bastante proximidade com os fãs do evento, tanto em

se tratando do compartilhamento do sentimento experimentado, como também na troca de conhecimentos sobre a cultura “geek”. O que se torna mais visível naquele momento é a tentativa dos organizadores em estabelecer uma rede de colaboração com seu público, dando ouvidos aos seus pedidos e reclamações, dando-lhes voz ativa.

Normalmente, não se observam muitas reclamações com relação às atrações durante os painéis, porém, quando são feitas, faz-se o uso do eufemismo para suavizar o impacto. Destacando-se, então, os elogios e as sugestões do que poderia ser feito em próximos eventos, permanecendo de forma mais viva na memória dos organizadores.

Mesmo as queixas feitas durante os painéis não são com o objetivo de agredir ou ofender a organização, mas sim de impulsionar melhorias para o evento em caráter construtivo. Claro que isso não significa dizer que os eventos “geek” também não sofram com ataques severos, pois existem aqueles que, por questões pessoais ou por alguma situação desagradável que não foi resolvida com os organizadores, optam por denegrir os grupos em redes sociais, como *Facebook* e *WhatsApp*.

As reclamações mais ríspidas, que podem acabar se constituindo em agressões verbais, insultos e palavrões, dificilmente seriam ditas face a face considerando o contexto do evento e os indivíduos envolvidos. A ira ou a frustração ocasionada por qualquer problema ficam guardadas para serem expostas na internet. A interação face a face é trocada pela interação face à interface, no qual o dispositivo eletrônico se constitui como meio de comunicação em substituto a fala presencial entre interlocutores. Protegidos pela distância geográfica e reelaborações de si na internet, os *Haters*²⁴ se sentem mais à vontade para expor o que pensam sem resguardar qualquer formalidade. Frente às suas máquinas, eles disseminam suas opiniões pouco importando quem serão as pessoas afetadas por suas palavras. Em divergência a todas as amarras do convívio social em espaços físicos e sua etiqueta própria, o ambiente virtual poderia ser visto como o declínio do “Processo Civilizador” (ELIAS, 1990) ou talvez uma espécie de espaço onde ainda não foi possível fazer vigorar uma norma que obrigue seus usuários a seguir determinados padrões de etiqueta. “As tribos que ele impulsiona apresentam uma perturbadora ambiguidade. Sem desprezar uma

²⁴ Ou odiador é um termo muito utilizado na internet para se referir a indivíduos que postam comentários de ódio ou fazem uso de críticas sem muito critério em páginas virtuais. É bastante comum em diversas comunidades virtuais e se caracteriza muito fortemente pela criação de perfis falsos que funcionam como espécies de máscaras de proteção a qualquer tipo de represália do indivíduo insultado. As ações de *Haters* podem revelar de forma mais explícita os conflitos de opiniões e pensamentos que perpassam o ambiente virtual como um todo.

das tecnologias das mais sofisticadas, elas são meio bárbaras” (MAFFESOLI, 1998, p. 42-43).

Também durante os painéis é feito o que se denomina entre eles de *quiz*²⁵, com perguntas sobre a cultura “geek” dos organizadores para o público. Normalmente, se começa com perguntas que exigem alto nível de conhecimento na área e bastante específicas, mas que, dependendo do grau de entendimento do público, têm forte tendência a serem simplificadas e generalizadas para que pelo menos a maioria entenda o que se trata na questão. Constitui-se como uma ação complexa traçar um parâmetro do que seria difícil ou fácil de ser questionado ao público “geek”, pois varia muito de acordo com os gostos e que tipo de conteúdo está sendo acessado por esses jovens. Não está entre os objetivos dos organizadores gerarem perguntas que seu público não saiba responder, mas sim incentivar a concorrência entre os que sabem de quem consegue responder primeiro e de forma correta. Algo que está mais relacionado ao raciocínio rápido na elaboração de uma resposta satisfatória do que propriamente ao acúmulo de vasto conhecimento sobre os elementos culturais que compõem o mundo “geek”.

A cada pergunta, é pedido que levante a mão aquele que quiser tentar arriscar uma resposta. Caso vários levantem as mãos, o critério será por ordem do primeiro que levantou. Caso ele forneça a resposta errada, então, será cedida a vez para o próximo e assim sucessivamente até que alguém formule a assertiva correta.

É sempre salientado, durante o *Quiz*, que ninguém deve “soprar” a resposta da pergunta para quem está tentando solucioná-la, o que, na euforia provocada pelo jogo, é bastante comum que uma fala de um ou outro jovem acabe escapando de forma espontânea, sendo repreendida pelos organizadores, mas sem maiores efeitos ou sanções.

Por fim, aqueles que dão as respostas corretas, sem ter ajuda de terceiros, ganham os prêmios doados pelos estandes de vendas e patrocinadores. Os prêmios são distribuídos aparentemente de forma aleatória, independentemente do valor da recompensa e do grau de dificuldade da pergunta. As premiações variam de brindes como camisas, cordões, pulseiras e chaveiros desenhados com signos da cultura “geek”, até bolsas de estudo em cursos de inglês e informática com setenta e cinco, cinquenta ou cem por cento de desconto nas mensalidades, em instituições particulares que patrocinaram os eventos.

²⁵ Jogo de questionários que tem por objetivo avaliar o conhecimento em determinado assunto e que acaba, assim, sendo uma forma, nesse tipo de evento, de confirmar o capital cultural do público sobre o universo “geek”.

Entre os “geek” até mesmo o conhecimento difundido no meio sobre suas paixões por animes, filmes e séries pode se constituir em jogo. Mesmo que se comece de forma lúdica e descontraída, rapidamente a competição agonística subverte a diversão em uma seriedade que almeja unicamente a vitória e o prêmio que vem junto com ela. Os trapaceiros, aqueles que ajudam ou recebem ajuda com as respostas que deveriam ser individuais, também possuem seu lugar no jogo que envolve além do conhecimento e agilidade, a astúcia em agir de forma tácita na elaboração de uma resposta conjunta: “o ato de superar o outro em astúcia, fraudulentamente, tornou-se ele próprio o motivo da competição, como se fosse um novo tema lúdico” (HUIZINGA, 2014).

2.3. Ocupação e reinvenção de prédios públicos em Horizonte



Figura 11: Estátua em tamanho real do personagem Incrível Hulk em exposição no *Horizon Geek* de 2018.
Fonte: Arquivo do autor.

Espaços municipais públicos fechados são escolhidos para sediar os eventos organizados pelos grupos *Arcadia* e *Adventure Nerds*. O fato desses locais serem de responsabilidade da Prefeitura Municipal de Horizonte torna-se relevante pela facilidade de acesso aos gestores responsáveis pela liberação dos espaços, algo que poderia ser mais dificultoso em se tratando de uma escola estadual ou do instituto federal.

Os espaços devem ser circunscritos por cercas ou muros, visto que os grupos gestores querem limitar o acesso ao local durante os eventos, permitindo apenas a passagem dos indivíduos que pagaram entrada. Quanto aos valores cobrados, possuem certa variação de

acordo com os eventos, algo entre dois ou cinco reais mais um quilo de alimento não-perecível para doação a uma instituição de caridade ou família carente.

A fronteira que separa o que está dentro ou fora das limitações circunscritas em torno dos equipamentos públicos possuem em si significados inerentes que são transmitidos de forma tácita para aqueles que tem permissão ou não de frequentá-los. Assim como é descrito no trecho a seguir:

Visível e invisível estão, por isso, interligados. Basta pensar no exemplo simples do muro, que estabelece uma fronteira de (in)visibilidade, sendo um elemento segregador que oculta de uns aquilo que revela a outros, criando dois universos visíveis apartados. Tornar (in)visível é um acto de elevada relevância socio-antropológica. É um gesto de profundo significado simbólico e comunicacional que muito nos diz acerca de certos indivíduos e comunidades (CAMPOS, 2016, p. 54).

Os espaços escolhidos para a realização dos eventos “geek” não são escolhidos aleatoriamente. Existe uma intencionalidade muito bem definida ao optar por lugares amplos e frequentados por jovens no cotidiano, principalmente jovens de classe baixa. Segue tabela com lista dos eventos realizados de 2015 a 2018:

Figura 12: Quadro 01 – Cronograma dos eventos realizados pelos grupos Arcadia e *Adventure Nerds*.

Evento	Grupo Gestor	Data de realização	Média de público	Local
Hora-Con <i>Project</i>	Arcadia	17 de janeiro de 2016	Cerca de 60 pessoas	E. M. E. F. Ulisses Guimarães
Hora-Con <i>Begins</i>	Arcadia	04 de junho de 2016	Cerca de 300 pessoas	Centro Cultural Tasso Jereissati
Hora-Con <i>Remake Project</i>	Arcadia	18 de setembro de 2016	Cerca de 200 pessoas	E. M. E. F. Lauriza Vieira de Lima
Hora-Con <i>New Age</i>	Arcadia	04 de junho de 2017	Cerca de 500 pessoas	Centro de Artes e Esportes Unificados – CEU
Hora-Con <i>Reloaded</i>	Arcadia	03 de dezembro de 2017	Cerca de 600 pessoas	Centro de Artes e Esportes Unificados – CEU
Hora-Con <i>Games Day</i>	Arcadia	22 de julho de 2018	Cerca de 200 pessoas	Academia de Artes Vânia Dutra
<i>Horizon Geek</i>	<i>Adventure Nerds</i>	18 de novembro de 2018	Cerca de 700 pessoas	Centro Cultural Tasso Jereissati

Fonte: Elaborado pelo autor com base nas informações prestadas pelos participantes dos grupos gestores e páginas dos eventos acessadas pelo Facebook, Hora-Con (2018) e Horizon Geek (2018).

É possível observar que os ambientes de realização dos eventos estão ligados a três pilares que se constituem como os principais na constituição de uma rede de sociabilidades para muitos jovens horizontinos: educação, esporte e cultura. Conseqüentemente, os eventos “geek” passam a ser mais comumente associados fazendo também parte da história desses lugares. A cultura “geek” reelabora, trazendo novos sentidos, significados e possibilidades para os espaços públicos em destaque e ainda se mantendo conectada a uma complexa rede de indivíduos:

Todas essas funções interdependentes, as de diretor de fábrica ou mecânico, dona-de-casa, amigo ou pai, são funções que uma pessoa exerce para outras, um indivíduo para outros indivíduos. Mas cada uma dessas funções está relacionada com terceiros; depende das funções deles tanto quanto estes dependem dela. Em virtude dessa inerradicável interdependência das funções individuais, os atos de muitos indivíduos distintos, especialmente numa sociedade tão complexa quanto a nossa, precisam vincular-se ininterruptamente, formando longas cadeias de atos, para que as ações de cada indivíduo cumpram suas finalidades. Assim, cada pessoa singular está realmente presa; está presa por viver em permanente dependência funcional de outras; ela é um elo nas cadeias que ligam outras pessoas, assim como todas as demais, direta ou indiretamente, são elos nas cadeias que a prendem. Essas cadeias não são visíveis e tangíveis, como grilhões de ferro. São mais elásticas, mais variáveis, mais mutáveis, porém não menos reais, e decerto não menos fortes. E é a essa rede de funções que as pessoas desempenham umas em relação a outras, a ela e nada mais, que chamamos “sociedade”. Ela representa um tipo especial de esfera. Suas estruturas são o que denominamos “estruturas sociais”. E, ao falarmos em “leis sociais” ou “regularidades sociais”, não nos referimos a outra coisa senão isto: às leis autônomas das relações entre as pessoas individualmente consideradas (ELIAS, 1994, p. 20).

Por um período espaço-temporal específico que se inicia às dezesseis ou dezessete horas do dia anterior e se encerra às dezenove ou vinte horas do dia de realização do evento, os espaços públicos se constituem em ambientes privados onde só os membros da organização têm livre acesso a todos os compartimentos. Porém, eles contam também com a colaboração de alguns funcionários públicos que permanecem no recinto, entre eles se destacam os vigilantes, serviços gerais e a guarda municipal que sempre é solicitada via ofício para fazer a segurança no dia do evento. Fora esses atores, dificilmente se observa a presença de qualquer outro servidor, incluindo os que compõem a gestão do município.

A reconfiguração de prédios públicos em privados por determinado tempo não é uma prática realizada apenas na consolidação da parceria desses grupos de jovens com a Prefeitura de Horizonte. A utilização e fechamento de espaços públicos para usufruto privado ocorrem a pedido de vários outros atores, sendo formalizado com um ofício de solicitação do local, mais as especificidades como horários de começo e fim, data e tipo de evento a ser realizado. Os gestores dos equipamentos não demoram muito a dar uma resposta se há

possibilidade de liberação ou não, porém eles costumam postergar seu posicionamento quando o pedido vem de um grupo de jovens do qual não tenham conhecimento sobre suas práticas.

A privatização temporária desses prédios públicos não ocorre em horário de funcionamento comercial (período temporal demarcado em que os setores de comércio e serviços realizam o atendimento ao consumidor, normalmente de segunda a sexta, das oito às dezessete horas), pois existem outras atividades de interesse público a serem realizadas e não podem, de modo algum, ser relegadas a segundo plano, reservando-se apenas o turno da noite, fins de semana e feriados para a realização de eventos que sejam de ordem particular.

Sendo assim, qualquer equipamento público, com a organização e decoração adequadas, pode se constituir em um salão de festas ou casa de *shows*, podendo abrigar desde um baile de debutante ou casamento até um culto ou *show* evangélicos. Suas utilizações e reconfigurações podem ser ainda mais diversas, contanto que os solicitantes do espaço arquem com toda a responsabilidade sobre o patrimônio público, incluindo o ressarcimento financeiro de qualquer perda, o que significa dizer que o limite imposto ao uso desses locais está ligado à sua devolução em perfeito estado de conservação, assim como foi cedido.

Os eventos Hora-Con e *Horizon Geek* vêm ocorrendo com a frequência de uma ou três vezes ao ano desde 2016, porém o que se observa é que a recorrência tem diminuído ao longo dos anos. Isso se deve ao fato dos membros não disporem de tanto tempo para organizá-los, considerando que eles possuem outros afazeres como trabalho e estudos, e também pela fadiga que organizar um evento nessas proporções impõe ao corpo e a mente de seus responsáveis não apenas no dia, mas também no decorrer de todo o processo de preparação.

É necessário que os organizadores elaborem a decoração do evento previamente em suas residências. Mesmo que se faça uso de alguns materiais impressos, como *banners* e pôsteres, a decoração normalmente é elaborada de forma bastante artesanal.

Os jovens que têm interesse e disponibilidade para trabalhar no desenho e na pintura dos adornos dos eventos se articulam na divisão de tarefas e reuniões à parte para esse trabalho manual. Eles escolhem alguns personagens de desenhos animados e jogos que acreditam ser conhecidos da maioria das pessoas e que também contemplem seus interesses particulares.

Um desenho é escolhido e depois ampliado em maior escala para ser desenhado em um papelão e depois colorido com tinta. Busca-se sempre a reprodução mais fidedigna possível na ampliação. Outros tipos de decorações que podem ser citadas são as cortinas

artesanais com as cores dos eventos, porém o que se destaca são as reproduções e ampliações artísticas e os sentimentos de autoidentificação que elas despertam em outros indivíduos que compartilham dos mesmos signos. Tanto é que acontecem casos em que alguns jovens do público levam escondidas algumas dessas pinturas para casa ao final do evento, caso tenham a oportunidade e não sejam vistos por nenhum dos organizadores.

Como os eventos são realizados em escolas e centros culturais ou esportivos, é comum que nesses espaços exista um local central como pátio, quadra ou auditório onde são realizadas as apresentações das principais atrações em cada edição. Somente no primeiro evento do grupo Arcadia, o chamado pelos membros de “minievento”, que não contou com nenhuma apresentação em especial além do painel com os organizadores ao final.

Somente a partir do segundo evento tem se seguido uma tradição de apresentações com vários grupos convidados que ocorre desde o início da tarde e segue até o tempo máximo cedido pelos espaços para a realização do evento, tanto em se tratando do Hora-Con como também do *Horizon Geek*. As atrações são bandas de *rock* da região, concursos de *cosplay*, grupos de dança e painéis de conversa entre os que estão à frente dos grupos gestores e seu público. A ordem das apresentações varia de acordo com a edição de cada evento, com todas as atrações se constituindo na forma de trabalho voluntário.

Os eventos de cultura “geek” também se constituem como formas de exposições das produções artístico-culturais produzidas e disseminadas no meio. Para além do que é redesenhado pelos organizadores também são expostos mangás, HQs e livros que são responsáveis por modificar a atmosfera do lugar.

Os *cosplay*, ao transitarem nos eventos, também dispersam no ambiente uma aura estética (MAFFESOLI, 1998), mágica, por assim dizer, que modifica a interação dos corpos presentes. É impossível, por mais desconhecido do público que seja, um *cosplay* passar despercebido em meio à multidão. Sempre haverá aqueles que irão a seu encontro em busca de tirar algumas fotos. É o momento em que os ânimos, através da personificação de uma figura dramática, se tornam ilustres.

Não só os personagens animados incorporados pelos *cosplayers*, mas também as figuras estáticas se revestem da mesma aura preenchida de emoções e afetos nesse tipo de

evento. A exemplo, pode-se citar a escultura em fibra de vidro do personagem Hulk²⁶ que foi cedida por um dos patrocinadores, Gracom (franquia que atua no Brasil no ramo de efeitos visuais, ministrando cursos de formação profissional para as áreas de *games* e modelagem 3D), para o primeiro evento organizado pelo grupo *Adventure Nerds*, se constituindo como uma das suas maiores novidades em relação ao outro grupo atuante na mesma cidade.

De fato, em nenhum outro evento do gênero os jovens puderam interagir com uma escultura em tamanho estatisticamente aproximado, cerca de 1m80cm de altura, do Hulk ou de qualquer outro personagem fictício em Horizonte e cidades vizinhas. Dentro do estado do Ceará, essa possibilidade era um privilégio concedido apenas para aqueles que tinham condições de participar de eventos em sua capital Fortaleza.

Há no processo de construção da paisagem uma lógica de reiteração dos valores hegemônicos que traduz aquilo que poderíamos definir como o quadro ideológico dominante. Tal não significa que a cidade seja tomada inteiramente pelos poderes dominantes que a ajustam de acordo com os seus modelos. Sabemos que a cidade é um campo de negociação e conflito, sendo que este se verifica em grande medida no campo do visível (CAMPOS, 2016, p. 58).

Sendo assim, mesmo que os prédios públicos estejam sob o controle de um poder dominante neste campo específico de lutas simbólicas, a todo instante é necessário que sejam feitas negociações e renegociações entre os atores que disputam a utilização dos espaços.

O movimento de vaivém da juventude reconstrói o equipamento público a partir de suas possibilidades na construção de um evento de cultura “geek” para depois destruí-lo e devolvê-lo ao estado original como o haviam encontrado. Esse movimento de construção, destruição e reconstrução se perpetua e dissemina, atraindo novos atores em substituição dos antigos. Embora não se trate de um movimento ininterrupto ou muito menos mantenha uma regularidade, ele consegue deixar sementes para que tempos depois floresçam trazendo consigo novos participantes para a disputa.

²⁶ Também referido como O Incrível Hulk, é um personagem de histórias em quadrinhos da *Marvel Comics* que se enquadra no gênero de super-herói. Sua primeira aparição foi na revista *The Incredible Hulk* n° 1, lançada nos Estados Unidos em 1962. Apesar de não apresentar as características psíquicas mais usuais que se espera encontrar em um super-herói, é bastante famoso entre os jovens “geek”, despertando-lhes sentimentos de autoidentidade.

3. ENTRE AMIGOS, COLEGAS, PARCEIROS E PATROCINADORES: A CONSTRUÇÃO DE UMA REDE COMPLEXA E CONFLITUOSA

O grupo Arcadia começou a se articular para a formação de um grupo gestor “geek” e o desenvolvimento de uma rede de parcerias no segundo semestre de 2015. Neste primeiro momento foi muito difícil demarcar quem estava dentro ou fora do grupo, pois os jovens convidados, além de quem os tinha convidado, não conheciam muito bem uns aos outros e muito menos possuíam algum tipo de relação de amizade ou coleguismo. Somente os que exerciam papéis de liderança possuíam um tempo maior de convívio e, conseqüentemente, maior proximidade.

Mesmo com um interesse em comum, a paixão pela cultura “geek”, o grupo não se consolidou de forma espontânea, ou seja, sem a criação de laços afetivos de amizade genuínos desde o princípio. Poucos eram os jovens que poderiam se denominar amigos entre eles.

Por amizade compreende-se:

A moderna amizade expõe essa característica de maneira ainda mais clara. Um amigo é definido especificamente como alguém com quem se tem uma relação que não depende de nada mais que das recompensas que essa relação oferece. É possível tornar-se amigo de um colega, e a proximidade no trabalho ou o interesse compartilhado gerado pelo trabalho podem estimular a amizade – mas ela só será uma amizade se a ligação com a outra pessoa for valorizada em si mesma. E é por isso mesmo que se traça uma divisão tão aguda entre amigos e parentes. Mesmo que hoje estejam bem fracas, há obrigações, especificadas por laços de parentesco, que os parentes têm entre si. Além disso, ainda que essas obrigações possam ser gerais e vagas, os laços de parentesco, pelo menos as relações de sangue, não podem ser rompidos. As relações de amizade podem ter seus próprios elementos inerciais, mas na prática e em princípio a amizade com o outro se mantém apenas se os sentimentos de proximidade forem correspondidos por seu valor intrínseco (GIDDENS, 2002, p. 87).

Por sua formação estar muito mais ligada ao desenvolvimento de um trabalho voluntário em comum, somando isto ao fato de que relações frágeis ainda estavam em formação e consolidação, nada de fato os obrigava a conviver uns com os outros, no caso, nenhuma instituição social rígida como a escola ou a igreja que poderia coagi-los a dividir o mesmo espaço, socializar e desenvolver uma ação conjunta.

Antes do primeiro evento, o grupo Arcadia passou por um período de bastante fragilidade e de pouca credibilidade, tanto entre os jovens como também entre os adultos. O

caminho até o primeiro evento se mostrou, de fato, mais tortuoso do que seus precursores poderiam ter pensado.

Depois de várias idas e vindas, alguns jovens foram permanecendo e, aos poucos, o grupo foi ganhando consistência e os laços afetivos se consolidando. Atribuo a motivação dos primeiros que compareceram às reuniões e permanecendo para além da realização do primeiro evento a três fatores: primeiro que eles já possuíam uma trajetória de vida na cultura “geek” consolidada; segundo que tinham idades entre vinte e vinte e cinco anos, enquanto que os outros convidados eram menores de idade; e em terceiro o senso de responsabilidade dos mesmos.

Com o grupo dando os primeiros passos depois de meses de tentativas, erros e recomeços até finalmente fechar um número pequeno, porém fixo, de participantes, o líder do grupo decidiu que era o momento para se estabelecerem as parcerias para a realização do primeiro evento ainda no início de 2016.

3.1. A parceria da gestão pública na concessão de lugares: uma das faces do conflito geracional

O primeiro evento, Hora-Con *Project*, foi realizado em menores proporções, para um público reduzido e com poucas atrações. Seria mais uma forma de apresentar o grupo à comunidade e aos gestores dos órgãos públicos do que uma forma de obter reconhecimento entre o público jovem. Algo que foi denominado por seu líder, Jonatas, de minievento.

O segundo evento, Hora-Con *Begins*, no final do primeiro semestre de 2016, já tinha por objetivo dispor de gama maior de atrações e buscava-se abranger um público muito maior em comparação ao realizado no início do mesmo ano.

A realização de tal feito necessitou de muito mais articulação dos membros do grupo, que após o primeiro evento haviam crescido em contingente, tanto na realização de parcerias com outros grupos e a gestão pública, como também com todo o processo de divulgação em escolas e redes sociais.

O primeiro contato que se constituiu em parceria do grupo Arcadia com o poder público foi com o Programa Estação Juventude, porém seus membros precisavam conquistar o apoio de outros setores estrategicamente importantes para a realização do evento, entre eles, a Secretaria Municipal de Cultura.

Vale ressaltar que a gestão que estava à frente da Prefeitura Municipal de Horizonte na época, em seus diversos setores, era fruto de uma complexa teia de relações e negociações políticas que envolviam o prefeito, os vereadores e demais figuras importantes no cenário político local. Muitas vezes, os agentes que participavam da gestão, com apadrinhamentos políticos²⁷ diversos, mediam forças na disputa por poder político. Algo que não era previsto por indivíduos alheios ao jogo interno e muitas vezes tácito que se instalara na época.

Uma divergência de opiniões se constituía em motivo para se buscar um agente político de maior autoridade que pendesse a balança para um dos lados e, caso não fossem envolvidos outros atores, a disputa se resolveria ali. Sendo assim, na maioria das contendidas, quem vencida não era necessariamente o ator com as melhores ideias ou mais experiência na vida pública, mas sim aquele que possuía as relações mais próximas com as autoridades em uso do poder.

É preciso fazer uma distinção. É evidente que, em um dispositivo como um exército ou uma oficina, ou um outro tipo de instituição, a rede do poder possui uma forma piramidal. Existe portanto um ápice; mas, mesmo em um caso tão simples como este, este "ápice" não é a "fonte" ou o "principio" de onde todo o poder derivaria como de um foco luminoso (esta é a imagem que a monarquia faz dela própria). O ápice e os elementos inferiores da hierarquia estão em uma relação de apoio e de condicionamento recíprocos; eles se "sustentam" (o poder, "chantagem" mútua e indefinida) (FOUCAULT, 2008).

Assim como foi explorado pelo autor, o poder não surge simplesmente como uma força que age do topo sobre os segmentos inferiores, ele é composto por uma rede, uma rede do poder, que depende de negociações entre os atores envolvidos para que se possa constituir uma relação em que se outorga o poder nas mãos de lideranças reconhecidas que em troca concedem benefícios que somente quem está no topo da pirâmide pode fazer.

Mesmo ao findar-se uma disputa, o ressentimento ficava para muitos dos envolvidos, vindo a reverberar em um interminável ciclo de intrigas e novas contendidas que dificilmente se resolviam sem a interferência de uma autoridade maior. O interesse público, assim, caía para segundo plano em relações personalistas difíceis de desvencilhar da função burocrática a ser exercida.

²⁷ Espécie de protecionismo e favorecimento de alguns atores por autoridades políticas. Prática que resulta na troca de favores entre os envolvidos e que ainda continua bastante comum em cidades pequenas. O que acontece de fato é que cidades pequenas favorecem o desenvolvimento de relações personalistas entre seus habitantes e gestores, tornando-se, assim, um terreno fértil para ações de tal natureza.

É freqüente imaginarmos prezar os princípios democráticos e liberais quando, em realidade, lutamos por personalismo ou contra outro. O inextricável mecanismo político e eleitoral ocupa-se continuamente em velar-nos esse fato. Mas quando as leis acolhedoras do personalismo são resguardadas por uma tradição respeitável ou não foram postas em dúvida, ele aparece livre de disfarces (HOLANDA, 1995, p. 184).

Entre os organizadores, já era sabido que o apoio financeiro seria muito difícil de obter da prefeitura. Mas com relação à liberação de espaço, transporte e doações de materiais que poderiam ser usados na elaboração da decoração, a probabilidade de se conseguir algo era maior.

Os entraves burocráticos da máquina pública, a pouca transparência para as pessoas leigas e a má vontade de alguns agentes públicos acabam por desmotivar a participação e o protagonismo juvenil, o que tornava importante a intervenção de um ou mais agentes públicos como mediadores de um grupo de jovens desconhecidos e que pouco se sabia de suas reais intenções, como era o caso do Arcadia.

Quando a juventude se propõe a realizar algo de forma voluntária e autônoma, perante os olhos do poder público, é observada sem expectativa de que se gere algo frutífero de sua ação. A visão de muitos funcionários públicos era de desconfiança, de que por se tratar de um grupo composto de jovens, seriam irresponsáveis, descuidados e não teriam a devida atenção com a preservação do patrimônio público. Além disso, ainda havia o receio relacionado aos jovens que frequentariam o evento e, no caso de um grande contingente de pessoas, se o espaço seria capaz de comportar tanta gente.

O estigma de desordeiros, vândalos e rebeldes acompanhava tanto os organizadores do grupo Arcadia como também o seu possível público para os eventos, que seriam principalmente os praticantes de jogos eletrônicos, roqueiros, *kpoppers*, “otakus”, “geek”, “nerds” e demais jovens provenientes de classes populares e integrantes das mais diversas tribos urbanas. Embora se deva reconhecer que, com o passar dos anos, o estigma que acompanha a juventude como estágio da vida e a marca como subversiva e desrespeitosa das normas e da moral dominante venha sendo quebrado, ainda assim, os jovens são tratados com muitas ressalvas pela gestão pública. E, mais importante, eles percebem isso, mesmo que os agentes públicos se esforcem e tentem ocultar seus receios e dúvidas.

Assim deixamos de considerá-lo criatura comum e total, reduzindo-o a uma pessoa estragada e diminuída. Tal característica é um estigma, especialmente quando o seu efeito de descrédito é muito grande – algumas vezes ele também é considerado um defeito, uma fraqueza, uma desvantagem (GOFFMAN, 1988, p. 12).

O pensamento de que os organizadores do Hora-Con e seu público depredariam o patrimônio público, já em uma situação tão precária, assombrava a mente dos responsáveis pelos edifícios culturais do município de Horizonte. No caso, o secretário de cultura na época, Francisco, e seu corpo de funcionários, não se mostravam nada favoráveis à liberação dos espaços e muito menos abertos a um diálogo produtivo, sempre dando voltas em torno do assunto e nas dificuldades relacionadas à permissão do seu uso.

As estratégias utilizadas por esses agentes públicos para a não liberação dos espaços dificilmente se concretizam em uma resposta negativa. É normal eles preferirem apelar para caminhos mais afáveis, evitando a todo custo confronto. Protelar sobre a liberação do espaço, aceitar marcar reuniões em que se promete muito, mas pouco se concretiza, dar justificativas sobre o porquê da dificuldade da liberação do espaço, dizer que seria necessário falar com outro funcionário de instância superior, passar números de contatos de outros setores e indicar outros agentes a quem se pode buscar são apenas algumas das estratégias mais comuns para se evitar proferir uma resposta negativa sem que haja o enfrentamento. Uma recusa ao confronto somada à busca pela afabilidade nas relações sociais têm suas raízes arraigadas profundamente na constituição do homem típico-ideal brasileiro em suas mais diversas expressões no uso da cordialidade (HOLANDA, 1995, p.146), que insere em seus afazeres uma busca por desenvolver relações de amizade ou pelo menos evitar o que se pode constituir em inimizade no enfrentamento direto.

Vencer pelo cansaço de se buscar os diversos setores públicos sem que se receba qualquer resposta positiva, parece ser, para esses agentes públicos, a forma menos problemática de se evitar atender a uma demanda que não é do seu interesse ou que não é possível por alguma ressalva em específico.

A morosidade dos setores públicos, a falta de comunicação intersetorial, a pouca transparência de seus procedimentos burocráticos às pessoas leigas e até mesmo a má vontade de alguns indivíduos envolvidos torna muito difícil o estabelecimento de qualquer comunicação e colaboração que possam vir a serem benéficas para ambas as partes e, inclusive, à comunidade em geral.

Sendo assim, Jonatas deu continuidade às conversações com o coordenador do Estação Juventude, na época, Wallace, que se contrapôs à posição da Secretaria Municipal de Cultura de procrastinar sobre a autorização da realização do evento em uma de suas instalações. Neste momento, foi possível notar um conflito de interesse e de poder entre a Secretaria Municipal de Cultura e a Coordenadoria de Juventude representada pelo Estação Juventude que vinha se arrastando desde acontecimentos anteriores. De forma sutil, mesmo

que não dito pelos agentes, uma disputa pessoal entre Wallace e Francisco se desenhava no embate pela realização ou não do evento em um dos prédios da Secretaria de Cultura.

Não se sabe qual a raiz do problema que gerou a inimizade e a competitividade entre esses dois membros da gestão pública, porém a relação entre eles não era nada afável e se traduzia constantemente em críticas às formas de condução do trabalho ou na ridicularização pessoal um do outro, o que tornava praticamente inconciliável os dois setores sem a intervenção de um agente de instância superior.

Wallace não tinha o poder de forçar a liberação do espaço do Centro Cultural Tasso Jereissati para a realização do evento Hora-Con *Begins*, porém conhecia quem o tinha. O Estação Juventude, subordinado ao Gabinete do Prefeito, possuía laços mais estreitos com as lideranças ligadas ao poder executivo do município de Horizonte e que detinham maior força de coerção sobre as outras secretarias. Sendo assim, a liberação do espaço do Centro Cultural veio através de uma ordem superior de uma integrante do corpo de funcionários do Gabinete do Prefeito, Iara, que respondia diretamente ao prefeito da cidade na época, se sobrepondo inclusive ao sistema de morosidade comum entre os setores envolvidos e permitiu que o primeiro grande evento do grupo Arcadia acontecesse no Centro Cultural Tasso Jereissati no dia 04 de junho de 2016.

Esse evento obteve o apoio da prefeitura também com relação ao transporte. No caso, um micro-ônibus para trazer os praticantes de *Cosplay* de Fortaleza para Horizonte no dia marcado e depois levá-los de volta. A autorização do transporte teve que vir de uma articulação direta com a primeira-dama do município, pois, caso ficasse a cargo de outro funcionário, poderia ser submetido ao mesmo sistema de morosidade anteriormente citado.

Para as edições do evento Hora-Con trazia-se um grupo de cerca de quinze ou vinte *cosplayers* de Fortaleza com a utilização de transporte cedido pela Prefeitura de Horizonte, porém essa parceria com relação ao transporte só perdurou em algumas edições do evento. A prefeitura da cidade passou a alegar que a crise financeira impossibilitaria o gasto com qualquer coisa que não fosse estritamente necessária ao funcionamento da máquina pública, o que significa dizer que o *Horizon Geek* também não contou com esse tipo de apoio em seu primeiro evento.

Com o decorrer do tempo, os grupos gestores “geek”, incluindo também o *Adventure Nerds*, foram compreendendo que o apoio da Prefeitura Municipal de Horizonte pouco dependia da mediação dos funcionários públicos. Eles passaram a entender melhor o caminho das pedras que tinham que percorrer. Aprenderam com o processo e passaram a conhecer quais os agentes que marcadamente poderiam ser úteis, mesmo após a mudança de

gestão em 2018. Observaram que buscar aqueles que se localizam no topo da hierarquia burocrática municipal se constituía como o meio menos pedregoso para se chegar ao seu objetivo, mesmo que isso ainda não signifique que todas as demandas seriam atendidas.

Esses grupos “geek”, antes observados com um olhar de desconfiança pela maioria dos agentes públicos, não só por quem compõem a gestão, aos poucos foram conquistando, se não um espaço, pelo menos uma coexistência mais amena. As questões que eram levantadas sobre os eventos e seu público, aos poucos foram caindo em segundo plano, visto que os eventos aconteciam sem grandes problemas ou subversões e, o mais importante, os equipamentos públicos vinham sendo conservados mesmo apesar do seu uso intensificado pela grande quantidade de pessoas.

Por subversões, eu quero dizer que os jovens que frequentam os eventos desobedeciam algumas regras intrínsecas à ocupação desses espaços. Entre elas, é proibido, sob qualquer circunstância, a entrada com bebidas alcoólicas dentro desses prédios públicos, porém os jovens conseguiam passar pela revista dos responsáveis por barrar a entrada e traziam garrafas de vinho para o consumo dentro do equipamento. Quando observados bebendo eram postos para fora. Mesmo assim, várias garrafas de bebida foram encontradas vazias depois de eventos por funcionários responsáveis por fazer a manutenção e a limpeza do local.

Cigarros também se constituíam em outra forma de desobediência quando menores de idade eram flagrados fumando, mesmo na presença de funcionários públicos e da guarda municipal, que fazia a segurança do local.

O caso mais alarmante já observado foi quando um jovem, durante uma apresentação de uma banda de *rock* no Hora-Con *Begins*, se afastou da multidão indo para o jardim do Centro Cultural Tasso Jereissati. Lá ele estourou uma bomba rasga-lata (artigo explosivo fabricado artesanalmente com o principal intuito de gerar um som estrondoso ao ser detonado), causando grande alarde entre os organizadores por medo que alguém pudesse ter se ferido. Felizmente para eles, os funcionários que estavam vigiando os acontecimentos para depois relatar aos seus superiores já tinham ido embora e a explosão não gerou nada além de um poderoso estrondo que sobrepujou até mesmo o som da banda que estava tocando no palco no momento.

Sendo que, no mesmo dia da realização desse evento, a coordenadora do Centro Cultural na época, Monalisa, pelo adiantar da hora, tinha dito que o evento estava marcado para terminar às dezessete horas de acordo com ofício que havia sido entregue e que, por estar ultrapassando o tempo previsto, coisa de trinta ou quarenta minutos a mais, ela chamaria a

polícia para pôr todos para fora caso o evento se estendesse por muito mais tempo. Por fim, ela acabou indo embora antes de testemunhar a explosão que, com certeza, deporia contra o grupo em sua avaliação da atividade. Porém, o que é importante frisar na fala dessa gestora pública é a relação com o uso do tempo de forma a exercer seu poder e coagir o grupo “geek” a dispersar a multidão o quanto antes, penetrando seus corpos de um rigor cronológico ao qual se mantinham desatentos (FOUCAULT, 1999).

Na semana seguinte, outro funcionário que trabalhava junto com ela na coordenação do Centro Cultural revelou, em conversa informal, que o evento e a grande quantidade de pessoas tinham deixado a Monalisa tensa e apreensiva, em uma tentativa de justificar a dureza da gestora diante dos integrantes do grupo.

Soma-se, neste sentido, à desconfiança já naturalizada com relação à juventude a preocupação com o que poderia acontecer em um evento capaz de reunir um contingente de mais de seiscentos jovens no mesmo espaço. Mesmo com toda a guarda municipal reunida no local, seria impossível conter esses jovens caso resolvessem praticar algum ato de vandalismo. Porém, toda essa atmosfera receosa que se criou em torno dos agrupamentos juvenis dificilmente tem se configurado em atos intencionais de vandalismo e destruição do patrimônio municipal.

Talvez o simples ato das expressões plurais e voluntárias da juventude já a constitua como vândala, subversiva e desrespeitosa perante os olhares vigilantes dos agentes públicos. Ao que parece, o interesse de boa parte desses gestores públicos de equipamentos culturais não é promover o protagonismo juvenil, mais sim enquadrar os jovens em atividades propostas pela própria Secretaria Municipal de Cultura, pelos gestores municipais. Ao que tudo indica, ter os jovens do município de Horizonte presentes em um curso profissionalizante, de dança, de teatro ou de algum instrumento musical, participando apenas de eventos organizados pela própria secretaria se constitui como algo menos perigoso do que um evento que parta de forma espontânea de seus interesses e livre expressão.

Claro que a opinião entre os funcionários municipais em geral se divide quando se busca conhecer a opinião de cada ator envolvido e não apenas os que compõem a gestão. Mesmo entre aqueles que se mostravam mais cautelosos com relação a esses tipos de grupos, houve o que eu poderia chamar de um abrandamento da rigidez da forma de tratamento, porém ainda cheios de ressalvas, como se apenas um momento de descuido já fosse o bastante para que esses jovens provocassem algum problema no qual a sua responsabilidade recairia sobre a gestão dos equipamentos públicos.

Durante esse primeiro evento do grupo *Adventure Nerds*, o funcionário responsável pela vigilância do Centro Cultural Tasso Jereissati, seu Osmar, lamentou o fato dos responsáveis pela gestão municipal dificilmente se fazerem presentes nesses eventos que movimentam uma grande quantidade de jovens. Ele ainda acrescenta que os eventos fomentados pela Secretaria Municipal de Cultura não se comparam em quantidade de público reunido aos eventos “geek”, embora possuam uma estrutura muito melhor.

Embora não se possa confirmar com certeza que os eventos “geek” são capazes de reunir mais pessoas do que aqueles organizados pela Secretaria de Cultura, existe certa dificuldade em atrair pessoas para participar de eventos culturais fomentados pelo órgão. Algo que os próprios gestores reconhecem que entre suas principais dificuldades estão: conseguir com que a comunidade se faça presente e despertar a valorização da cultural local, regional e nacional.

Seu Osmar, a princípio, não se mostrava muito favorável aos eventos “geek”. Mesmo que ele não emitisse opiniões, reclamava, vez ou outra, de algo ocorrido durante os primeiros eventos, revelando-se insatisfeito. Com o tempo, ele passou a observar que para além das falhas na organização, os eventos “geek” se constituem como uma opção de entretenimento profícuo no desenvolvimento das relações juvenis em vez de sua marginalização.

O mesmo vale para o coordenador do Centro de Artes e Esportes Unificados, David, que sempre se mostrou bastante favorável aos eventos, principalmente por considerar uma espécie de lazer benéfico à comunidade próxima. Porém, ele ainda teve que agir como mediador de conflitos entre os jovens que organizaram os eventos no local e os funcionários.

Depois do segundo evento do grupo Arcadia ocorrido no CEU em dezembro de 2017, as funcionárias responsáveis pela limpeza reclamaram que o grupo havia deixado o espaço imundo, inclusive ameaçaram não fazer a limpeza como forma de pressionar o coordenador a tomar alguma medida em relação a isso. Os demais funcionários se posicionaram a favor das colegas de trabalho e esperavam que o David proibisse definitivamente os eventos “geek” no local.

Por se sentir pressionado, ele chamou o grupo Arcadia para conversar. Aproveitou para parabenizar o grupo pelo feito e pediu que, na próxima vez, limpassem o espaço e tentassem organizá-lo da mesma forma que haviam encontrado, renovando, assim, a parceria sem deixar de atender à demanda de sua equipe.

Tais situações constituem uma rede de relações conflituosas na consolidação de uma parceria. Um conflito que pode ser compreendido pelo prisma das diferenças geracionais

e os meios divergentes pelos quais os indivíduos enxergam e refletem sobre o mundo que os cercam, levando-os a tomar posicionamentos diferentes. Suas vivências particulares e a imagem que constroem uns dos outros servem como rocha base para que defendam sua perspectiva de mundo.

No embate entre os atores provenientes de gerações distintas existem dois caminhos que podem ser percorridos: o primeiro se constitui na total recusa da demanda do outro, sendo praticamente irreconciliável e se constituindo em novos conflitos sempre que os caminhos dos atores se cruzarem; o segundo está ligado a abdicar de parte de seus preceitos em nome da realização do todo, permitindo-se flexibilizar em uma ação conjunta com outros agentes.

Ao mesmo tempo em que os gestores municipais se dispõem a ceder o espaço, os grupos gestores “geek” também devem ceder ao se submeterem às regras do poder local. Os eventos “geek”, neste sentido, para além de lugares de diversão e lazer, também se constituem como “observatórios” da juventude (FOUCAULT, 1999) onde os mesmos jovens que organizam o evento também agem como “fiscais” de outros jovens, prontos para agir sobre e repreender aqueles que não se submeterem às regras do poder.

O poder, através de uma rede de vigilância (FOUCAULT, 1999), não age apenas de cima para baixo. Ele pode vir de diferentes direções. Para que seja aplicado corretamente, aquele que o sofre também o reproduz através da vigilância até mesmo sobre aqueles que se localizam em um segmento superior na pirâmide.

Todos os envolvidos nessa relação de parceria entre grupos juvenis “geek” e a Prefeitura Municipal de Horizonte devem se submeter mutuamente às regras do poder estabelecidas e fazer com que se cumpram mesmo entre os indivíduos que não fazem parte do pacto, mas querem usufruir das ocupações consentidas pelos gestores públicos desses espaços.

Para além dos setores públicos, as parcerias na realização de eventos “geek” também se dão com outros atores, que, embora possuam uma relação diferenciada, também se constituem como elementos relevantes ao analisar o conjunto como um todo.

Desde as mudanças ocorridas na gestão pública em 2017, quando o novo prefeito assumiu, os agentes em cargo de chefia a serviço da Prefeitura Municipal de Horizonte têm se queixado da situação de crise financeira em que a cidade se encontra, culpando a gestão passada. Os motivos apresentados para tal crise vão desde a queda na arrecadação com impostos a cada mês e chegando a dívidas contraídas ao decorrer de administrações anteriores acumuladas há muitos anos.

Visto isso, a prefeitura, desde que a nova gestão assumiu, vem colaborando com os eventos “geek” apenas com a liberação dos espaços públicos. O dinheiro arrecadado com a entrada dos eventos tem sua maior parte aplicada no pagamento das dívidas contraídas ao decorrer de sua preparação. Tal conjuntura tem levado os jovens a pensar em novas estratégias para que o evento cresça e ainda reste algum dinheiro em caixa depois de todas as contas pagas. O caminho encontrado foi buscar novas parcerias, ou melhor dizendo, patrocínios de empresas privadas.

Neste sentido, os jovens que acumulavam maiores responsabilidades dentro dos grupos gestores vinham se articulando, desde o início de 2018, para buscarem apoio junto às empresas de Horizonte e região metropolitana que poderiam contribuir, de algum modo, para a realização dos eventos “geek”. Eles se dividiam para que em cada empresa fosse um pequeno grupo de dois ou três membros conversarem e explicarem como funcionava o evento, a qual público era voltado etc.

As empresas não contribuía com valores em dinheiro, apenas com doações em materiais e serviços para em troca terem a divulgação de sua marca nos cartazes dos eventos e nas páginas e grupos em redes sociais de domínio dos organizadores dos eventos.

Tu fala dos patrocínios, né? Pronto. Hoje, na realização do nosso evento, é uma coisa que a gente acha muito importante é a parceria. Funciona da seguinte forma: a gente procura a pessoa e aí a gente fala o que a gente tem a oferecer, que é o quê? A divulgação na nossa página, é a entrada dela gratuita no evento e sempre a gente tem um momento no evento que a gente reúne todas as pessoas no mesmo local, assim no auditório e a gente fala: A gente teve a contribuição de pessoa com isso; aquilo que a gente conseguiu, só conseguiu por conta dessa pessoa. E a gente chega, a gente conversa, a gente mostra pra eles o evento, o que é que a gente busca e sempre funcionou, entendeu? (Kaio, 18 anos).

As parcerias pra realização do evento, basicamente a gente vai atrás. A gente pensa em alguém: ah, seria legal arrumar uma pessoa de tal canto. A gente vai lá, faz uma proposta pro cara, fala o que eles vão ganhar com isso, o que a gente pode implementar no nosso evento, a divulgação deles e tudo mais e aí a gente negocia e chama pra fazer parte junto com a gente, né? Acho que é assim que são feitas as parcerias. A gente oferece algo a eles e eles retribuem (Johnson, 19 anos).

Os patrocinadores não são escolhidos ao acaso. Existem motivos específicos para que a parceria seja profícua para ambas as partes. Primeiro que a contribuição que o patrocinador pode oferecer para o evento deve ser condizente com o conteúdo e o público para que possa ser aproveitado. Algo que seja utilizado durante o próprio evento como uma conexão privada de internet ou que possa ser sorteada para os fãs como bolsas de estudos em um curso. Segundo que, para o patrocinador despertar interesse nesse tipo de parceria, é necessário que ele enxergue potencial consumidor no público que frequenta o evento.

Até a realização do *Horizon Geek*, os jovens que compõem o *Adventure Nerds* têm se mostrado animados com a colaboração dos parceiros, sempre os citando em todas as oportunidades que têm de falar em público, numa tentativa visível de solidificar a parceria firmada.

Os eventos “geek” são responsáveis por movimentar um mercado consumidor bastante específico, relacionado à venda de produtos de diversas outras culturas juvenis. Não se trata apenas de vender itens da cultura “geek”, blusas de bandas de *rock*, animes, séries e filmes também têm destaque no mercado de consumo desses eventos. Itens colecionáveis como chaveiros e miniaturas também são muito comuns, além de bijuterias com símbolos também de bandas, filmes, animes e séries. Existe toda uma diversidade de significados por traz de cada signo impresso nesses artigos de compra que só são compreensíveis em sua completude por aqueles que compartilham das mesmas vivências. Símbolos de outras culturas podem ser trazidos, absorvidos e ressignificados dentro da cultura “geek”, porém existem aqueles que são construídos em seu âmago e só possuem significado dentro de seus ciclos de sociabilidade.

Sendo assim, os estandes de vendas são convidados a participar do evento. Existem círculos de relações muito específicos em que os membros acionam seus contatos com amigos e familiares em busca de pessoas de confiança que vendam itens comuns nesses eventos como blusas, chaveiros e bijuterias. Confiança essa que se estabelece quando o grupo gestor acredita que os comerciantes convidados estarão presentes no dia combinado, mas que nem sempre se confirma de forma recíproca.

Nos primeiros eventos, por desconhecerem o potencial do grupo, os estandes de vendas ficaram apreensivos em comparecer no dia combinado com os organizadores. Revela-se aí uma face do estigma da juventude. A desconfiança que os adultos mantêm sobre os jovens e seu poder de agir de forma responsável na realização de tal atividade. Mesmo que boa parte dos organizadores fossem maiores de idade, ainda assim pertenciam a um grupo de jovens, o que os desqualificava como adultos ao mesmo tempo em que se criava uma conexão automática entre juventude e irresponsabilidade. Para ganhar a confiança do público adulto, eles deveriam provar nos eventos sua capacidade de realização para que fossem de fato reconhecidos.

Por adulto, entende-se o indivíduo que atingiu a maioria em termos cronológicos, porém ser adulto, assim como ser jovem, é mais do que uma fase da vida. Mesmo ao atingir todo o desenvolvimento biológico e a idade necessária, um adulto, nos termos que me proponho a discutir, carrega consigo uma carga de responsabilidades e

experiências intrínsecas à maturidade que não se realizaram ainda nas vivências juvenis, constituindo-se, assim, um abismo entre essas duas fases do desenvolvimento humano. Ou seja, dois indivíduos podem possuir idades semelhantes, mas suas vivências somadas ao contexto social em que estão inseridos pode colocá-los em polos quase opostos.

O reflexo profissional do sociólogo é lembrar que as divisões entre as idades são arbitrárias. É o paradoxo de Pareto que diz que não se sabe em que idade começa a velhice, como se não sabe onde começa a riqueza. De fato, a fronteira entre juventude e velhice é em todas as sociedades uma parada em jogo de luta (BOURDIEU, 2003, p.151).

À medida que os eventos seguiram sendo realizados e aos poucos alguns estandes de vendas foram se fazendo presentes, estabeleceu-se uma relação de confiança mútua entre eles e os organizadores. O grande público presente nas edições do Hora-Con serviu como impulso para que os comerciantes renovassem a parceria edição após edição com os organizadores.

Em contrapartida à constância dos estandes de vendas, a organização do evento evitava convidar vendedores concorrentes para seus parceiros, tendo uma pessoa certa para a venda de comida e bebida (porém nada alcóolico, pois é proibida sua venda e consumo em prédios públicos sob a responsabilidade da Prefeitura Municipal de Horizonte), outra para a venda de blusas, bijuterias e miniaturas, outra que trabalhasse com o artesanato papercraft²⁸ e uma última que vendesse artigos impressos como pôsteres e *mousepad* (superfície utilizada para realçar o movimento do mouse de computador).

Com o tempo, o quadro foi mudando devido ao número grande de público e o interesse de diversificar variedade de produtos à venda, resultando no convite de cada vez mais estandes de vendas. Hoje, pouco se nota essa busca por manter apenas um comerciante vendendo apenas um produto em específico, até porque eles também vêm trazendo uma multiplicidade de itens para o comércio cada vez maior.

Os donos de estandes de vendas destacam dois pontos que consideram positivos nessas parcerias com os eventos “geek” realizados em Horizonte: o primeiro é que eles consideram ser sempre muito bem recepcionados pela organização do evento; e o segundo está relacionado ao fato do grupo não cobrar uma “taxa” ou “aluguel” dos comerciantes por

²⁸ Também chamado de *pepakura*, é uma técnica de reconstrução de objetos em papel de uma figura tridimensional semelhante ao origami. Trata-se de outra forma de apropriação cultural feita no âmbito global para posteriormente ser disseminada via internet e por fim ser aprendida por jovens que têm interesse em reproduzir esse tipo de técnica em suas próprias elaborações artísticas.

usufruírem do local para a venda de seus produtos durante o evento, prática que já se tornou comum e é esperada em eventos voltados para o público “geek”. O valor da taxa cobrada varia de acordo com o evento, desde trinta reais para eventos pequenos, chegando a dois mil reais em eventos de grande porte.

As parcerias elas se dão que a gente fala com o pessoal, que é os estandes, vamos começar pelos estandes. Bom, o Sana, ele cobra dois mil reais por metro quadrado, os 3 dias, ou seja, você gasta tipo... um metro quadrado não dá pra guardar nada. Você usaria em torno de 2, talvez 3 metros quadrados, então daria seis mil reais, né? E a gente não cobra nenhum centavo. O pessoal lucra muito. Tem o que eles gastam que é com a viagem, mas enfim. Os caras não tão gastando nenhum centavo, vei, com espaço, entendeu? A gente quer que eles venha pra que tenha opção. É praticamente isso. E a ideia é essa, se a gente organizar bem legal (Igor, 20 anos).

Essa relação de troca entre organizadores e comerciantes se perpetua também em outras formas de permuta além da existente relação de confiança. Para quem vende algo dentro do evento é solicitado que se doe algo para ser sorteado no final para o público. Dependendo de cada estande de venda, doa-se um ou mais itens para sorteio, aparentemente independente do seu valor de uso ou de troca do bem.

Não se trata apenas da doação voluntária de um ou mais itens, mas de uma retribuição, de uma obrigação de retribuir em valor equivalente ou superior a “dádiva” concedida de estar presente no evento e ter obtido lucro financeiro com isso. Os donos dos estandes de vendas doam, na verdade, o que consideram equivaler ao espaço que ocuparam dentro dos eventos:

O caráter voluntário, por assim dizer, aparentemente livre e gratuito, e no entanto obrigatório e interessado, dessas prestações. Elas assumiram quase sempre a forma de regalo, do presente oferecido generosamente, mesmo quando, nesse gesto que acompanha a transação, há somente ficção, formalismo e mentira social, quando há, no fundo, obrigação e interesse econômico (MAUSS, 2003, p. 188).

As parcerias, em todas essas configurações apresentadas, se expressam em um movimento contínuo de dar e receber, o que não significa dizer que as retribuições sejam sempre equivalentes ou de valor superior, mas que existe uma tentativa entre os atores de recompensar de forma equivalente. O que talvez um dono de estande de venda possa considerar como a doação justa por seu espaço ocupado no evento, para os organizadores nem sempre se constitui assim. Da mesma forma, a divulgação feita das empresas parceiras pode não se converter em um aumento significativo de seu lucro financeiro para seu proprietário. A Prefeitura, ao ceder seus prédios públicos, não possui garantias de que eles serão conservados e devolvidos da mesma forma que foram emprestados.

Trata-se, assim, de um jogo tácito de apostas em que os envolvidos não jogam uns contra os outros, mas torcem e se articulam em suas funções para que a sorte favoreça ambas as partes:

A este respeito, merece referência o fato de duas formas de acordo comercial, baseado na expectativa de um cumprimento futuro, terem origem direta na aposta, de tal modo que continua sendo uma questão em aberto se o que surgiu primeiro foi o espírito lúdico ou o interesse levado a sério (HUIZINGA, 2014, p. 41).

Mesmo que entre os indivíduos envolvidos nessa rede de parcerias o façam a contragosto, como é o caso de parte dos gestores municipais, ao estarem envolvidos no jogo, suas apostas confluem para que o evento ocorra na mais perfeita ordem no mínimo, pois em um jogo no qual todos os seus componentes estão tão intimamente ligados, a derrota de um significa a ruína de todos.

3.2. Disputas internas e externas nos grupos gestores “geek”: entre amigos, colegas e inimigos

Em se tratando de um trabalho voluntário, era necessário contar com a “boa vontade” e interesse genuíno dos convidados a participar do grupo Arcadia. As relações estreitas de amizade, além do interesse em comum, facilitaram a entrada e permanência de alguns jovens por um longo período de tempo no grupo.

Por outro lado, os outros convidados para participar, mesmo que tivessem interesses semelhantes na cultura “geek”, não possuíam laços afetivos que os aproximassem dos líderes e demais membros, o que significou o abandono do grupo por parte desses jovens que não conseguiram se inserir com êxito nas atividades.

Os grupos gestores “geek” de Horizonte abrangem um número que varia entre vinte e trinta membros fixos, sem considerar ainda aqueles que participam de forma intermitente, estando mais presentes nas vésperas e dias de realização dos eventos. A organização é marcadamente hierarquizada e subdividida em três níveis básicos em ambos os grupos observados.

No grupo Arcadia, existem títulos hierárquicos dados a seus membros que visam os subdividir. Entre eles: *Boss* (chefe ou líder) é o título dado ao líder do grupo, *crew* (significa tribulação, porém o termo pode ser usado como referência aos coordenadores de cada atividade) se refere à equipe que pertence ao segundo nível na hierarquia e *staff* (equipe

técnica, os que estão mais baixo na hierarquia do grupo) ao nível mais baixo. Além disso, ainda há um quarto nível que é composto apenas quando estão sendo feitas as seleções para novos membros, no caso os “pré-staffs”. Assim que os novos membros são selecionados, esse último nível da hierarquia se desfaz, sendo depois refeito quando se é necessário ampliar o grupo novamente.

No caso do *Adventure Nerds*, a subdivisão existe de forma bastante semelhante, apenas utilizando nomenclaturas diferentes para seus níveis e fazendo a opção de uma liderança mais descentralizada. No caso desse grupo, sete pessoas são responsáveis por dividir, de forma conjunta, as responsabilidades e benefícios inerentes a sua liderança, os diretores. Uma tentativa de evitar que se repetisse a formação de uma liderança despótica, assim como ocorreu no grupo anterior.

Como eu já disse, o Arcadia, sempre existiu uma hierarquia, sempre era uma pessoa só que decidia as coisas, e já no Horizon, o Adventure, a gente tem o grupo dos líderes, tem o grupo dos organizadores e os staffs. São 2 grupos, só que a gente dividiu, os organizadores e staffs ficam só em um e os diretores no outro. Os diretores [...] São esses sete (Thierry, 27 anos).

Todos os novos integrantes, em ambos os grupos, começam como *staff* e, ao longo das atividades e reuniões do grupo, têm a oportunidade de “subir de nível” ao demonstrar empenho nas atividades que lhes foram confiadas e assim desejarem ascender de posição.

No grupo Arcadia, embora existam divisões, elas pouco se revelam durante as reuniões, prevalecendo mais visivelmente a liderança do *boss*, que, muitas vezes, se impõe nos momentos de decisões importantes ou quando o grupo é tomado por um clima de brincadeira que tira a atenção dos jovens para temas não pertinentes. Sem que seja feita uma intervenção durante as fugas dos temas importantes a serem discutidos, as reuniões acabariam se prolongando por horas, visto que é difícil para eles retomarem ao foco principal por si mesmos quando têm tantos assuntos e novidades interessantes para expor aos amigos do grupo. Da mesma forma, o *Adventure Nerds* sofre com os mesmos problemas relacionados ao foco e à concentração nos temas principais.

É necessário, a partir desse ponto, fazer uma diferenciação que dentro desses grupos se faz muito clara na mente dos que corroboram na realização dos eventos. Nem todos os jovens, por mais que se conheçam há muito tempo e compartilhem até os mesmos gostos, são considerados amigos. Muitos ficam apenas no limiar invisível que separa colegas de amigos. O “coleguismo” é, assim, usado por eles para descrever as relações que envolvem outros atores que são vistos e participam dos mesmos espaços de convivência com certa

frequência, mas que não estabelecem uma relação afetiva de amizade. Conhecer alguém por um longo período de tempo e ter compartilhado com ele vários momentos não o qualifica como amigo se não houver a troca de afetos necessária à relação. Por outro lado, alguns desses jovens que se conhecem há pouquíssimo tempo conseguem estabelecer um vínculo afetivo através dos interesses e da identificação mútua, da emoção coletiva.

Cara, eu não posso mentir mais, eu tenho inimizadas lá dentro também. Não é só amizades. Mas olha aí, a gente é coleguismo. Digamos que é o trabalho. Eu tenho afeição por algumas pessoas, eu não tenho por outras, eu tenho desafinidade com algumas pessoas e o que eu não conheço muito é o famoso coleguismo, entendeu? (Igor, 20 anos).

Em se tratando das relações de amizade, elas prevalecem em muitos casos sobre a hierarquia, tornando praticamente indistinguível quem pertence a qual nível. É durante a divisão de tarefas a serem realizadas e responsabilidades com as quais os membros do grupo têm de arcar que se torna mais evidente a hierarquização, pois quanto maior o nível, maior o grau de confiança e, conseqüentemente, maior a responsabilidade.

Confiança se constitui, assim, como um dos pilares centrais que suporta boa parte do peso do adensamento causado por tantas emoções e interesses em confluência. É necessário tempo para que uma relação de confiança se estabeleça para além da amizade, o que significa dizer que mesmo que nem todos os membros sejam capazes de se dizer amigos uns dos outros, eles os são pelo menos nos dizeres de uma relação de confiança em seus companheiros na realização dos eventos.

Essa divisão no interior do grupo Arcadia se reflete também no acúmulo de “capital cultural” (BOURDIEU, 2007) trazido pelos membros de vivências anteriores e adquiridos durante a permanência no grupo. Pode-se perceber que esse capital acumulado, a partir da função do membro no interior do grupo, estrutura as ações dos jovens para agirem segundo suas funções e o que é esperado deles. No caso, os jovens são designados para coordenar ou realizar determinadas atividades antes e durante os eventos, segundo seus conhecimentos prévios sobre o que se pretende realizar.

Nesses grupos gestores “geek” existe, de certa forma, maior liberdade de ações e transições do que em outros espaços de sociabilidades frequentados pelos mesmos indivíduos. Considerando que esses jovens estão em um espaço composto basicamente por pessoas que fazem parte do seu ciclo de amizade, ações, como por exemplo, chegar atrasado, sair mais cedo ou simplesmente não estar presente nas reuniões é algo corriqueiro, apesar dos que estão em cargo de liderança exigirem explicações sobre o motivo das faltas em reuniões. Porém, as

disposições já incorporadas os conduzem a realizar escolhas que irão beneficiar o andamento das atividades do grupo e evitar atritos diretos de forma desnecessária, o que não significa dizer que desentendimentos também não ocorram.

O “habitus” (BOURDIEU, 2005) não age de forma igual para todos. Quanto mais capital cultural acumulado, maior é a estruturação sobre as formas de agir em conformidade com as regras que vigoram dentro de um grupo de jovens, o que significa dizer que a soma de saberes sobre o mundo “geek” e o funcionamento do grupo conectados a um cargo hierarquicamente elevado sobre os demais despertam acomodações mentais nos indivíduos que os conduzem a cumprir e a fazer com que se cumpram as regras mais à risca do que se espera dos demais.

O confronto entre opiniões e gostos sobre os mais diversos temas se revela em discussões, muitas vezes bastante acaloradas, revelando também certo grau de competitividade entre os membros. Uma espécie de disputa de saberes sobre quem possui os conhecimentos mais aprofundados sobre determinado conteúdo do mundo “geek” e também é capaz de embasar melhor seus argumentos durante a discussão de forma articulada. Poder de retórica se faz muito necessário nessas horas.

Nas discussões, eles podem expressar-se de forma exagerada e dramática, lutando com todos os seus argumentos para defender seu ponto de vista sobre o tema, mas, ao mudar-se o assunto, é normal que a contenda seja rapidamente esquecida e não fiquem ressentimentos entre os membros. As discussões são renovadas em vários ciclos dos mais diversos assuntos pertinentes às paixões dos “geek”. Tudo que foge aos seus interesses é expressamente ignorado e eles não fazem qualquer tipo de cerimônia em demonstrar seu desinteresse frígido, o oposto de suas expressões normalmente calorosas.

Essas contendas se expressam mais fortemente como um reflexo de uma competitividade já entranhada em seus modos de ser e agir. A vontade de sempre ter razão e não se deixar vencer em nenhuma disputa age como combustível na elaboração de argumentos e na busca de chegar até as últimas consequências para mostrar quem está com a razão.

Funciona, basicamente, como um cabo de guerra. Mesmo que se vença a disputa, a vitória não é comemorada por muito tempo, pois logo se entra em outro tema ou contenda, esquecendo-se a anterior. Expressões vivas da ludicidade provocada pelo jogo (HUIZINGA, 2014) em sua emanção mais genuína.

Diferente do que se poderia pensar, as discussões entre os jovens não fragmentam o grupo, pois elas fazem parte da construção de uma de suas sociabilidades. Um processo

dialético em que a tese entra em contato com a antítese e se elabora daí uma síntese que é absorvida e interpretada pelos membros dos grupos de formas distintas. Alguns podem concordar com um, outros podem concordar com outro, ressaltando que mesmo ao vencer uma discussão não significa que a maioria concorde com o ponto de vista do vencedor. Além dos melhores argumentos e conhecimentos aprofundados, as influências de maior poder atrativo na rede de amizades também serão responsáveis por corroborar com a concordância de outros indivíduos.

É possível notar que as disputas que envolvem o conhecimento sobre o mundo “geek” normalmente são geradas pelos mesmos atores a cada situação, atraindo os outros a participar e expor seus pensamentos. Esses atores, normalmente, ocupam as mesmas posições de oposição de uns contra outros, o que age em favor do traçar de uma “linha de ação” bastante característica na elaboração de sua face.

Notando a tendência de um participante em aceitar as exigências de definição feitas pelos outros presentes, podemos apreciar a importância capital da informação que o indivíduo inicialmente possui ou adquire a respeito dos companheiros participantes, já que é com base nesta informação inicial que o indivíduo começa a definir a situação e a planejar linhas de ação, em resposta (GOFFMAN, 2002, p. 19).

As características de cada linha podem ser incorporadas na elaboração de rótulos e apelidos para os membros, como por exemplo, aquele que é chamado de o “do contra” é quem normalmente se opõe às ideias da maioria durante as reuniões. Existem também outras formas de apelidar os membros, como uma forma reduzida de seu primeiro nome ou a escolha de um apelido em particular pelo qual o jovem gostaria de ser identificado dentro do grupo. Os usos desses codinomes possuem, em alguns casos, significados apenas dentro dos grupos e servem como uma forma singular de tentar comprimir em apenas uma palavra o conjunto de características pertencentes a aquele membro.

Com relação ao grupo Arcadia, o conflito surgia de forma bastante espontânea e corriqueira como resultado da dificuldade de organização e imaturidade de seus membros. O enfrentamento se expressava em discussões e gritarias durante alguns momentos, principalmente na organização antes e durante os eventos.

O líder desse grupo, ao tentar manter o controle da situação, agia de forma autoritária sobre os outros membros na tentativa de impor sua vontade e delimitar um campo de ação em que a situação confluísse na concretização do que ele tinha idealizado. Alguns membros se mostravam mais suscetíveis ao seu modo autoritário de conduzir os eventos, enquanto outros questionavam e o enfrentavam, tornando a atmosfera ainda mais pesada.

Quando mais exasperada a discussão se mostrava, menos os outros membros se envolviam, buscando, na medida do possível, a invisibilidade durante a situação que se mostrava extremamente desgastante.

Observou-se que os membros mais jovens desse grupo, menores de dezoito anos principalmente, aceitam com mais facilidade as ordens do líder, enquanto que os maiores de idade têm uma tendência maior a questioná-lo e bater de frente com sua forma de conduzir o grupo. Tal maneira de diferenciação na forma de agir entre os membros pode estar ligada aos diferentes estágios de desenvolvimento que se reverte em maiores ou menores possibilidades de impor-se uma liderança sobre os outros, seja ela autoritária ou não. Sendo assim: “Dominação é a probabilidade de encontrar obediência a uma ordem de determinado conteúdo, entre determinadas pessoas indicáveis” (WEBER, 1994, p. 33).

Além disso, ainda havia a dificuldade nas relações interpessoais entre os membros do grupo Arcadia e seu público. Era comum que eles não soubessem como se reportar diante das pessoas que vinham às edições do Hora-Con e fossem mal interpretados ou mesmo grosseiros com o público. Nesse sentido, o autoritarismo se reproduz a partir do que os membros do Arcadia trazem de suas vivências dentro e fora do grupo, espelhando-se no tratamento direto com o seu público-alvo das ações. Casos em que uma pessoa ou outra saiu chateada ou irritada de algum evento não acontecem com tanta frequência, mas também não se pode tratar como casos isolados.

A utilização de prédios públicos para a realização dos eventos implica na obediência das regras forjadas por seus gestores em relação à ocupação dos espaços. Quebrar tais regras era evitado pelos membros da organização do grupo Arcadia, tornando-se imperativo que eles fossem capazes de reproduzir a mesma obediência sobre seu público. O que ocorria, na verdade, era uma reprodução da forma autoritária de falar e se portar sobre os jovens que vinham ao evento e praticavam algum ato ilícito, porém tal autoridade não era reconhecida e imediatamente rechaçada. Ambos os indivíduos em disputa se tratavam de jovens e mesmo que um deles pertencesse à organização do evento não era o bastante para se constituir em uma relação do poder de um sobre o outro ao ter sua autoridade reconhecida.

Nesse sentido, para que o autoritarismo seja legitimado e se converta em autoridade, torna-se necessária:

A disposição de uma ou várias pessoas de se submeter à imposição de uma ordem – desde que o decisivo não seja simples medo ou motivos racionalmente ponderados, ligados a um fim, mas a existência de idéias de legalidade – pressupõe a crença na *autoridade* em algum sentido legítima daquele ou daqueles que impõem essa ordem (WEBER, 1994, p. 23).

O uso de drogas, lícitas ou ilícitas, e a invasão da propriedade ao se escalar cercas ou muros de prédios públicos durante os eventos são subversões que os organizadores sempre buscaram combater, porém continuaram se repetindo edição após edição. Quando na presença da guarda municipal que era convocada para fazer a segurança dos eventos, tais desobediências às normas do lugar eram ocultadas na presença desses atores, porém se tratavam de apenas dois guardas que, mesmo circulando pelo espaço, seriam incapazes de impor uma vigilância em todo o perímetro. Ao que parece, a guarda municipal se fazia presente mais com o intuito de evitar confrontos físicos e depredação do patrimônio público que por ventura poderiam vir a ocorrer.

Para além dos conflitos internos e com o público jovem durante os eventos, existem ainda concorrências acirradas envolvendo os grupos que realizam o mesmo tipo de elaboração cultural dentro e fora dos eventos.

Assim como o Haha inspirou o Anime Origens em Pacajus entre outros eventos voltados para o público jovem do mesmo gênero na região circunvizinha, o Anime Origens também gerou alguma influência na criação de eventos “geek” em Horizonte. Para tanto, dois de seus antigos membros, algum tempo após terem saído do grupo, foram os idealizadores do Hora-Con. Observa-se aí um movimento de retorno, pois o casal considerava que Horizonte, por ter sido a primeira cidade da região a sediar esse tipo de evento, influenciando movimentação semelhante em outras próximas, não deveria ficar sem a realização de um evento próprio em seu território.

Mesmo que esses dois atores morem ainda na cidade de Pacajus, a separação entre as duas cidades pode ser considerada como a distância entre bairros de uma metrópole, o que significa dizer que o deslocamento de Pacajus para Horizonte não se constituía como uma grande dificuldade para os dois que, quase sempre, estavam presentes nas reuniões normalmente semanais.

O motivo pelo qual o grupo Arcadia foi formado leva, em sua gênese, mais do que a intenção de promover a cultura “geek” em Horizonte e o desejo de reconhecimento de seus idealizadores, também traz consigo a marca da disputa. O grupo que organizava o Anime Origens era altamente competitivo com relação a outros grupos que faziam o mesmo tipo de ação em Pacajus. O fato de Jonatas e Glória terem tido a iniciativa de pensar em um evento do gênero em Horizonte traz as experiências vivenciadas nesse outro grupo somadas a ressentimentos que se expressavam através de uma competitividade excessiva. Disputa essa que não era batilhada pelos outros membros, gerando mal-estar e desconforto.

Da parte dos organizadores do Anime Origens pode-se dizer que a competitividade e o ressentimento eram recíprocos, o que levou à criação de um abismo entre ambos os eventos preenchido de sentimentos negativos e de desejos de que o outro fracassasse em sua empreitada. Tanto era que, mesmo com gostos bastante semelhantes, jovens que faziam parte de um grupo não ousavam ir ao evento de um rival, devido às expectativas de serem mal recepcionados ou mesmo agredidos, algo que, de fato, nunca se concretizou. A raiva gerada em um pelo outro serviu de combustível para que ambos buscassem desenvolver edições do próprio evento cada vez melhores do que as do seu rival, porém nenhum membro chegou a ser agredido física ou verbalmente por um de seus opositores.

O grupo de *cosplay* convidado para os eventos do Arcadia, *Cosparty*, também possui uma relação conflituosa com outro grupo dito “concorrente”. Assim, os que estavam à frente de ambos os grupos combinaram que os *cosplayers* não fariam apresentações em eventos do grupo rival, no caso o Anime Origens, e em troca o Arcadia não convidaria outros grupos *cosplay* para seus eventos. Buscando-se, assim, estabelecer uma aliança baseada na troca de confiança e manutenção de uma proximidade constantemente renovada a cada edição.

Depois de algum tempo, o *Cosparty* se dividiu em outros dois grupos. O primeiro manteve o mesmo nome por ainda estar sob mesma liderança, enquanto que o segundo foi denominado como *Ohana* (palavra havaiana que significa família em português). Os motivos para cisão no grupo não foram colocados de forma transparente para os coordenadores do grupo Arcadia, embora tenha ficado claro de que se tratasse de uma divergência de ordem afetiva e aparentemente irreconciliável.

A divisão reverberou sobre o Arcadia que deveria optar por chamar apenas um dos dois grupos para os próximos eventos, ou o *Cosparty* ou o recém-formado *Ohana*. As relações de amizade e proximidade entre os líderes do Arcadia e os remanescentes do *Cosparty* acabam por prevalecer e a aliança entre os dois perdurou até a penúltima edição do Hora-Con em dezembro de 2017, visto que, no último evento, em julho de 2018, não foram convidados *cosplayers* para participar.

O grupo de dança de *K-pop*, o *K-hori*, que se apresenta em eventos “geek” em Horizonte e em cidades próximas, também passou por um processo de ruptura logo no seu início. Os dois dançarinos que possuíam maior experiência com a dança, devido a já trabalharem dando aula e com outros grupos na produção de coreografias, decidiram sair por se sentirem deslocados e desvalorizados nos posicionamentos durante os ensaios.

O deslocamento se deve ao fato de que os outros membros do *K-hori* são bem mais jovens do que os dançarinos que saíram, o que acabou se estabelecendo como dificuldade na criação de uma relação de proximidade mesmo com os gostos em comum pela música sul-coreana.

Diferente das outras divergências apresentadas anteriormente, a competitividade entre os dois grupos de dança de *K-pop* não é tão visível, até porque a ruptura entre os envolvidos se deu de forma pacífica, tanto que ambos os grupos realizam apresentações em edições do mesmo evento. Executar da forma mais perfeita a coreografia e, assim, conseguir arrancar mais gritos eufóricos da multidão do que o outro, constituem-se sim como formas de se estabelecer uma concorrência. Porém, mais do que isso, o reconhecimento pelo esforço nos ensaios e a noção de se ter feito uma apresentação digna de seus ídolos parece ser um impulso muito maior na realização das apresentações do que apenas se sair melhor do que o outro.

O conflito e as disputas inerentes a ele não se constituem como elementos que causam o despedaçamento dos grupos, mas sim como uma força que impulsiona um movimento dialético constante nas elaborações que os jovens fazem de si mesmos e dos espaços de sociabilidades que compartilham. O problema se encontra quando o conflito chega a um patamar de desgaste absoluto, quando um ou mais atores envolvidos se mostram empedernidos demais para se render ao processo dialético, incapazes de se permitir serem transformados ao decorrer do mesmo.

O endurecimento dos modos de agir e dos preceitos de alguns indivíduos agia como uma espécie de entrave rígido ao movimento fluido percorrido pela juventude, gerando mal-estar e desconforto àqueles que ainda se mostram bastante moldáveis às situações. Sabendo disso, pode-se, agora, prosseguir com a confluência de desajustes que geraram o desgaste do grupo Arcadia e sua consequente fragmentação, para logo em seguida se reorganizar em um novo grupo ainda mais maleável, o *Adventure Nerds*, excluindo da equação apenas os atores que estavam dificultando o seu livre movimento.

3.3. Movimento de vaivém da juventude no fazer e refazer de suas sociabilidades

O movimento de vaivém da juventude “geek” na organização de seus grupos na cidade de Horizonte é algo constante. Idas e vindas dos que transitam de um grupo a outro às vezes fazendo retornos ou dividindo sua atenção e energia em organizações divergentes.

O movimento de vaivém se expressa por diferentes razões, seja porque o jovem está envolvido demais com o trabalho e/ou estudo para se dedicar a qualquer outra coisa, depois retornando assim que possível, ou porque perde o interesse em fazer parte de um grupo que organiza eventos “geek” ao mesmo tempo em que ascende a vontade de se incorporar em outro movimento distinto.

Trabalho e estudo não costumam ser causas recorrentes para o afastamento dos jovens de funções no grupo, pois por mais que eles estejam envolvidos com os estudos, principalmente com relação a processo avaliativos internos e externos à sua instituição de ensino, ou trabalhando em excesso, seja pela prática de horas extras ou extensiva cobrança no trabalho, ainda assim restam algumas horas em seu tempo livre durante o fim de semana para que possam se dedicar às reuniões e realização dos eventos.

Mesmo que planejar e realizar eventos “geek” também se constitua como um trabalho, ainda que voluntário, apesar dos desentendimentos e esforços inerentes a sua concretização, as relações de amizade funcionam como um impulso poderoso na manutenção das atividades e permanência dos membros. Saber que ir a uma reunião significa reencontrar amigos com interesses em comum é também uma forma de lazer e diversão.

Com relação às outras atividades culturais, existem membros que fazem parte de mais de uma organização, porém não se constituem como grupos que realizam o mesmo tipo de atividade. A competitividade e o tempo exigido de cada um para elaborar um evento “geek” torna difícil conciliar a participação em mais de um grupo do gênero ao mesmo tempo. O que normalmente se observa é que esses jovens participam do Arcadia ou *Adventure Nerds* mais um grupo de dança, banda de música ou pratica *cosplay*.

Vale ressaltar que enquanto alguns jovens já têm uma trajetória de vida marcada por essas elaborações artísticas, outros só passaram a ter contato com esses tipos de atividades depois que passaram a organizar os eventos “geek” em Horizonte. Vale citar exemplos de alguns jovens que passaram a dançar junto com o grupo *K-hori* e outros que agora criam seu próprio *cosplay* para se apresentar no dia do evento.

Mesmo aqueles que se afastam por um tempo determinado dos grupos gestores “geek”, seja por qual motivo for, tendem a retornar algum tempo depois para organizar ou permanecer ajudando mesmo que seja apenas nas vésperas e nos dias marcados para a realização do evento. Não fazer parte oficialmente do grupo não significa que os laços de amizade e companheirismo tenham se rompido, pois ainda permanecem para além de um grupo fechado.

Embora o movimento de retorno seja algo constante na vivência juvenil, existem limites para a sua influência. No caso, o endurecimento das relações na trajetória do grupo Arcadia.

Jonatas, como líder do grupo Arcadia, com sua postura de competitividade e tentativa de superação do grupo Anime Origens na cidade vizinha, já causava grande desconforto entre os outros jovens do grupo quando falava de seus ressentimentos. O rancor que ele e Glória traziam consigo de forma nenhuma chegou a ser compartilhado pelos outros membros, por mais que eles falassem repetidas vezes sobre suas frustrações passadas durante as reuniões.

Algo que é importante de ser observado é que sentimentos negativos dificilmente penetram a aura estética criada pelo compartilhamento das emoções coletivas, a menos que todos ou pelo menos a maioria dos atores envolvidos tenham experienciado a mesma situação que desperta tal fúria ou ressentimento.

Além disso, Jonatas insistia constantemente na construção de uma hierarquia sólida dentro do grupo. Uma divisão classificatória dos membros que visava seu benefício como idealizador e líder do grupo. Por se localizar no topo da pirâmide, ele detinha o maior poder de decisão dentro do grupo. Mesmo que as disposições relacionadas às atividades devessem ser tomadas em comum acordo e levada em conta a opinião de outros membros do grupo, quando algo não ocorria de acordo com seu agrado ou a posição do grupo ia de sentido oposto a uma vontade sua em decisões importantes que diretamente diziam respeito a ele, eram os momentos em que Jonatas impunha seu querer de forma às vezes rígida, passando por cima dos interesses do grupo.

Tal organização hierárquica dura e ritualizada não condiz com a cordialidade comum ao homem típico ideal brasileiro, que exige mais amabilidade ao lidar com o outro (HOLANDA, 1995). Os jovens, nesse contexto, não conseguiram se adaptar de modo confortável a tal maneira rígida de conduzir o grupo sob a liderança de Jonatas.

Logo nos primeiros eventos, mesmo que sua postura de liderança ainda não fosse tão visível ou mesmo chegasse a incomodar a quem já a percebia, alguns jovens logo decidiram se afastar do evento, mesmo que tivessem vários amigos participando e gostassem de praticar esse tipo de trabalho voluntário. Ao se afastarem, eles não apresentavam seus reais motivos de saída, dando apenas algumas justificativas que direcionavam a atenção dos outros membros para outro foco, mascarando o verdadeiro motivo.

No início, essa sua forma de conduzir o grupo não gerava incômodo nos demais membros, porém, com o tempo, sua forma de agir foi endurecendo enquanto o

descontentamento de uma parcela do grupo crescia. Mesmo assim, os outros participantes tentaram ser flexíveis ao máximo, sempre se moldando à liderança quando era possível impor sua vontade, até que a plasticidade do grupo se esgotou, estilhaçando-o.

Indo mais além, nossa hipótese é que os sentidos de pertença e os significados de suas expressões são profundamente diferentes entre si; por mais que expressem práticas culturais similares, elas se ancoram necessariamente em contextos sociais e culturais distintos e se inscrevem na vida cotidiana dos jovens também de forma diferenciada (FAYET SALLAS, 2016, p. 103).

A busca por uma hierarquia sólida e a tentativa de manter seu poder de mando dentro do grupo vai de encontro com a vontade de crescimento da organização e de suas ações, inclusive, em outros municípios e sua profissionalização da parte de Jonatas. Existe um interesse em comum com os jovens que trabalham com expressões artísticas de que seu trabalho deixe de ser apenas um *hobby* e se torne fonte de renda, que eles, de fato, possam viver de sua prática artística. O fato dos eventos “geek” em Horizonte serem de entrada gratuita ou do mais baixo custo possível está ligado a uma tentativa de promover o grupo para depois fazer uso do marketing gerado para se obter retorno financeiro. Jonatas tinha essa intenção muito bem desenhada em suas aspirações futuras, porém não era algo compartilhado por parte dos jovens envolvidos nas ações do grupo.

A existência de divergências é comum em grupos de jovens, porém o problema se constitui e se assevera justamente quando parte dos atores envolvidos não se adequam aos demais, dificilmente permitindo um recuo estratégico tão necessário à manutenção constante do movimento dialético do conflito.

Desde o início do ano de 2018, a frequência com que ocorriam as reuniões do Arcadia havia diminuído e tornado a acontecer próximo ao evento realizado em julho do mesmo ano. Jonatas vinha se tornando cada vez mais ausente nas reuniões, chegando também a não comparecer no dia do Hora-Con *Games Day*. A explicação dada por sua companheira, Glória, pela falta no dia do evento foi que ele estaria cansado do trabalho, porém tal justificativa não reverberou do modo esperado entre alguns membros que já há algum tempo se mostravam insatisfeitos com sua liderança. Para eles, Jonatas não teria ido por “não estar com vontade”, sem qualquer outra razão que pudesse ser considerada mais forte para justificar sua falta. Tal suposição não poderia ser comprovada, pois sua companheira reafirmaria a justificativa apresentada por ele. De qualquer forma, o clima, que já não era dos mais harmônicos há muito tempo, passou a ficar ainda mais pesado, com maior desconforto e um ressentimento crescente entre seus membros.

O ápice da discordância, que gerou a dissolução do grupo Arcadia em sua maioria, se deu meses depois, chegando próximo à data do evento já anunciado para o mês de outubro de 2018. Jonatas marcou uma reunião apenas com os componentes que faziam parte do *Crew*, os coordenadores que se localizavam no meio da pirâmide hierárquica do grupo, em uma pizzaria em Pacajus. Depois que todos já haviam comido, ele fez o anúncio de que registraria o grupo Arcadia como uma empresa, e os eventos como ações desta mesma empresa, com direito a CNPJ e todas as formalidades necessárias para a burocratização do grupo em que ele apareceria como proprietário, tendo dado início ao processo sem ter avisado aos outros membros com antecedência por considerar que seria algo já esperado à medida que o grupo fosse se consolidando.

A ideia foi imediatamente rechaçada pela maioria dos membros presentes, os únicos que não apresentaram opinião contrária foram a sua companheira e os parentes dela que também ajudavam na organização dos eventos.

Jonatas alegava que a constituição do grupo como uma empresa seria uma forma de proteger seus direitos autorais visto que, desde o último evento, outros jovens já estavam começando a tomar as rédeas do Hora-Con e vinham ganhando destaque no grupo a ponto de eclipsá-lo como *Boss*.

Tal formalização do evento soou aos ouvidos desses jovens como se eles fossem relegados a uma posição subalterna, de empregados de Jonatas, que antes dessa proposta não se mostrava tão claramente uma relação de submissão a construção hierárquica do grupo. As relações de amizade envolvidas serviram bem na ocultação da hierarquia presente no Arcadia que, ao mesmo tempo em que era irrelevante para alguns, para outros se mantinha bem demarcada, apesar de não ser tão expressiva.

De fato, os membros que tinham resistido desde o começo à maneira rígida do Jonatas de conduzir o grupo, já estavam habituados à situação e não tinham intenção de se opor à burocratização do grupo gestor “geek”. Mesmo reclamando repetidas vezes durante as reuniões do seu modo ríspido de lidar com os outros membros, obtendo pouco sucesso na prática, os jovens que não concordavam com o seu modo de comandar as ações do grupo tentavam abstrair e relevar as situações que se concretizavam em confronto com o líder. Eles tentavam se moldar de forma que, muitas vezes, exigia certo esforço na tentativa de evitar o desgaste do grupo.

Por fim, a ideia de burocratização do grupo em uma empresa surgiu como a gota d’água que faltava para que o copo transbordasse. Diante da situação em que Jonatas se mostrava irreduzível em sua deliberação, com exceção dos membros que fazem parte de seu

ciclo familiar, todos os outros que estavam presentes nessa reunião decidiram sair imediatamente do grupo.

Vale ressaltar que essa ideia de transformar o grupo em uma empresa não era algo recente, de fato, Jonatas já havia falado em diversos momentos que possuía tal objetivo para o futuro do grupo Arcadia, porém não parecia ser algo que os outros membros dessem relevância até de fato ocorrer sua formalização através do CNPJ. Essa ideia de tornar o grupo uma empresa, para eles, parecia algo muito distante de sua realidade e não parecia ser algo necessário ou mesmo de qualquer serventia para sua organização. O que ocorreu, de fato, é que os membros que se opuseram à ideia foram pegos de surpresa tanto pela formalização como também pelo líder aparecer como a única pessoa com direitos sobre a marca e ao somar um fato com o outro se gerou a reação quase instantânea de deixar a organização do grupo Arcadia.

A saída desses membros durante a reunião foi anunciada na mesma noite para os demais membros via grupo de *WhatsApp*, *Arcadia Crew*, que reverberou de imediato em diversos questionamentos sobre o motivo da saída justamente dos membros mais envolvidos com as ações do grupo:

através de esse post avisar que não faço mais parte do evento Hora-con e nem do grupo Arcádia, foi uma decisão difícil, porém pretendo dizer bem ao certo o que houve, é algo que já vinha me incomodando estão para não atrapalhar o grupo resolvi sair de forma passiva e com a cabeça erguida, isso não quer dizer um fim e sim um início de algo novo, que pode mostrar o quanto posso fazer pelo publico geek da nossa região, só peço que me deem um voto de confiança e esperem que tem novidades em breve e prometo não desapontar ninguém (Thierry, 27 anos).

E fez uma empresa, era para colocar parte dela no nomes dos organizadores principais, entrei na organização e tenho me esforçado mt para trazer coisas novas! Coisas q esta envolvendo ate mesmo minha vida financeira, cmo tds somos voluntarios, e vc registroi HORA-CON cmo uma empresa,justo termos por escrito no contrato uma porcentagem dela! (Johnson, 19 anos).

A resposta no grupo de *WhatsApp* veio imediatamente em seguida:

Não o conheço pessoalmente mas pra esclarecer fiz a empresa pra garantir que marcas, logo nomes e alguns outros itens possam ser usados apenas por nós isso garante exclusividade e estava discriminado no contrato que se tratava de uma empresa onde todos se dispuseram a prestar trabalho voluntário. Isso se trata de uma lei, e vários outros eventos utilizam dessa prerrogativa. Não disponibilizamos renda pra nossos organizadores porem como forma de retorno oferecemos vários corujas e tb sitios que alugamos gratuitamente pra que possam usufruir em grupo. De qualquer forma ninguém, repito, ninguém, é obrigado a ficar no GRUPO ARCÁDIA todos estão livres para fazer suas escolhas, continuaremos com nossas atividades normais e ainda neste ano faremos um grande evento (Jonatas, 28 anos).

Com direito à seguinte tréplica:

Ok, obrigado. Tbm estou saindo! Sou um viciado na cultura geek, aliais meu trabalho é com isso kkk ganho me vida com esse publico, gostei mt da iniciativa do evento hora-con! Mesmo numa cidade pequena ter um eveto legal! Agradeço e me disperso (Johnson, 19 anos).

O que ocorreu em seguida não se processou em discussões ou embates de opiniões, apenas silêncio dos demais membros. Afinal, a decisão já tinha sido tomada e o embate de argumentos parecia não ser capaz de fazer Jonatas voltar atrás.

Aos poucos, os demais membros foram saindo do grupo também. Alguns apresentavam argumentos para a saída, outros simplesmente saiam sem dizer nada. Ao que parece, o grupo tinha chegado ao ápice do desgaste forçado por essa constante movimentação unilateral provocada pela dureza de um elemento opositor, que, ao mesmo tempo em que forçava a adaptabilidade dos outros membros do grupo, se mantinha quase imutável.

O conflito é necessário para que o grupo se mantenha vivo e em movimento. A estabilidade e sucessão constante de acontecimentos, a monotonia vinculada ao que se ligaria à pacata vida adulta não se relaciona de modo eficaz com a juventude, que se transforma constante e rapidamente segundo seus interesses.

Ao cessar o conflito, encerra-se, também, o interesse e a manutenção do movimento dialético de uma organização juvenil, restando apenas ao grupo se dissipar. E foi justamente isso que aconteceu. Mesmo que Jonatas e seus parentes mais próximos tenham tentado dar prosseguimento às atividades do grupo Arcadia, era um número insuficiente de indivíduos para a realização de um evento nas proporções que o Hora-Con já havia alcançado.

Jonatas ainda conseguiu recrutar alguns membros antigos de volta para o grupo, porém não foi o bastante. Ele e os que restaram ao seu lado não se constituíam em um grupo que superasse a marca de dez indivíduos em contagem. Porém, Jonatas não queria desistir e se manteve firme na promessa de realizar um “evento grande” ainda em 2018, algo que não se concretizou.

Ainda por algum tempo, houve fãs que pediram por novos eventos, mas, ao passar dos meses, desistiram. Jonatas tentou, na medida do possível, cumprir a promessa, mas a situação em que se encontrava não era nada favorável sem o apoio dos antigos membros, com pessoal reduzido e ainda mais as velhas dificuldades com relação à liberação de prédios públicos sob a responsabilidade da Prefeitura de Horizonte.

Nas redes sociais, ainda existem os grupos e as páginas do evento Hora-Con e do Arcadia, porém com quase nenhuma movimentação de seus organizadores até o momento, a

não ser por um ou outro jovem que compartilha algo dentro do grupo de *WhatsApp*, HORA-CON Oficial ®, relacionado aos gostos e interesses “geek”.

Por outro lado, os organizadores que saíram do grupo Arcadia rapidamente se reagruparam e criaram o *Adventure Nerds*, englobando quase todos os membros seguintes que aos poucos foram deixando a organização do Hora-Con, tendo realizado seu primeiro evento em novembro de 2018.

O *Adventure Nerds* trouxe outra organização para os eventos “geek” em Horizonte com outros atores que tinham se desencantado com o Arcadia por conta de discordâncias e atritos com a liderança, mas que, ao saber de outro grupo sob nova direção, rapidamente se prontificaram a ajudar.

Não demorou muito e o grupo já tinha conseguido reunir vinte membros, logo em seguida aumentando essa marca para trinta jovens até o dia da realização, incluindo também aqueles que só participam na véspera e no dia marcado.

Praticamente a mesma estrutura de organização que se praticava no grupo Arcadia foi reproduzida no *Adventure Nerds*, com algumas ressalvas. Ao invés de um líder, o novo grupo passou a possuir sete pessoas que tomam à frente e deliberam juntas sobre os assuntos mais importantes. Entre os líderes, existe relativa equivalência de poder de decisão em uma tentativa de que os processos se deem de forma mais democrática e espera-se que a moderação de cada membro sobre os demais seja o bastante para equilibrar as forças em movimento.

A hierarquia continua a existir, pois o *Adventure Nerds* também se divide em três camadas ao decorrer da segmentação do grupo. A diferença que se nota com relação a esse aspecto é que essa divisão se torna invisibilizada e pouco relevante. Até o momento, não foram observadas situações em que os membros exercessem sua liderança como meio de impor seu poder de mando sobre os demais. No *Adventure Nerds*, mais do que no Arcadia, os cargos maiores estão relacionados ao grau de confiança e amizade existente entre os membros, o que significa dizer também que outros membros, ao decorrer do tempo e das edições, também podem alcançar a mesma confiança.

No grupo Arcadia sempre existiu uma hierarquia e assim, eram opiniões que existiam dentro do grupo, mas que sempre prevalecia a do líder, entre outras. Já no *Adventure* a gente opta por escutar cada membro e vê a melhor forma possível de tá atendendo as ideias de todos. Porque assim, embora exista essa hierarquia de diretor geral, de organizador e staff, a gente sempre escuta a ideia de todos e tenta usar a ideia de todos da melhor maneira possível (Thierry, 27 anos).

O que está em jogo compreender a partir deste ponto é que esses grupos de jovens possuem uma maleabilidade bastante singular firmada em seus ciclos de amizade que permite um desfazimento e refazimento de forma rápida. Uma regalia da qual nem todas as outras formas de organizações sociais que desempenham algum tipo de ação podem contar.

Esse desfazer e refazer inerente à vivência juvenil é algo que chamo de “exclusão por reagrupamento”. O movimento inconstante e necessário à trajetória de vida da juventude, quando esbarra com um obstáculo que tem por objetivo desenvolver mecanismos de controle, manipulação e submissão, impedindo a agitação inerente ao ser jovem, enfrenta a resistência que surge na utilização de um de seus mecanismos mais eficazes, a inconstância. Assim, os jovens se reagrupam para fugir do domínio de outro do qual eles não têm a obrigação de arcar com qualquer responsabilidade, no qual só a amizade ou o coleguismo são os únicos elementos que os mantêm conectados uns aos outros e, diga-se de passagem, ainda assim bastante fluidos.

Claro que não cabe neste trabalho transcorrer sobre a relação que a juventude tem em diferentes espaços de convivência com a hierarquia, a disciplina e a submissão. Em alguns casos, como é a escola, o trabalho e a família, os jovens podem não ter a mesma opção de subverter ou simplesmente decidir não frequentar o espaço onde a regra se dá. E existem ainda aqueles locais em que os jovens não são obrigados, mas aceitam por livre e espontânea vontade se submeter às regras de terceiros na realização de interesses próprios. Todos esses espaços necessitam de compreensões específicas, as quais não é possível dar conta neste trabalho.

A competitividade e o ressentimento com relação ao líder do Arcadia existem e ainda permanecem bastante vivas nas lembranças dos organizadores do *Adventure Nerds*, mesmo que eles neguem veementemente tal posição. As disputas se perpetuam assim por mais de um grupo jovem, dando continuidade a um movimento espiral de conflitos externos aos seus agrupamentos. Em espiral pois por mais que o movimento gerado na rixa entre os atores, ele nunca retorna inteiramente ao ponto de partida, sempre fica algo deixado no caminho, no caso uma mágoa que não pode ser compartilhada de igual forma por todos.

Cara, assim, as pessoas saíram justamente por causa da pessoa X, né? A pessoa J. O que aconteceu foi que a pessoa J não dava bons resultados pra gente e criticava muito a gente sem mostrar como a gente fazia, né? Então ele era muito duro, não sabia entender alguns problemas que a gente tinha. Porque hoje no Horizon a gente supera algumas deficiências que a gente tem. Lá não, lá se vira, entendeu? Se vire e não faça merda. A gente não tinha um apoio digamos assim, né? A gente não tinha uma atenção principalmente pra gente. Ainda mais experiência que era uma coisa que normalmente... então assim a gente saiu por causa do líder praticamente. Então a

gente tinha uma convivência um pouco boa e mais ruim do que boa, digamos assim (Igor, 20 anos).

O movimento da juventude, seja inconstante como for, apresenta mecanismos próprios de fuga do autoritarismo e do controle de terceiros no decorrer da intermitência de suas sociabilidades, mesmo que seja necessária a destruição do grupo e a sua subsequente reconstrução, reunindo apenas aqueles que se mostram ainda dotados da mesma fluidez e demais características que interessa englobar na sua renovada rede de amizades.

4. GRUPOS DE JOVENS E SUA CULTURA NO ESTABELECIMENTO DE UMA RELAÇÃO COM O SABER INSTITUCIONALIZADO

Para dar prosseguimento ao texto, é necessário que seja feita uma explicação mais detalhada do que seriam os “agrupamentos” tão falados ao decorrer dos capítulos anteriores para além do sentido que lhe é usualmente atribuído em dicionários e na compreensão particular de cada indivíduo.

Os termos “tribos urbanas” ou “neotribalismo”, ambos usados por Maffesoli (1998), são atribuídos para descrever as formas de organizações sociais pontuais que observamos na contemporaneidade. Tal significado pode ser retratado também pelo termo “agrupamento”, mais presente nas discussões trazidas por Giddens (2002).

Sendo assim, os agrupamentos são arranjos sociais que, apesar de se constituírem com elementos semelhantes entre uma ou outra organização, possuem mecanismos de diferenciação capazes de delimitar uma espécie de identidade grupal entre os sujeitos e os espaços que devem ocupar demarcando, inclusive, fronteiras entre eles.

Embora sejam expressões distintas de um mesmo *estilo de vida*, cada um desses coletivos é relativamente independente, cria signos próprios de identificação e *modus operandi*, assim como ocupa determinados espaços. Quando se observam os agrupamentos, percebe-se a rede praticada pelos sujeitos (LIMA FILHO, 2013, p. 159).

Mesmo entre os agrupamentos “geek” e seu pretenso interesse em absorver outras culturas juvenis, existe uma delimitação entre o que é de fato valorizado e incorporado, juntamente com seus atores, e o que é execrado, o que deve estar posto do lado de fora da fronteira, embora nem sempre permaneça lá.

4.1. Grupos “geek” e a criação de ambientes de sociabilidades através do lazer e do lúdico

Os grupos juvenis “geek”, denominados *Arcadia* e *Adventure Nerds*, após passarem por um lento processo de tentativas e fragmentações no dispendioso processo de construção de sua identidade grupal, são atualmente formados por amigos e colegas que têm gostos e interesses em comum, somados a laços estreitos que os mantêm bastante próximos uns dos outros.

A fragilidade inicial apresentada na formação do primeiro destes grupos, o Arcadia, com tantas idas e vindas, pouco permanentes e dificuldades em marcar encontros, parece ter sido um processo necessário para a constituição de um núcleo sólido de relações afetivas que depois vieram a se converter em um novo grupo, o *Adventure Nerds*.

A realização periódica dos eventos “geek” pelos grupos Arcadia e *Adventure Nerds* surgiu como uma vontade dos membros fundadores destes grupos em difundir a cultura “geek” entre os jovens do município e ao decorrer das edições vem se cristalizando em um hábito.

O grupo opera de maneira relativamente autônoma, realizando seus trabalhos de forma voluntária, embora seja exigido de seus componentes responsabilidade e atenção com os equipamentos e ambientes utilizados antes, durante e após os eventos.

Não receber pagamento ou qualquer outro tipo de retorno econômico por seu trabalho não significa que os jovens que realizam eventos “geek” em Horizonte não alcancem nenhum tipo de retorno. Para além dos eventos, os grupos gestores desenvolvem outras atividades que, a princípio, visavam integrar os membros, mas que hoje, com os laços de amizades mais estreitos, ocorrem com o intuito de compartilhar momentos de diversão em grupo.

Mesmo que os integrantes desses grupos se divirtam também durante o evento, o peso da responsabilidade e as cobranças intrínsecas à sua realização aos poucos vão substituindo a atmosfera lúdica por tensão, cansaço e estresse gerados pela seriedade que envolve o momento. Vale ressaltar que a juventude em geral é muito sensível e atenta ao que a cerca, o que, neste sentido, faz com que os organizadores busquem mecanismos para não externalizar para o público qualquer sentimento de desconforto ou esgotamento e, assim, evitar que o clima de brincadeira se despedace. Observa-se aí a coexistência da seriedade e do lúdico em um mesmo lugar, exercendo suas gravidades em todos os indivíduos em jogo.

Constitui-se como uma retribuição necessária a todos os envolvidos na organização voluntária destes eventos “geek” desenvolver atividades lúdicas em grupo a fim de manter os integrantes em sintonia, livres das preocupações e estresses inerentes ao trabalho desenvolvido. “Válvulas de escape”, poderiam assim ser chamados esses momentos de diversão grupal, capazes até mesmo de fazê-los abandonar momentaneamente as intrigas e desentendimentos gerados durante reuniões ou eventos.

Entre os momentos de lazer, podem ser destacadas as saídas em grupo que, no contexto local da cidade de Horizonte, seriam para lanchonetes e restaurantes, com preferência para os locais onde são servidos salgados, *pizzas*, refrigerantes, *milk-shakes* e

sushi. Horizonte, na visão desses jovens, se constitui como uma cidade com poucas opções de diversão para o público “geek”, o que torna outras cidades, em especial a capital Fortaleza, locais de interesse.

As oportunidades de ir para Fortaleza ou outras cidades não se fazem a todo o momento. É necessário que esteja acontecendo algo de atrativo em outros municípios para que se desperte o interesse de se organizar em uma caravana.

Mesmo que o ato de ir ao cinema se constitua como algo corriqueiro para muitos habitantes de Fortaleza, considerando o grande número de *shoppings centers* espalhados por diversos bairros da cidade, para um jovem da região metropolitana pode não se constituir do mesmo modo, principalmente se ele não tiver o hábito de ir à capital.

As idas ao cinema são um momento bastante singular para a maioria dos jovens que compõem estes grupos. Primeiro que é necessário se organizar financeiramente para poder pagar o transporte até o local, algo para comer e a entrada para assistir ao filme. O que faz com que a seleção de quais filmes vale a pena o dispêndio econômico e de deslocamento seja necessária. Normalmente, esse tipo de organização para ir ao cinema se dá apenas para assistir aos filmes mais esperados entre o público “geek” ao decorrer do ano. Muitos deles foram ao cinema pela primeira vez acompanhados dos amigos do grupo.

Claro que existem aqueles que vêm a Fortaleza com frequência, em especial os que estudam e trabalham na capital. Para estes, o ato de ir ao cinema já pode ter se tornado banal demais para que se desperte qualquer emoção, porém para aqueles em que esses momentos são raros, torna-se muito mais fácil capturá-los através da aura cinematográfica e do fascínio que produz.

Os eventos “geek” realizados em Fortaleza são momentos ainda mais pontuais e podem causar mais deslumbre do que qualquer cinema da cidade. As edições dos eventos SANA e SANA *Fest*, neste sentido, se tornam verdadeiros “buracos negros” (MAFFESOLI, 1998, p. 53) que impõem uma gravidade tão absurda no espaço em que se formam que são capazes de atrair e absorver tudo e todos em seu raio de alcance. Quanto maior a densidade das atrações que o compõem e o raio de alcance do marketing, mais pessoas serão atraídas para o seu horizonte de eventos²⁹.

²⁹ Também conhecido como ponto de não-retorno, é a fronteira teórica em torno de um buraco negro onde nada, nem mesmo a luz, pode escapar da sua força gravitacional. Fazendo uma analogia, a cultura “geek” exerce sobre os demais agrupamentos juvenis forte força gravitacional, atraindo-os para si. Sua capacidade camaleônica de unir elementos diversos se torna sua principal marca.

Uma maneira de localizar buracos negros é, portanto, procurar matéria que gire ao redor do que parece um objeto compacto e invisível de grande massa, observou-se um certo número de tais sistemas. Possivelmente os mais impressionantes são os buracos negros gigantes que há no centro das galáxias e os quasares (HAWKING, 2001).

As singularidades³⁰ manifestadas em nosso universo social por agrupamentos juvenis, mesmo que arrastem e se adensem com uma grande quantidade de indivíduos em eventos pontuais, não são capazes de mantê-los para sempre em sua recriação lúdica dos espaços de convivência. Assim como os buracos negros estudados na física teórica, que devem em algum momento expelir toda a matéria que acumularam através de quasares³¹, os adensamentos juvenis também possuem um limite espaço-temporal para a sua ressignificação. Os indivíduos, assim como a matéria, saem transformados pela absorção da aura que compõe o lugar de encontro, uns mais do que outros, porém o conhecimento difundido pode levar tais jovens a despertarem o interesse em elaborar suas próprias recriações míticas da realidade em eventos “geek” nos bairros ou cidades de origem.

As experiências vividas em eventos “geek” em Fortaleza servem para criar laços com outros atores que trabalham ou têm interesse no mesmo conteúdo e para aprender, com a observação da prática de outros, novas maneiras de pensar e agir na elaboração de eventos. O que se compreende, neste sentido, é que um evento “geek” não se encerra em si mesmo. Para além das edições que ainda podem estar por vir, permanece a emoção dos que estiveram presentes e vontade de agir como espécies de multiplicadores da cultura “geek” mesmo que em uma escala muito menor.

Esses adensamentos juvenis provocados pelos eventos “geek”, mesmo em escala reduzida quando se trata de um evento de bairro ou de uma cidade da região metropolitana, exercem também uma poderosa força de atração sobre os indivíduos alcançados pelas páginas, grupos e perfis em redes sociais e que compõem a constelação de amigos dos organizadores.

Assim como as caravanas *cosplay* eram trazidas para participar dos eventos “geek” em Horizonte, os membros do grupo Arcadia também foram convidados na ocasião de

³⁰ Na física teórica, refere-se a fenômenos tão extremos que as equações não são mais capazes de descrevê-los, a exemplo do buraco negro. Da mesma forma, na cultura “geek” torna-se difícil descrever até onde vai sua influência sobre as mais diversas vivências experimentadas pelos jovens. Algo que dificilmente pode ser quantificado.

³¹ Feixe de energia luminosa expelido por buracos negros quando atingem a saturação máxima de absorção da matéria. A cultura “geek” realiza um processo dialético constante. Não se trata apenas de absorver culturas diversas em sua composição, mas também de influenciá-las em reciprocidade.

um evento organizado pelo *Cosparty*, grupo de jovens formado por praticantes do *cosplay*, realizado na praça Luiza Távora – CEART.

O evento, aberto ao público, começou no início da tarde com a presença de vários *cosplayers* e convidados, prosseguindo com conversas, brincadeiras e fotos ao ar livre até o anoitecer. Não possuía um objetivo bem desenhado para além da diversão que normalmente se observa em um encontro de amigos, a não ser, é claro, pela movimentação de um grande contingente de indivíduos fantasiados.

Para além destes eventos sediados em Fortaleza, Pacajus também se constitui como interesse quando é realizado algum tipo de evento voltado para o público “geek”, em parte pela proximidade geográfica entre as duas cidades, mas também pelo ciclo de amizade existente com os jovens que moram nesse município.

Participar de eventos em outras cidades organizados ou com a participação de amigos e colegas não se constitui como o jogo de parcerias citado no capítulo anterior. Mesmo que se observe uma afinidade para com a troca entre os atores envolvidos, a relação não envolve ganhos econômicos. O caráter afetivo do relacionamento é responsável por gerar um interesse genuíno em estar junto com os amigos e colegas.

O interesse por estar próximo aos que fazem parte dos agrupamentos “geek” se constitui em outros momentos compartilhados mesmo em suas residências. Assim, poderia se dizer que o habitat natural do jovem “geek”, considerando seu grupo como uma tribo urbana, seria em sua casa, assistindo filmes, séries, animes e jogando *videogame*, afinal são essas suas grandes paixões. Porém esse “ser tribal” possui várias faces de si e ocupa vários outros lugares, assim como vem sendo descrito ao decorrer deste trabalho. O que está em jogo compreender agora é como esses jovens ressignificam suas próprias residências na criação de um lugar espaço-temporal definido, junto ao seu grupo de amigos.

Os grupos gestores “geek” realizam, em períodos aleatórios, dependendo das disponibilidades dos membros e das residências disponíveis, o que eles chamam de “Coruja” ou “Corujão” (se refere a uma sessão de filmes de uma emissora de televisão brasileira, Rede Globo, sendo exibida nas madrugadas).

O termo é reapropriado dos agrupamentos roqueiros da cidade de Pacajus. Entre os roqueiros, os Corujas são momentos para reunir-se na casa de amigos que “curtem” o mesmo estilo de música e, como nome já deixa subentendido, “virar” à noite em claro ouvindo rock, bebendo e conversando. Não há espaço para quem se sentir cansado e quiser dormir, pois o objetivo é passar a noite inteira interagindo com os amigos.

Tal apropriação veio como uma espécie de herança das vivências de alguns jovens que hoje compõem estes grupos “geek”, mas que antes participavam de momentos e eventos juntos aos roqueiros. Mesmo que o nome tenha se mantido, o Coruja que é realizado entre os “geek” se constitui de maneira diferente, inclusive com atores e interesses divergentes.

O “Coruja Geek”, por assim dizer, é realizado na casa de um dos membros do grupo. Perguntado, normalmente, ao final de uma reunião do grupo, quem poderia ceder a casa para a realização de um Coruja. Eles negociam e decidem se é realmente viável, considerando uma data, se todos podem ir e se a família do jovem será conivente em receber o grupo.

Chegado o dia do Coruja, eles vão logo no início da noite para a casa onde o momento se dará. Cada um é responsável por contribuir com alguma comida, de preferência algo que seja de rápido preparo como alguns tipos de embutidos ou enlatados. Normalmente, é feita uma lista de quem deve levar o que, para que não aconteça de levarem alimentos de um mesmo tipo em excesso. Caso falte algo, eles se organizam para ir comprar em um mercado próximo.

Ainda com relação aos preparativos, têm aqueles que adquirem para si a responsabilidade pelo entretenimento. Eles escolhem filmes e jogos eletrônicos de seu interesse e que acreditam que também despertarão o interesse dos amigos e colegas. Mesmo que já tenham assistido ao filme ou jogado o jogo por diversas vezes, a emoção de se ver novamente assistindo ou jogando junto com as pessoas com as quais ele estabeleceu laços afetivos se constitui em uma experiência nova. Os comentários, as brincadeiras e as piadas ao decorrer do filme e das ações em jogos torna o já visto em algo cercado de uma aura totalmente inédita e que não irá se repetir com os mesmos atores ou com as mesmas “sacadas” ainda que se tente reproduzir a situação em outro Coruja. O contexto em si é responsável pela criação e constante renovação de uma atmosfera lúdica que se propõe a permanecer inédita.

Os jogos praticados durante os Corujas são diversificados a cada momento. Existe uma preferência por jogos eletrônicos em consoles ou *smartphones*, porém também são praticados jogos de tabuleiro e de mesa. Um jogo que é bastante comum e consome, às vezes, horas é o “quem sou eu”, no qual os seus praticantes tem papéis escritos com nomes de seres ou lugares grudados em suas testas. O jogador não sabe qual o nome está rabiscado em sua frente e realiza perguntas, as quais podem ter como resposta apenas “sim” ou “não”, aos outros participantes tentando obter pistas que possam auxiliá-lo na descoberta. A pessoa que acerta primeiro o seu nome no papel, vence, porém, o jogo continua até que apenas uma pessoa reste, no caso o perdedor.

Entre uma brincadeira ou outra, jogo ou filme, as conversas vão sendo tecidas ao decorrer de horas acordados noite adentro. Eles vão se conhecendo e aprendendo mais uns sobre os outros. O que não significa dizer que os conflitos não surjam, pois quando acontecem são bastante acalorados.

As discussões tratam principalmente de temas relevantes à cultura juvenil “geek”, como por exemplo, quem é o super-herói mais poderoso ou qual produtora de filmes é a melhor. Embora se produza uma constelação de temas muito diversos, todos giram em torno do conhecimento produzido e difundido sobre o mundo “geek”.

Antes mesmo de a noite acabar, alguns já têm se ajeitado em algum lugar da casa e dormido, nem que seja por uma ou duas horas, o que não acontecia em Corujas de agrupamentos roqueiros. Pensando nisso, os anfitriões, normalmente, deixam algum lugar da casa reservado para quem quiser dormir. Ainda há aqueles que dormem em qualquer lugar da casa, sem muita cerimônia. Basta ter onde recostar a cabeça.

Ao amanhecer do dia seguinte, os que conseguiram passar a noite toda acordados são ditos os “guerreiros” por terem vencido o sono. A energia e disposição desses jovens que não dormiram permanece durante o dia. Eles só irão dormir após chegarem a suas casas.

A prática de passar a noite acordado não é privilégio dos Corujas. Os jovens que já estão acostumados a ficar noites inteiras sem dormir praticando jogos *on-line* ou simplesmente navegando na internet ou ainda assistindo a filmes e séries são mais propensos a fazer o mesmo durante os Corujas. Claro que o uso de bebidas energéticas também os auxilia na maratona de filmes e jogos.

Após a realização dos eventos, caso sobre algum dinheiro arrecadado durante o mesmo depois de serem pagas as dívidas contraídas, é alugado um sítio por um ou dois dias mais a alimentação por conta do caixa do evento. Caso contrário, os membros do grupo terão que contribuir com alguma coisa, o que varia de acordo também com o que estiver em falta. Normalmente, é pedido que eles levem algum alimento de rápido preparo.

Essa tradição de alugar sítios para comemorações também é uma herança dos agrupamentos roqueiros de Pacajus, visto que alguns dos jovens “geek” que organizam os eventos já participaram do movimento no passado. Porém, o uso que fazem do espaço é que modifica todo o sentido do acontecimento.

Entre os agrupamentos roqueiros, alugar um sítio se constitui em um momento de subversão com o uso intensivo de drogas lícitas e ilícitas, principalmente bebidas alcoólicas e maconha. A prática do “ficar” ao ar livre, incluindo momentos íntimos na piscina ou em

lugares escuros, apresenta-se como corriqueiro. Tudo ao som de pujantes e agressivas músicas de *rock*.

Para reforçar o “apelo” dos temas “obscuros”, os *metaleiros* gostam de exagerar no uso de “palavrões” e, por vezes, chegar à escatologia. O linguajar do agrupamento quando referente a *shows* ou canções envolve palavras que remetam à agressividade da sonoridade, como “porrada”, “extremo”, “pancada”, “fudido” etc (LIMA FILHO, 2013, p. 164).

Após o uso de drogas alucinógenas, os roqueiros passavam a ver seres que não existiam. As alucinações, segundo eles, pareciam ser tão intensas que um deles chegou a quebrar uma das portas da casa do sítio com um chute após ter visto o que descrevia como sendo uma assombração, segundo o que foi relatado.

O sítio organizado por roqueiros, além da diversão que já esperam vivenciar entre seus pares, é também perpassado por excessos. O local, por estar ocupado por iguais, se constitui em um espaço perfeito para se desfazer dos limites aos quais esses jovens se impõem na convivência com outros grupos sociais.

No entanto, para o público “geek”, a noção de diversão praticada nos sítios é de cunho diferente. Eles brincam, tomam banho de piscina, jogam *videogame*, passam a noite acordados, algo que apenas por estarem entre seus iguais se permitem vivenciar em excesso. Passar a noite em claro, jogando ou vendo filmes e seriados, também ocorre de forma individual na residência de cada um, assim como os agrupamentos roqueiros também cometem seus excessos no particular de suas casas. O que está em jogo compreender é como esses excessos, de ambos os grupos, se constituem para além do que já é normalmente vivenciado por eles, justamente por estarem cercados de outros indivíduos que compartilham da mesma cultura juvenil.

O sítio não passa de apenas mais um lugar, assim como os prédios públicos e residências também o são. Tais lugares remetem a uma fixidez, a uma ordem estabelecida, a qual não permite a coexistência de duas coisas ocupando o mesmo lugar. Os espaços, por outro lado, remetem as transitoriedades, ao movimento, que se instalam em um lugar a partir do sentido que os indivíduos dão a ele, mas que logo depois podem ser facilmente substituídas quando ocupados por novos indivíduos que recriam os espaços através de novos sentidos (CERTEAU, 1998, p. 201-202).

Os agrupamentos “geek” são, assim, capazes de preencher lugares com sentidos, transformando-os em espaços de convivência por determinado período de tempo. O compartilhamento de experiências e emoções ocorre em sua mais livre expressão, inclusive

com seus excessos, justo quando os indivíduos se sentem à vontade na ocupação de um espaço. Algo que se dá, principalmente, quando o processo de autoidentificação se realiza com êxito entre os que estão próximos.

4.2. Relações entre os saberes formal e não-formal: a sociologia no despertar das disposições necessárias ao protagonismo juvenil

A juventude se agrupa, principalmente, entre aqueles que possuem interesses semelhantes, para consumo cultural, mas também podem se tornar produtores desta mesma cultura. Neste sentido, os grupos “geek” de Horizonte são formados por jovens com idades variadas e trajetórias de vida bastante singulares, mas que normalmente de origem humilde, e que possuem um grande interesse por essa cultura juvenil em específico.

Nas periferias dos grandes centros urbanos, mas não só, podemos constatar essa efervescência, com jovens pobres vivenciando formas próprias de lazer, muitos deles se colocando como trabalhadores da cultura, inserindo-se em um circuito cultural alternativo que envolve produtores culturais, produtores musicais e seus pequenos estúdios, inúmeras rádios comunitárias, shows e eventos, dentre outros. (DAYRELL; CARRANO; e MAIA, 2014, p. 115).

Antes mesmo de fazerem parte dos grupos “geek”, esses jovens já eram consumidores de produtos culturais como: livros, séries de TV, histórias em quadrinhos, mangás, animes, filmes e músicas (mais especificamente *rock* e *pop* internacionais). Tanto que, para fazer parte de um desses grupos, o Arcadia, não que isso fosse decisivo ou fator excludente, eles passavam por uma espécie de entrevista e respondiam aos questionários elaborados pelo líder do grupo com intuito de conhecer o capital cultural já acumulado pelos aspirantes a membros.

Na sociedade de produtores, se observava a elevação do produto a uma criação sobre-humana enquanto o produtor se desumanizava ao decorrer do processo. Porém, na sociedade de consumidores, as mercadorias vêm preenchidas de uma aura de subjetividade capaz de prover ao indivíduo a construção de sua própria identidade através do consumo (BAUMAN, 2008, p. 23-24). O “fetichismo da subjetividade”, neste sentido, diz respeito a elaborações de si que o sujeito faz a partir do que consome como potencial comprador, perpassando por escolhas do que interessa fazer parte de sua “lista de compras”, ou seja, traços pessoais são idealizados em objetos.

Jonatas frisava, durante as reuniões do grupo, que o conhecimento deles sobre a cultura “geek” é que iria diferenciá-los dos chamados *poser*³² e que, mesmo ao entrar no grupo com pouco conhecimento sobre esta cultura juvenil, é esperado que, ao decorrer das reuniões e interação com outros membros, seja pessoalmente ou via internet, eles irão absorver novas vivências e aprender mais sobre o mundo “geek” em geral.

A contribuição de Pierre Bourdieu (2005) é fundamental para a compreensão dos espaços de convivência criados pelos grupos “geek” como detentores de uma lógica própria. O “campo” foi uma analogia usada pelo autor em referência aos campos onde são realizadas partidas de futebol, o que significa dizer que o campo, na conjuntura social, se constitui como um espaço de disputas entre os atores envolvidos. A cada um desses atores é dado um papel a ser desempenhado que deve ser condizente com o que se espera dele. Atores diferentes, papéis distintos. Mas como os atores sabem quais papéis devem desempenhar? Para isso, eles devem incorporar o “habitus” do campo que funciona como um princípio unificador de práticas dando um número determinado de ações possíveis para cada indivíduo. Vale salientar que, dentro dessas opções de prática, o indivíduo possui liberdade de escolha. Uma liberdade relativa, por assim dizer, pois se localiza dentro das opções de ação que lhes foram dadas pelo campo de ação, porém, ainda assim, se realizam em escolhas particulares de cada indivíduo. Sendo assim, os indivíduos que pertencem ao mesmo grupo de jovens em condições materiais semelhantes terão uma tendência a realizar práticas semelhantes dentro do campo, mas suas escolhas particulares, dentro das opções que lhes foram dadas, podem causar divergência nas ações, o que, de fato, ocorre.

Mas o que se encontra em disputa no campo cultural “geek”? O campo é perpassado por “capitais simbólicos” (BOURDIEU, 2007) que podem ser conquistados e incorporados pelos indivíduos, visando obter uma melhor atuação, uma melhor estruturação estruturante das ações. Dentre tais capitais, se destaca o “capital cultural” que, ao ser incorporado, se constitui em elementos distintivos que são capazes de fazer a identificação de quem, em sua trajetória, o vem acumulando mais devotadamente. O campo exige que seus jogadores possuam conhecimentos bastante específicos que, em outros espaços, talvez não tenham valor, mas que ali são muito valorizados.

³² Termo de origem inglesa, mas que apropriado pela linguagem popular entre alguns agrupamentos juvenis, é designado para os jovens que não possuem muito aprofundamento no conteúdo relacionado à determinada cultura juvenil. É utilizado mais especificamente entre os jovens “geek” como mecanismo de distinção para diferenciar-se daqueles que não possuem um capital simbólico consolidado dentro do grupo.

Quanto mais capital cultural se acumula nas mãos de um dentro do campo de influência, mais “poder simbólico” (BOURDIEU, 2001) o indivíduo possui sobre os demais, demonstrando o caráter ambíguo dos capitais, tanto como algo desejado como também o meio pelo qual se é reconhecido no campo. A luta pelo acúmulo de capital simbólico em um campo específico se constitui como uma das maneiras mais claras de se observar a distinção entre os que possuem e os que não possuem condições de vencer a disputa. Está inscrito no corpo dos participantes em jogo.

Sendo assim, entre os grupos “geek”, se elaboram capitais culturais desejados tanto nos signos como também nos tipos de conhecimentos elaborados que vão agir na distinção entre os membros e na valorização de seus discursos sobre os de outros atores sociais em seu campo de influência.

Segundo a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB):

Art. 1º. A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais (BRASIL, 2017).

No contexto do que se compreende por educação no Brasil, pode-se dizer que ela se dá nos mais diversos espaços e com a participação de muitos atores, para além do que normalmente é atribuído ao conhecimento estabelecido e difundido em ambiente escolar.

Desde logo esclareço: para nós a educação não se resume à educação escolar, realizada na escola propriamente dita. Há aprendizagens e produção de saberes em outros espaços, aqui denominados de educação não-formal. Portanto, trabalha-se com uma concepção ampla de educação. Um dos exemplos de outros espaços educativos é a participação social em movimentos e ações coletivas, a qual gera aprendizagens e saberes. Há um caráter educativo nas práticas que se desenrolam no ato de participar, tanto para os membros da sociedade civil, como para a sociedade mais geral, e também para os órgãos públicos envolvidos— quando há negociações, diálogos ou confrontos (GOHN, 2010, p. 1).

O que está em jogo compreender não é a formação profissional ou acadêmica dos membros dos grupos “geek”, o que, inclusive, é bastante comum que seus participantes ocupem seu tempo com outras atividades ao decorrer da semana, como trabalho, ensino médio, curso técnico ou ensino superior. Porém, nos espaços intermitentes de lazer, redes sociais e finais de semana, o conhecimento relacionado ao mundo “geek” prevalece em interesse e em peso junto aos que compartilham desta mesma rede de sociabilidades.

É incentivado, pelos membros mais antigos e que estão à frente dos grupos, que os outros jovens participantes estejam trabalhando ou estudando e que não se dediquem apenas à organização de eventos “geek”, visto que a tendência ao excesso é constante e busca-se evitá-la para além dos momentos de lazer.

Por se tratar de um trabalho voluntário e não remunerado, entende-se que é importante que os membros busquem algo que irá trazer-lhes retorno financeiro no presente ou num futuro próximo, considerando que os membros que encabeçam as ações destes coletivos também trabalham ou estudam.

O que se tenta fazer é com que os jovens que fazem parte dos grupos “geek” sejam capazes de conciliar a diversão e as obrigações, e que, de algum modo, se atentem em dividir o seu tempo para outras atividades em outros ambientes que possam enriquecer seu conhecimento através do processo de aprendizagem formal ou prática laboral.

A valorização do conhecimento formal, seja ele escolar ou acadêmico, se dá através do exemplo, pois existem aqueles que estudam em faculdades públicas e privadas e, entre os poucos mais novos, aqueles que estão em escolas profissionalizantes e regulares do estado.

Normalmente, fazer o ensino médio se dá como uma imposição, seja da família ou da própria conjuntura social que exige mais qualificação do jovem. Porém, quando se trata de apenas concluir o ensino médio, estar em uma escola regular é o suficiente. Já para aqueles que fazem a opção por uma escola profissionalizante, busca-se, na maioria das vezes, estabelecer uma carreira, que pode vir a se desdobrar em um curso superior na mesma área ou em outra ciência.

Todos os jovens que fazem parte destes grupos “geek” em Horizonte, que estão fazendo algum curso superior, foram alunos da escola profissionalizante do mesmo município. Mesmo que o objetivo das escolas profissionalizantes seja preparar mão de obra qualificada para o mercado de trabalho, na prática existe um grande incentivo junto aos alunos para que façam um curso superior, independente da área que escolham. O importante é que continuem dando prosseguimento aos estudos.

Para além do incentivo da escola e da família, a busca por dar continuidade aos estudos é fruto de um interesse pragmático de obter sucesso profissional e, conseqüentemente, uma ascensão social. Logo, tal interesse em que o jovem supere o grau de formação de seus progenitores gera uma ambivalência de sentidos, em que ao mesmo tempo em que a família quer ver seu filho “vencer na vida” também o quer próximo e humilde (BOURDIEU, 2007).

Ao chegar à universidade, superando barreiras inerentes à sua classe social e trazendo consigo as esperanças de suas famílias, estes jovens criam altas expectativas que esbarram na, muitas vezes dura, realidade do mundo acadêmico. Os sonhos de se ter um bom emprego, trabalhar com o que gosta e ganhar um valor justo pelo seu trabalho se chocam com a realidade do mercado de trabalho, a alta concorrência, o desemprego e a “desvalorização dos diplomas” e, conseqüentemente, dos profissionais que os portam. Esta é uma crença internalizada entre competidores de que se esforçar e jogar segundo as regras do jogo, no caso da educação formal, se converterá em uma recompensa no futuro. A “illusio” se constitui, assim, como uma espécie de confiança de que se vale a pena jogar, mesmo que, na realidade, o jogo seja extremamente excludente e não tenha sido feito para que todos alcancem o sucesso (BOURDIEU, 2007).

Soma-se a isso o fato de que alguns jovens não se identificam com a graduação escolhida, seja por ter sido a única que conseguiram nota suficiente para entrar ou por não terem obtido informações o suficiente para terem feito uma escolha mais consciente. De qualquer modo, esse desconhecimento e pouca identificação com o curso se reverte em desistência na maioria dos casos. Em outros, os jovens se mantêm até conseguir entrar em outro curso, também havendo casos de conformismo em que eles concluem o curso mesmo sem gostar, algo muito mais raro, porém ainda significativo de ser citado.

A diferença mais marcante que se nota na trajetória desses jovens entre o ensino médio e o ensino superior se situa na permanência ou não no estabelecimento de ensino. Mesmo que não haja uma identificação com o conteúdo ministrado no ensino médio, seja ele regular ou de cunho profissional, os jovens “geek” permanecem. O ensino superior forma-se, assim, em suas mentes como sendo a chance de escolher um novo trajeto entre tantas opções, em oposição às limitações inerentes à escola média, inclusive de opções de cursos técnicos disponíveis.

Chegar a uma faculdade corresponde à alegria e euforia para o jovem e sua família, que podem ser rapidamente subvertidas pelas perspectivas negativas sobre o futuro profissional ou pela carga de conteúdo e a dificuldade em acompanhar e se moldar ao mundo acadêmico. Ser um aluno considerado bom ou excelente no ensino médio nem sempre se realiza da mesma forma no ensino superior, causando frustração, sensação de inferioridade e medo de não ser bem-sucedido mesmo apesar do esforço empregado:

No fundo, trata-se de uma auto-exclusão amena graças à qual os alunos salvam uma parte de sua auto-estima tendo em vista que eles nada fazem para obter êxito. Eles perderam a partida, mas a honra está salva uma vez que eles nada fizeram para

ganhar, instruídos por uma longa história de fracassos. Por parte dos professores, essa estratégia de auto-exclusão é percebida como uma crise de motivação, como uma maneira de se proteger dos desafios escolares e escapar às críticas. Certamente esses alunos são aqueles que, por meio de uma saída que não chega a contestar o sistema escolar, questionam mais radicalmente a escola. A lealdade subjetiva à escola é muito ameaçadora para que esses alunos assumam esse risco (DUBET, 2003, p. 41-42).

Tal conjuntura produz conflitos entre gerações. As famílias e outros atores sociais que compõem os ciclos de sociabilidades dos jovens depositam neles esperanças e sonhos de vê-los formados e trabalhando em algo que lhes provenha um significativo retorno econômico sem que tenham que passar por grande desgaste físico e mental, como se fossem depositórios de sonhos perdidos de gerações anteriores. Os jovens se veem em uma complexa situação de instabilidade, sem saber ao certo qual rumo seguir em uma tentativa de atender as expectativas dos outros e as suas próprias. Os jovens:

Tornaram-se o modelo universalmente preconizado ou desejado de ser social, espetacularizado, mas, ao mesmo tempo, despidos de características realmente específicas, porque o contorno de sua imagem social foi borrado pelo apagamento dos limites geracionais; e enquanto a sociedade os impele ao consumo de invejadas mercadorias “apropriadas” à sua condição geracional e privilegiamento estético, simultaneamente os refreia de ingressar ou permanecer no mercado de trabalho e ganharem real autonomia (MOTTA, 2012, p. 21).

Compreendendo-se que o conhecimento pode se dar em diversos espaços além das instituições formais e somando-se a isso a trajetória escolar dos jovens “geek” de Horizonte, resta apreender como a cultura escolar e a cultura “geek” se relacionam na construção das identidades juvenis neste contexto em específico.

A dicotomia entre cultura escolar e cultura “geek” nem sempre se estabelece em uma total oposição. Existem momentos em que uma serve a outra de forma tácita ou mesmo explícita. Exige-se criatividade dos atores envolvidos para conseguir elaborar uma conexão entre ambas, visto que o conhecimento escolar raras vezes se constitui espontaneamente como uma prática cotidiana na vida dos alunos. O abismo que separa a realidade dos jovens e as teorias difundidas nas escolas parece se tornar ainda mais profundo quando visto pela perspectiva das narrativas fictícias do mundo “geek” em jogos, filmes e séries.

O que se observa hoje nos tipos de aulas ministradas em escolas médias é um teor voltado para a “aquisição conteudista” de saberes que visam principalmente atender aos interesses de mão de obra especializada e manter a ordem já estabelecida (FERNANDES, 1954). O conservadorismo das instituições escolares se reflete em uma fraca capacidade de gerar as destrezas necessárias a uma compreensão racional da realidade social em seus alunos,

se constituindo em um desencontro entre o conteúdo proposto e a necessidade real de se estabelecer uma conexão entre a teoria escolar e a prática exigida nas vivências sociais dos alunos.

Não se pode ignorar, porém, o esforço feito por alguns professores e gestores em elaborar conexões práticas entre a realidade do aluno e do conteúdo escolar, mesmo que ainda incipientes. Realizar tal conexão, muitas vezes, não se estabelece como prioridade nas escolas, sendo relegado a segundo ou a terceiro plano. A cobrança maior em torno dos núcleos gestores e professores gira em torno de resultados em avaliações externas e fluxo de alunos, ou seja, em números que são incapazes de abranger toda a complexidade das relações existentes dentro do ambiente escolar.

De fato, assim como muitas outras instituições sociais, a escola média tem por objetivo atender aos interesses sociais e sua conservação, visando manter uma ordem que permita a coexistência pacífica entre seus membros. A visão de uma escola radical e revolucionária que quebre completamente com paradigmas da sociedade capitalista contemporânea, neste contexto, parece ser um tanto utópica de imaginar. Porém, se faz necessário adaptar a escola ao papel que se espera que ela realize, ao desenvolvimento da racionalidade indispensável aos alunos para o desenvolvimento da sociedade como um todo. É necessário adaptá-las umas às outras e a civilização que delas depende para que uma forma eficaz de progresso se estabeleça (DURKHEIM, 2011, p. 21).

A pergunta que surge a partir de agora é como se estabelecer um tipo de ensino e conteúdo a ser ministrado sem que antes se conheça a realidade e as influências que os jovens sofrem para além da escola? Enquanto se encontram na instituição escolar, os jovens são alunos por apenas determinado período de tempo. Seja na escola média regular, integral ou profissional, o jovem só é aluno enquanto se encontra dentro de sua delimitação espacial. Para além de seus muros, ele se reveste e expressa outras faces de si, o que não significa dizer que o inverso aconteça.

Dentro da escola, para além da face de aluno, o jovem não deixa de ser jovem, diferente do aluno que só é aluno enquanto está dentro da escola. A etimologia da palavra aluno dá conta de que sua origem vem do latim na palavra *alumnus*, que, em seu sentido mais aproximado, se refere a discípulo, uma espécie de seguidor convicto, alguém que dá prosseguimento ao trabalho de seu mestre. Embora se possa dizer que hoje é feita uma abstração de sentidos muito maior para essa palavra, na mente de muitos professores e gestores ainda se mantém arraigada a ideia de que o aluno funciona como uma espécie de

depósito de conteúdos acadêmicos traduzidos para o ambiente escolar, mesmo que não façam essa associação de forma intencional.

Em instituições onde se é difícil dissolver com o conservadorismo inerente aos espaços, assim como é com a escola, a “tradição da eminência do detalhe” (FOUCAULT, 1999), proveniente de uma tradição cristã laicizada, se confirma na disciplina e na busca pela docilidade e dominação dos corpos que, conseqüentemente, implicam na anulação de tudo aquilo que não for necessário ao tipo de teoria ministrada em salas de aula. Por não se constituir como uma prática usual no sistema escolar se apoderar e utilizar os conhecimentos práticos das vivências juvenis de encontro com as teorias científicas, que tais conhecimentos advindos das vivências externas dos alunos são expulsos ao serem considerados desnecessários aos procedimentos internos de reprodução de um conhecimento institucional delimitado.

Tal oposição se constitui em outra face dos conflitos geracionais que perpassam o ser jovem. Por exemplo, a proibição do uso de aparelhos eletrônicos, mais especificamente os *smartphones*, o acesso à internet, e a exclusão da literatura jovem em livros contemporâneos comercializados pela indústria editorial por serem considerados de qualidade literária inferior aos clássicos. Até mesmo o linguajar praticado no dia a dia do jovem em seus ciclos de sociabilidades pode se constituir como objeto de conflito e disputa na reprodução de uma linguagem formalmente aceita (BOURDIEU, 2007).

A sociedade contemporânea, de forma mais intensa a juventude, passa por um processo que, seja chamado de “hibridização” (CANEVACCI, 2016) ou “ciborguização” (SALLES, 2014), refere-se ao uso cada vez mais frequente da internet e dos aparelhos eletrônicos como extensões dos corpos e daquilo que pode ser experimentado pelos indivíduos. As composições de si não se esgotam mais apenas na convivência física com outros atores. Considerando tal conjuntura, como a escola pode hoje ser pensada sem levar em consideração tais transformações cada vez mais intrincadas com a realidade social tanto dos alunos como também de outros atores envolvidos no processo educativo?

Ainda no artigo 1º, parágrafo 2º, da LDB: “A educação escolar deverá vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social” (BRASIL, 2017). Mas por que isso não se concretiza na vida prática do aluno? Hoje se observa o apartamento do saber institucionalizado nas escolas básicas em relação a outras instituições igualmente importantes nos ciclos de sociabilidades dos alunos. Mais distante ainda esse saber formal se encontra daquilo que faz parte da cultura absorvida através do entretenimento pelos jovens.

Entre os grupos “geek” pesquisados e o público que acompanha os organizadores através das redes sociais existe uma espécie de “microcosmo” duro e bastante denso que, ao primeiro olhar, não se revela como tal. Os jovens, como consumidores e reprodutores deste universo, se mostram bastante receptivos, a princípio, a tudo que se constitui como uma novidade, quase como se a cultura “geek” fosse tão plural que poderia abranger todas as produções culturais, dando-lhes novos sentidos em sua incorporação. O que, na prática, não ocorre, pelo menos não da forma acolhedora como se poderia imaginar.

Olha, a gente busca sempre o público que gosta e que é do dia a dia deles, mas o grande objetivo também é atingir principalmente as pessoas que ainda não conhecem essa cultura, entendeu? Como? Às vezes os filhos vão e levam os pais, os pais veem o que é aquilo. Porque muitas vezes os pais veem o filho assistindo anime e pensa que é violento, pensa que é isso, pensa que é aquilo, mas é porque não conhece, né? Aí é legal que o pai vai, leva o seu filho, participa, e é muito bom. É levar o evento pra pessoas que não conhece a cultura (Kaio, 18 anos).

O público jovem, a maior parte. Mais criança e jovem, que curte mais, mas a gente queria também trazer um pouquinho dos pais. Quem sabe os jovens possam convidar os pais pra ir no nosso evento pra conhecer também. Conhecer um pouquinho o que eles gostam, né? Fazer parte da vida do filho também. Aí acho que é esse público que a gente quer carregar pro evento. É poder a galera das escolas ir nas escolas divulgar, a gente quer que os alunos vá também, pra poder complementar junto, todo mundo conhecer a nossa cultura. É muito bonita essa cultura geek (Johnson, 19 anos).

Na fala destes jovens, os eventos “geek” realizados em Horizonte querem abranger o máximo de pessoas possíveis em suas recriações espaço-temporais. Existe uma busca pelo reconhecimento e valorização do trabalho intrinsecamente ligada a um genuíno interesse de que os adultos compreendam sua condição juvenil. Seria esse um reflexo concretizado na realização de uma ação social em resposta à imposição de um estigma relacionado à juventude, a busca pelo reconhecimento de um trabalho como algo valoroso para a comunidade. Busca-se desconstruir a imagem de “rebeldes sem causa”, dando em resposta aos atores que ocupam o lugar de adultos uma ação estruturada e de sentido definido que pode gerar retornos positivos para a comunidade.

Por outro lado, essa cultura “geek” tão extasiante que busca, através da fala de seus atores, abranger um número de fãs cada vez maior, independentemente da idade, também aciona seus “mecanismos de distinção” (BOURDIEU, 2007). Os organizadores dos eventos “geek” e seu público querem, sim, trazer novos atores para seu convívio, porém apenas os atores em determinados contextos, não suas culturas e trajetórias de vida próprias caso sejam consideradas inferiores ou desinteressantes.

A pluralidade da cultura “geek” passa a imagem ilusória de que todas as outras culturas poderão ser englobadas a ela, mas na mente dos que a reproduzem existe uma fronteira muito bem delimitada que utiliza critérios utilitaristas e valorativos para distinguir o que deve ser absorvido ou não. Como essa pesagem, se é assim que pode ser chamada, das culturas se dá?

Essa seleção entre experiências e conhecimentos provenientes de outras culturas que podem vir a ser incorporadas pelos jovens “geek” passa por critérios de avaliação diferenciados, segundo cada ator envolvido, porém é possível traçar certa confluência de opiniões sobre o que deve permanecer fora dos eventos de cultura “geek” e da rede de atores envolvidos.

Pode-se destacar, assim, a desvalorização de estilos musicais como o forró e o *funk*, que são repelidos de forma pujante. Só de ouvir falar sobre ou escutar uma música do gênero, já é o bastante para que os olhos de alguns atores se injetem de ódio e repulsa, quase como se tais citações se convertessem em ofensa gerando reações exageradas na tentativa de expressar de forma decisiva sua aversão.

Elementos ligados à cultura popular brasileira ou regional não despertam a mesma reação excessiva, simplesmente são ignorados. A cultura “geek”, de fato, está profundamente intrincada com o processo de globalização, porém existem elementos culturais que prevalecem sobre os demais. Em destaque a cultura de países como os Estados Unidos da América, Japão, China, Coreia do Sul, Reino Unido, entre outros, conseguem fincar de forma profunda suas raízes e demarcar territórios de forma que outras culturas, mesmo sendo também incorporadas, se tornam translúcidas, quase invisíveis. No caso, os elementos mais facilmente distinguíveis deste “caldeirão cultural global” estão ligados a países que gozam de certa hegemonia no cenário internacional e massificam suas culturas para o consumo de outras nações, tornando, assim, os demais elementos inexpressivos em se tratando de suas origens.

Com relação à cultura escolar, é possível observar os dois tipos de reações, tanto aversão exagerada como também total indiferença. Parece haver uma delimitação muito bem definida nas formas de pensar dos jovens que compõem os grupos “geek” responsáveis por apartar os tipos de conhecimentos que perpassam seus ciclos de convivência. É como se um conhecimento só possuísse alguma utilidade em um campo específico e não pudesse ser transposto para nenhum outro.

Os grupos no *WhatsApp* destinados aos fãs dos eventos, “HORA-CON Oficial ®” e “*Horizon Geek* fãs”, são capazes de exemplificar como esse apartamento dos saberes ocorre na vida prática dos jovens.

É sabido que nestes grupos de *WhatsApp* é proibida a divulgação ou discussão de qualquer conteúdo que não seja relacionado ao mundo “geek”, ou seja, não diga respeito a filmes, séries, animes, mangás, HQs e livros de ficção e fantasia. Qualquer jovem que possa vir a tentar subverter essa norma é severamente repreendido pelos administradores do grupo e, caso persista, será removido do grupo, “banido” como costumam chamar.

Buscando em canais no *YouTube*, encontrei vídeos que usam o conhecimento científico para explicar poderes de super-heróis, curiosidades e fenômenos ocorridos na ficção que poderiam também ser explicados pela ciência se ocorressem em nosso mundo físico. Destaque para os canais “Nerdologia”, “Nostalgia” e “Fatos Desconhecidos” que se embasam no saber científico e tentam desmistificar o mundo “geek” fazendo uso, também, de um linguajar aproximado ao utilizado pelos jovens.

Ao compartilhar o primeiro vídeo, fui repreendido por um dos administradores do grupo *Horizon Geek* fãs que fez questão de citar as regras e mostrar que ninguém está acima delas. Percebi depois que o vídeo escolhido de fato não era muito adequado à temática do grupo, acabando por gerar mal-estar entre os que fazem uso da rede. Em outros momentos posteriores, assisti a vídeos que melhor se enquadravam nos assuntos favoritos pelos jovens “geek” a partir de observações nos dois grupos, porém, ao compartilhar o *link* (endereço de acesso eletrônico a conteúdos localizados na internet), o resultado não se mostrou muito diferente. Alguns dos membros da organização chegaram a comentar o *link*, tentando despertar a discussão sobre o assunto, mas os fãs dos eventos não demonstraram qualquer interesse, ignorando os vídeos e iniciando outro assunto rapidamente sem qualquer cerimônia. O que significa dizer que a atmosfera receptiva e lúdica que cerca os grupos esconde um núcleo denso e de difícil penetração para outros tipos de saberes que possuem seu lugar demarcado na estrutura mental destes jovens, provocando-lhes uma atitude “blasé”, na melhor das hipóteses:

A essência da atitude blasé encontra-se na indiferença perante as distinções entre as coisas. Não no sentido de que as coisas não são percebidas, como no caso do débil mental, mas antes no sentido de que não são percebidas como significantes. Elas surgem à pessoa blasé num colorido homogêneo, monótono e cinzento, sem que alguma delas possa ser preferida a outra (SIMMEL, 1997, p. 37).

A divisão dos saberes não surgiu de forma natural na racionalização que os jovens fazem dos conhecimentos escolares. Ela é fruto de um antigo processo de apartamento da escola em relação a outras instituições sociais e também à subdivisão que é feita das áreas do conhecimento em disciplinas. Os jovens reproduzem esse afastamento e essas subdivisões de forma naturalizada, o que reverbera em outros saberes não escolares, tornando-os igualmente impenetráveis.

A prática da interdisciplinaridade se constitui como a forma mais buscada, atualmente, para se ultrapassar as barreiras existentes entre as áreas do conhecimento. Movimento este que exige conhecimentos aprofundados e criatividade dos professores que têm interesse em fazer uso dessa abordagem. Dialogar com outras disciplinas requer tempo, dedicação e, muitas vezes, a realização de um trabalho colaborativo com outro colega professor, o que exige que ambos, no mínimo, compartilhem do mesmo propósito.

A inserção de temas transversais na prática escolar se constitui como a outra possibilidade para quebrar as barreiras e diminuir as distâncias entre os conhecimentos. A transversalidade atua na inserção de conhecimento da vida prática em complementação à teoria científica abordada nas disciplinas escolares. Ato que também exige criatividade e conhecimento aprofundado dos temas para que o professor consiga fazer as conexões necessárias à ultrapassagem dos muros que separam a escola da comunidade.

Mas as relações da Sociologia não se restringem ao campo das ciências humanas nem a esse papel de vizinhança e complementação. Como dissemos, as ciências humanas ou naturais podem ser objeto da Sociologia, porque há uma Sociologia do Conhecimento (BRASIL, 2006, p. 113).

A Sociologia presente no ensino médio é uma das poucas disciplinas que tem a possibilidade de dialogar com todas as outras áreas do conhecimento, o que a relegou durante muitas décadas a ser vista apenas como conteúdo a ser abordado de forma transdisciplinar (estratégia que busca explorar o conhecimento e suas abordagens de forma holística, elegendo “temas geradores” que serão responsáveis por guiar a construção do conhecimento em sala de aula) em história ou geografia, por exemplo. Hoje, se busca consolidar a Sociologia como disciplina no ensino médio e o diálogo com outras disciplinas se faz fundamental tanto no enriquecimento dos profissionais envolvidos como também dos conteúdos ministrados, refletindo, assim, no processo de aprendizagem do aluno não como algo segmentado e hierarquizado, mas, sim, como uma confluência de saberes na sua preparação para a vida em sociedade, prosseguimento nos estudos e mundo do trabalho.

Talvez a Sociologia seja a disciplina que permite ao professor realizar mais facilmente as conexões entre o seu arcabouço teórico e a vida prática do aluno na inserção da transversalidade de temas. Suas possibilidades podem servir não apenas aos estudos sociológicos como também a outras áreas do conhecimento e elaboração de métodos mais precisos de abordagem prática da teoria na vida dos alunos.

Quebrar tais barreiras se constitui como uma necessidade urgente tanto da prática em sala de aula entre os profissionais da educação, como também do processo formativo dos jovens, visando a construção do conhecimento de forma significativa para aqueles que ao mesmo tempo em que são clientes, também são os principais produtos da arte educativa, os alunos.

Assim como foi elencado por Florestan Fernandes (1954, p. 92-93), a Sociologia no ensino médio deve arcar com responsabilidades no processo formativo do aluno: ela deve ser capaz de munir o jovem de instrumentos que o permitam ser capaz de realizar uma reflexão objetiva da realidade; desenvolver os “adestramentos” para que o aluno não veja a realidade social de forma estática ou dramática, visando a sua adaptação ao sistema capitalista que se modifica de forma constante e rápida na resolução de suas crises; fazer com que o jovem entre em contato e seja capaz de lidar com as diferenças, suavizando os conflitos e contribuindo para uma “racionalização do comportamento humano”; por fim, a compreensão desenvolvida no aluno sobre sua realidade social deve servir em seu ajustamento a ponto de obter relativo grau de controle sobre ele.

Além disso, a Sociologia deve cumprir com seu papel no “estranhamento” e na “desnaturalização” dos fenômenos sociais no processo formativo dos jovens (BRASIL, 2006, p. 105-106). Estranhar é necessário para que seja possível enxergar aquilo que já é tão comum e banal que não gera mais questionamentos sobre o fato ou sequer chega a ser notado. Desnaturalizar é fundamental para compreender que existe uma diferença entre o que é inato aos indivíduos como seres biológicos e o que é construído e convencionado através de seu convívio com outros em sociedade.

O que está em jogo abranger é que o jovem necessita, em seu desenvolvimento cognitivo, ser capaz de compreender a sociedade que o cerca e agir de forma ativa nos processos de constante transformação da contemporaneidade, obtendo, assim, certo grau de controle sobre sua função em jogo. Além disso, desenvolver o senso de respeito à diversidade humana se constitui como elementar no convívio harmônico com outros indivíduos.

Serem capazes de compreender o contexto social em que estão inseridos e assumirem uma posição ativa no desenvolvimento de ações coletivas visando impactar a vida

de outros jovens na cidade de Horizonte através da reprodução e divulgação de sua cultura juvenil “geek” pode-se compreender como uma correspondência, mesmo que tímida, com as disposições que a Sociologia busca desenvolver na formação de indivíduo no ensino médio.

Isso não significa dizer que não existam outras arestas que precisem ser limadas nos ciclos de sociabilidades, como seria o caso dos conflitos entre grupos jovens e divergências entre gerações, por exemplo. Porém, tais processos dependem da interação com outros atores que igualmente se mostram incapazes de lidar com toda a subjetividade e a diversidade que perpassa o convívio social.

Pensar em mecanismos de ajustamentos objetivos à sociedade da qual fazem parte e às possibilidades de transitar em diferentes cenários se estabelece na transformação de ideais e sonhos em metas e objetivos práticos de vida. Muitos jovens que fazem parte dos grupos “geek” na cidade de Horizonte, apesar dos contextos sociais diversos, têm conseguido superar as expectativas inerentes a sua classe social de reprodução da realidade em que estão imersos. A obtenção de conquistas antes inimagináveis para os pais se convertem hoje em superação dos mesmos pelos filhos (BOURDIEU, 2007).

Uma vez consumidores da cultura “geek”, muitos destes jovens, ao decorrer de suas trajetórias, vão despertando o interesse em transformar suas paixões em profissão rentável, estabelecendo metas e caminhos a serem percorridos para galgar os degraus até sua realização profissional. Para isso, é necessário mais do que paixão, é necessário um ajustamento racional fruto de uma reflexão objetiva da realidade.

O consumo afetivo pode até ocorrer no mesmo campo do consumo mercadológico – compra dos discos, por exemplo – entretanto, tem outra significação para o indivíduo. Aquele não é pautado somente pelas regras- padrão do mercado, quer seja oferta e demanda, *marketing* etc. Há, decerto, um elemento fetichista, mas num sentido afetivo, de identificação do jovem com o “produto”, que não se traduz apenas em *valor de uso* e *valor de troca* (LIMA FILHO, 2013, p. 45).

Estabelece-se aí um processo dialético. Ao mesmo que tempo que os jovens são expostos à cultura “geek” e à emoção que o consumo lhes desperta, eles também, quando adequadamente instruídos no uso de sua capacidade de reflexão objetiva, buscam entender o que se encontra por trás daquilo que os afeta, mesmo que seja com um objetivo utilitarista.

A luta, porém, é dialética. À medida que o cristianismo vai combatendo o paganismo, ele próprio vai absorvendo imagens e se paganizando; à medida que a ciência vai combatendo ideologias, vai ela própria absorvendo imagens e se ideologizando. Por que isso ocorre? Embora textos expliquem imagens a fim de rasgá-las, imagens são capazes de ilustrar textos, a fim de remagicizá-los. Graças a tal dialética, imaginação e conceituação que mutuamente se negam, vão mutuamente

se reforçando. As imagens se tornam cada vez mais conceituais e os textos, cada vez mais imaginativos. Atualmente o maior poder conceitual reside em certas imagens, e o maior poder imaginativo, em determinados textos da ciência exata (FLUSSER, 1985, p. 8).

A dialética do saber na cultura “geek” se estabelece em três estágios nas observações feitas durante os eventos e demais ciclos de sociabilidades dos grupos em Horizonte. Observar os três estágios não significa dizer que todos os jovens expostos ao consumo da cultura “geek” percorrerão todo o processo, pois em algum momento de suas trajetórias os interesses, oportunidades e necessidades conduzem a caminhos divergentes.

O jovem, a princípio, se introduz na cultura “geek” através do consumo, que pode ser exemplificado pelos indivíduos que vão para os eventos com o único intuito de consumir. A partir daí, há um afunilamento dos que deixam de ser apenas “consumidores” para se tornarem “reprodutores”. Estes estão presentes tanto no público como também na organização do evento. Por fim, poucos dos que são capazes de reproduzir se tornam “criadores de conteúdos” para o consumo de massa, renovando, assim, o ciclo dialético que se estabelece no mundo “geek”.

Como um exemplo dos reprodutores podemos citar os jovens que ampliam imagens de personagens fictícios para decoração dos eventos, aqueles que vão para participar do *workshop* de desenho, os *cosplayers*, entre outros atores que absorvem elementos da cultura massificada e a usam em suas reelaborações artísticas. “Imagens não são conjuntos de símbolos com significados inequívocos, como o são as cifras: não são “denotativas”. Imagens oferecem aos seus receptores um espaço interpretativo: símbolos “conotativos”” (FLUSSER, 1985, p. 7).

Para além dos reprodutores, os criadores de conteúdo, embora sejam poucos, estão presentes principalmente entre as atrações e os responsáveis por organizar os eventos. É o caso de um *designer* de histórias em quadrinhos que foi convidado para ministrar uma palestra durante um dos eventos e também dos organizadores em processo de formação em artes gráficas e que já trabalham com este tipo de produção como *freelancer* (profissional autônomo que realiza trabalhos para diversas empresas sem estabelecer um vínculo empregatício ou que guia seu trabalho através de projetos atendendo a seus clientes de forma independente).

Os jovens que conseguem estabelecer-se como criadores de conteúdos não contam com nenhuma habilidade inata, um “talento” ou “dom” a que normalmente são atribuídos trabalhos de algum teor artístico, muito pelo contrário. Apesar de a criatividade ser um

elemento indissociável do processo artístico, é necessária prática, o que significa dizer um longo e árduo processo de tentativas e erros e a aquisição de novos conhecimentos que poderão guiar a técnica criativa em direção à estética desejada.

A mágica só é eficaz enquanto a plateia não conhece o truque por trás da encenação (GOFFMAN, 2002), da mesma forma essa ideia mistificada de que existem pessoas que nascem com uma espécie de dom ou habilidade inata para desempenhar determinada tarefa também pode ser desnaturalizada a partir do momento em que os jovens são capazes de estabelecer conexões racionais objetivas na construção de um trajeto a ser percorrido na realização de seus objetivos, mesmo que não o façam de forma inteiramente consciente. Talvez seja essa a maior diferença entre os que permanecem como reprodutores e os que se estabelecem como criadores de conteúdo.

A racionalização da paixão despertada pela cultura “geek” se exemplifica nas escolhas de cursos profissionalizantes, técnicos e graduações que os jovens estabelecem como sendo o melhor caminho na realização de seu objetivo, o que vai variar de um indivíduo para outro. Eles adquirem *softwares* específicos no uso de produções gráficas profissionais, mesmo que crackeados (ação realizada com o auxílio de um *software* chamado de crack na quebra do código de segurança de outro programa). O desenho, antes feito à mão com o uso de lápis e papel, logo necessita de um lápis específico para desenho, para, assim que as condições materiais permitirem, serem substituídos por uma mesa digitalizadora (é um periférico de computador que permite ao usuário desenhar diretamente na máquina com o auxílio de um *software* de tratamento de imagens). O *hobby* torna-se profissão e o desenho se reveste de técnicas especializadas que não se constituem como algo imediato, é necessário tempo de amadurecimento e aquisição de conhecimento para este fim.

Imaginação, prática e conhecimento acumulado se complementam nas elaborações artísticas dos que se propõem a seguir por este caminho. Tal processo cognitivo pode ser mais bem compreendido: “Em outros termos: imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens” (FLUSSER, 1985, p. 7).

Esse codificar e decodificar de fenômenos se conecta ao desenvolvimento científico. A ciência também se faz com o uso da imaginação na elaboração de pressupostos que guiam a investigação e os procedimentos científicos, sem esquecer, é claro, da importância do rigor metodológico. O acúmulo de experiências e a aquisição do arcabouço teórico necessário solidificam o caminho percorrido na construção sólida do conhecimento.

Pode-se considerar, assim, que as ciências, em específico os métodos científicos da Sociologia, quando aplicados de forma eficaz na construção do conhecimento em escolas de ensino médio, são capazes de despertar nos jovens as disposições necessárias para torná-los membros conscientes do seu papel social e das possibilidades da influência de suas ações na transformação da mesma.

A “imaginação sociológica” (MILLS, 1982) não é um benefício do sociólogo. Qualquer indivíduo, ao tomar consciência de que sua biografia se constrói através da interação com o cenário histórico mais amplo, é capaz de praticá-la em seu dia a dia. Gerar no jovem essa imaginação da sociologia contribui tanto para o seu prosseguimento nos estudos como também para seu ajustamento à realidade social em que se insere como membro de participação ativa nos processos inerentes ao convívio com outros indivíduos.

O pensamento científico de modo algum deve permanecer confinado em ambientes acadêmicos e institutos de pesquisa. Busca-se, cada vez mais, transpor as barreiras existentes entre o conhecimento institucionalizado e o saber não-formal. As disposições relacionadas à imaginação sociológica, investigação e demais métodos científicos contribuem, considerando tudo que já foi discutido até então, de forma significativa para a eleição da ciência em todo seu rigor na formação da juventude em saberes escolares na contemporaneidade.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, busca-se compreender como se dá a dinâmica da construção da identidade juvenil e suas reelaborações na criação de uma cultura própria na cidade de Horizonte. A relação do se ver e ser visto como semelhante pelo outro através de signos e significados é um elemento fundamental neste processo de autoidentidade.

Para tanto, os jovens se adensam em agrupamentos de indivíduos que compartilham destes mesmos modos de ser e compreender o mundo, o que constitui, em nossa sociedade contemporânea, o que se chama de culturas juvenis, pois mesmo não estando totalmente apartadas da cultura dominante, somam aos que a vivenciam elementos próprios. Tribos urbanas ou agrupamentos são termos assim de valores aproximados utilizados para a compreensão destes adensamentos que podem ultrapassar até mesmo as divisões de classes.

A cultura “geek” surge como uma entre várias outras formas de ser e ver o mundo no contexto da juventude contemporânea. A paixão por filmes, animes, séries, jogos e tecnologia adere significados inerentes ao ser “geek” em uma compreensão particular que o indivíduo e seus semelhantes fazem do que se encontra ao seu redor.

Não se trata apenas de observar e de dar significados próprios às coisas, o jovem “geek”, através da construção de uma rede de amizades solidárias, realiza ações através de eventos que visam transformar os lugares que frequentam em espaços de sociabilidades capazes de absorver, em grande parte, a pluralidade da cultura juvenil local, ainda que se excluam outras.

Mesmo que os organizadores se proponham a abraçar e absorver em seus eventos “geek” todos os atores, independentemente da idade, e suas próprias elaborações culturais a princípio, isso não ocorre de fato. Para além das crianças e jovens, adultos não demonstram grande interesse em eventos do gênero. Eles não são capturados pela aura estética jovem criada pelo compartilhar das emoções com a mesma facilidade das outras duas faixas etárias citadas. Da mesma forma, o englobar de outras culturas juvenis não ocorre sem que antes sejam acionados os mecanismos de distinção que imediatamente rejeitam os elementos culturais considerados inferiores ou desinteressantes ao meio, o que não ocorre também sem acarretar conflitos.

O mito em si não é uma mentira, mas sim uma resignificação da sociedade. Toda mitologia guarda em sua gênese uma realidade ocultada em meio a novos sentidos criados pelos atores (BARTHES, 2001). Sendo assim, a cultura juvenil “geek” realiza as suas próprias

recriações míticas dos lugares que ocupa, mesmo que por apenas um período espaço-temporal limitado.

O que é público se transforma em privado, o que é ambiente educacional se transforma em uma recriação lúdica, tornando aquilo que foi construído para um único fim utilitarista em uma reelaboração de significados e utilidades dadas a estes prédios para além da capacidade de controle da gestão municipal de Horizonte.

Tal ocupação não se dá de modo pacífico. É necessário pleitear e se adaptar às manobras do poder público municipal para a não concessão de seus equipamentos a quem poderia vir a danificá-los. A desconfiança e a desvalorização do poder de articulação dos grupos gestores “geek” na elaboração de um evento de jovens para jovens se constitui como um lado do prisma que torna mais visível o conflito entre as gerações, em que as faixas etárias de menos idade são vistas através do estigma de rebeldes e irresponsáveis pelos adultos.

Com o tempo, os membros que compõem a gestão municipal passaram a depositar mais confiança no empréstimo de prédios públicos, embora ainda cheio de ressalvas e temores sobre a inconstância da juventude e que prejuízos poderiam ser causados ao patrimônio em meio a um evento com um contingente de jovens tão amplo se comparado a eventos realizados pela própria prefeitura de Horizonte. Assim, as opiniões entre os gestores e demais funcionários se dividem entre aqueles que acreditam e aqueles que são forçados a acreditar pelas circunstâncias na “boa fé” e cuidado com a preservação do bem público desempenhado pelos grupos gestores “geek” em seus eventos.

Para além dos gestores municipais, é necessário forjar uma rede de parcerias em que diversos atores, incluindo empresas privadas, são envolvidos no processo de realização dos eventos. Tais parcerias que envolvem patrocínio, venda de materiais e lugares se constituem como um jogo em que, diferente de outros, tem por objetivo o sucesso dos grupos “geek” de forma a gerar ganhos financeiros para os envolvidos nesta negociação, mesmo aqueles que estão a contragosto participando da rede.

Também se destacam as parcerias com outros grupos de jovens que realizam atividades culturais caras ao movimento “geek”. Estes jovens aliam-se tanto por conta das relações de amizade e ajuda mútua que os aproxima na elaboração cultural do evento, como também na formação de uma rede de autoproteção com o objetivo de se resguardar de seus rivais na realização do mesmo tipo de atividade.

Os jovens alinham-se tanto de forma amigável e ao mesmo tempo rivalizada com outros atores que compartilham da mesma cultura “geek”, o que representa uma face dos

muitos desdobramentos dos conflitos que perpassam a vivência nos espaços de sociabilidade em disputa pelos jovens. Disputa entre os mesmos atores e atores divergentes.

Estar em um mesmo grupo realizando eventos voltados para o público “geek” não significa dizer que todos são amigos. Entre alguns dos atores envolvidos se tecem relações bastante tensas e que somente através dos interesses e do ciclo de amizade em comum é possível mantê-los trabalhando em conjunto. O coleguismo é assim usado por eles como forma de denominação daqueles que são aceitos como companheiros pelo trabalho em conjunto desempenhado, porém não penetram em seu ciclo de amizade. Ser um colega significar ser tolerável aos olhos do outro, enquanto que ser um inimigo significa querer superá-lo em todas as instâncias possíveis.

O conflito nasce de forma bastante corriqueira em agrupamentos juvenis, sendo necessário ao movimento inconstante e turbulento que chama a atenção de todos por onde passa. Tal expressão é repleta de excesso, servindo tanto em favor da manutenção do ciclo de amizades como também ao afastamento impetuoso das inimizades.

A dialética do conflito serve, assim, aos jovens na produção de saberes compartilhados. Em diversas situações, os membros do mesmo grupo entram em disputa de saberes, uma disputa que envolve mais do que simplesmente conhecimento aprofundado do mundo “geek”. É necessário saber expor seu argumento de forma convincente e atrair a concordância de forma persuasiva de outros a seu favor.

O conhecimento difundido no mundo “geek” passa por três estágios por assim dizer. O primeiro engloba aqueles que são apenas consumidores culturais; o segundo, já com um número bastante reduzido de indivíduos, é composto por aqueles que reproduzem aquilo que consomem; e por último, em um número ínfimo se comparado aos níveis anteriores, estão os que ultrapassaram a linha da reprodução e passam a ser criadores de conteúdo. Tal processo se revela como um ciclo dialético que envolve consumo, reprodução e criação. Aqueles que hoje são criadores de conteúdo, em algum momento de suas vidas, foram apenas consumidores e, aquilo que produzem para o consumo de outros, poderá vir, em algum momento, a despertar o interesse em parte desses consumidores de se tornarem também reprodutores e criadores de conteúdo. Na sociedade de consumidores, o consumo é o meio pelo qual o indivíduo constrói a sua própria subjetividade (BAUMAN, 2008).

O movimento dialético se vê em conflitos que podem servir ao crescimento de ambos os membros dos grupos como também na sua destruição e refazimento em algo novo. O primeiro evento voltado para o público “otaku” (agrupamento que se assemelha aos “geek”, mas que hoje poucos se autodenominam assim) de que se tem notícia em Horizonte

influenciou a criação de outro evento do gênero na cidade vizinha de Pacajus. Posteriormente, membros que abandonaram este grupo de Pacajus fizeram um movimento de retorno às origens refazendo os passos do movimento “otaku” já incipiente na elaboração daquilo que se fazia necessário no estabelecimento de um movimento “geek” na cidade.

O movimento dialético que traz consigo a constante transformação através do choque de ideias não parou por aí. O conflito, assim como em qualquer outro agrupamento juvenil, ocorre nas mais diversas situações. Se ele cessa ou se estabiliza, significa que talvez seja hora de pôr fim às atividades ou que talvez não se trate mais de um movimento jovem.

Para que o conflito seja capaz de realizar seu processo transformador é necessário que os atores envolvidos sejam moldáveis e flexíveis a novas ideias e constatações. Se pelo menos um dos envolvidos apresenta-se de forma rígida e inflexível, sua dureza serve como uma barreira de resistência ao movimento, sempre empurrando e nunca cedendo espaço que seja suficiente para que o movimento ocorra de forma que gere transformações.

Para que as águas tornem a seguir seu curso, às vezes de forma violenta e excessiva, porém em outros momentos calma e acolhedora, é necessário que sejam retirados todos os obstáculos em seu movimento. No caso do grupo Arcadia, não era possível simplesmente excluir quem se mostrava resistente aos interesses de parte significativa do grupo, era necessário que eles se forçassem a percorrer outro caminho com menos empecilhos à sua vontade.

Depois de ocorrer um abandono em massa da maioria dos jovens que compunham o Arcadia, a ideia de se reagrupar em um novo grupo na realização do mesmo tipo de evento não surgiu de imediato. Foram necessários alguns dias para que os jovens voltassem a se articular e erguer sua rede de contatos e amigos na reformulação de um novo evento no mesmo seguimento. Tal desfazer e refazer de um grupo com o intuito de excluir um ou mais indivíduos que se tornaram barreiras para o seu movimento, considerando ainda que nem todos os envolvidos podem ser simplesmente afastados do processo, é o que chamo de exclusão por reagrupamento.

Com o avanço da ciência moderna e suas formas de explicar o mundo independente de crenças mágicas, desmistificando o que antes não se podia explicar racionalmente, observa-se o processo descrito como desencantamento do mundo (WEBER, 2005). Décadas depois, o retorno da magia proporcionado pela mesma ciência através do desenvolvimento tecnológico e sua capacidade de dar vida a aquilo que antes somente habitava a mente do homem pré-moderno, passa a ser chamado de reecantamento do mundo (MAFFESOLI, 1998).

Na contemporaneidade, esse mundo reencantado não significa a completa negação da ciência, mas sim o permitir-se ludibriar, a aceitação da ilusão fantasiosa e mágica nas interações sociais. O indivíduo reencantado não se torna irracional, mas sim adquire um modo de refletir sobre a realidade divergente do puramente racional, algo da ordem do “não-racional”. Sendo assim, observar a juventude ser reencantada através da magia imagética dos jogos, filmes, séries e animes não significa dizer um total abandono da racionalidade, mas uma aceitação de que é permitido experimentar a fantasia em todos os aspectos que a tecnologia moderna pode proporcionar.

O mundo se reencanta, mas esse reencantamento não se perpetua para todos os aspectos da vida dos indivíduos. Realizar ou participar de um evento “geek” em Horizonte é render-se à emoção coletiva e à aura estética de suas recriações, mesmo que por apenas alguns instantes. A vida, em outros ciclos de sociabilidade, exige adaptabilidade a aquilo que é de ordem racional e burocrática, conduzindo os jovens a buscarem equilibrar o estudo e o trabalho com sua vivência “geek” junto aos amigos.

Quando não se é possível contrabalancear o trabalho voluntário na realização de um evento “geek” com o trabalho, escola ou faculdade, os jovens realizam, em todas às vezes, a opção pela escolha mais racional, seus estudos e a atividade laboral. O que não significa dizer que sempre que houver uma oportunidade, eles não aproveitem para escapar da realidade cotidiana e se entregar a suas paixões junto aos amigos e colegas, o que caracteriza como uma das faces do movimento de vaivém. Enquanto se é jovem, nunca se está inteiramente fora, sempre há a possibilidade de um retorno permitido pela oscilação destes grupos de jovens.

Assim como ocorre com outras culturas, o saber institucionalizado em ambiente escolar é normalmente rechaçado ou ignorado em meio às elaborações “geek”. A cultura escolar já tem um lugar muito bem delimitado na mente dos jovens, se mantendo dentro de seus muros e cercas sem realizar qualquer conexão com as vivências da vida prática dos jovens. A ciência fica assim confinada às instituições pela deficiência em se estabelecer uma conexão com mundo do trabalho, vida em sociedade ou mesmo com o lazer, cabendo aos educadores encontrar mecanismos capazes de realizar tais vinculações no decorrer do aprendizado diário construído em ambiente escolar.

A Sociologia, de forma alguma, possui uma posição privilegiada em relação às outras ciências traduzidas em saberes escolares, porém foi possível notar certas disposições ligadas ao saber sociológico empregadas de forma a favorecer a construção de uma rede de

parcerias e amizades, ajustamento às exigências dos gestores municipais e a prática de uma ação coletiva profícua.

A Sociologia, como ciência, tem por principal função, no ensino médio, formar indivíduos capazes de se adaptar com a mesma maleabilidade necessária às constantes transformações sociais provocadas pelas rápidas mudanças no sistema capitalista e ao mesmo tempo contribuir para a manutenção da ordem social. Além disso, a Sociologia corrobora na formação de indivíduos que, através do desenvolvimento de suas capacidades de reflexão racional sobre o cotidiano, atuam de forma ativa nos acontecimentos políticos e sociais de sua comunidade, ocasionando ações capazes de criar pontos de adensamento juvenil na realização de eventos “geek” singulares à realidade de Horizonte e demais cidades da região circunvizinha.

Consideram-se, assim, as construções de saberes da cultura “geek” como espaços de aprendizagem coletiva, ampliando o espectro de práticas pedagógicas para além da sala de aula convencional. As ações coletivas organizadas por jovens “geek” também reinventam e reivindicam espaços escolares e demais ambientes de aprendizagem tradicional a partir de suas apropriações, seguindo a lógica do jogo e das sociabilidades, se submetendo a outras formas de regulação e interdependência com a valorização de saberes e culturas que se localizam fora do currículo escolar. Tal compreensão não significa dizer, também, que as apropriações dos conhecimentos de Sociologia no ensino médio não possam servir ao despertar das destrezas necessárias às ações que os jovens desenvolvem em eventos “geek” ou que ainda também não possam ser capazes de interligar saberes e práticas escolares a saberes e práticas não-formais, fazendo-se necessária uma articulação intencional no contexto da aprendizagem significativa entre a cultura escolar e as diversas culturas fora de sala, que se proliferam de forma paralela nos demais espaços de sociabilidades.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- _____. **Vida para Consumo**. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2008.
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 11ª edição, 2001.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Rio de Janeiro: Os pensadores, 1955.
- BICCA; Angela Dillmann Nunes; CUNHA, Ana Paula de Araújo; ROSTAS, Márcia Helena Saaia Guimarães; JAHNKE, Max de Lima. Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis. In: **Conjectura: Filos. Educ.**, Caxias do Sul, v. 18, n. 1, p. 87-104, jan./abr. 2013.
- BOURDIEU, Pierre. **Questões de Sociologia**. Lisboa: Fim de Século, 2003.
- _____. **Meditações Pascalianas**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1ª edição, 2001.
- _____. **Razões Práticas: Sobre a Teoria da Ação**. Campinas: Papirus, 7ª edição, 2005.
- _____. **Escritos de Educação**. Petrópolis: Vozes, 9ª edição, 2007.
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dez. de 1996. **LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017.
- _____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Sociologia. In: **Ciências humanas e suas tecnologias**. Brasília: Ministério da Educação, 2006. (Orientações curriculares para o ensino médio; volume 3). Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_03_internet.pdf> Acesso em: 18 jan. 2019.
- _____. Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE. **Sinopse do Senso Demográfico 2010**. Rio de Janeiro: Brasil, 2011.

Disponível em: <<https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv49230.pdf>> Acesso em: 24 jan. 2019.

CAMPOS, Ricardo. Visibilidades e invisibilidades urbanas. In: **Revista de Ciências Sociais**, Fortaleza: v. 47, n. 1, jan/jun, 2016, p. 49-76.

CANEVACCI, Massimo. MetrÓpole comunicacional: arte pública, auto representação, sujeito transurbano. In: **Revista de Ciências Sociais**. Fortaleza: v. 47, n. 1, jan/jun, 2016, p. 173-191.

CARRANO, Paulo. Juventude: as identidades são múltiplas. In: **Revista Movimento**, n.1, mai. 2000.

CERTEAU, Michel. **A Invenção do Cotidiano**: as artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 3ª edição, 1998.

DAYRELL, Juarez. A juventude no contexto do ensino da Sociologia: questões e desafios. In: **SOCIOLOGIA: ensino médio**. Brasília: Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=7843-2011-sociologia-capapdf&category_slug=abril2011-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 15 dez. 2017.

DAYRELL, Juarez; CARRANO, Paulo; MAIA, Carla L. (orgs.). Juventude e Ensino Médio: Quem é este aluno que chega à escola. In: **Juventude e Ensino Médio**: sujeitos e currículos em diálogo. Belo Horizonte: UFMG, 2014.

DAYRELL, Juarez; CARRANO, Paulo. Juventude e ensino médio: quem é este aluno que chega à escola. In: DAYRELL, Juarez; CARRANO, Paulo; MAIA, Carla L. (orgs.). **Juventude e Ensino Médio**: sujeitos e currículos em diálogo. Belo Horizonte: UFMG, 2014.

DUBET, François. A Escola e a Exclusão. In: **Cadernos de Pesquisa**. n. 119, p. 29-45, julho/2003.

DURKHEIM, Émile. **As Regras do Método Sociológico**. São Paulo: Martins Fontes, 3ª edição, 2007.

_____. **Educação e Sociologia**. Petrópolis: Vozes, 2011.

ELIAS, Norbert. **O processo civilizador**: Uma História dos Costumes – volume 1. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

_____. **A sociedade dos indivíduos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

FAYET SALLAS, Ana Luísa. Sobre experiências e pesquisa com imagens no universo do Graffiti e Street Art. In: **Revista de Ciências Sociais**. Fortaleza: v. 47, n. 1, jan/jun, 2016, p. 101-121.

FERNANDES, Florestan. O ensino de Sociologia na Escola Secundária brasileira. In: **I Congresso Brasileiro de Sociologia**. São Paulo: Anais, 1954. Disponível em: <http://www.sbsociologia.com.br/portal/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=1693&Itemid=170> Acesso em: 17 jan. 2019.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**. São Paulo: Editora Hucitec, 1985.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. São Paulo: Paz & Terra, 28ª edição, 2008.

_____. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Petrópolis: Vozes, 20ª edição, 1999.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

GOFFMAN, Erving. **Estigma: Notas sobre a Manipulação da Identidade Deteriorada**. Rio de Janeiro: LTC, 4ª edição, 1988.

_____. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 10ª edição, 2002.

GOHN, Maria da Glória. **Movimentos sociais na contemporaneidade**. Caxambu: ANPEd, 2010.

HAWKING, Stephen. **O Universo numa Casca de Noz**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

HOLANDA, Sérgio B. **Raízes do Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 26ª edição, 1995.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. Pp. 169 a 214. In: LIMA, Luiz Costa. In: **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 4ª edição, 2014.

INGOLD, Tim. **Antropologia não é Etnografia**. São Paulo: USP, 2011.

LIMA FILHO, Irapuan P. **Em tudo o que eu faço, eu procuro ser muito rock and roll: rock, estilo de vida e rebeldia.** Fortaleza: Imprensa Universitária, 2013.

_____. A juventude como estética. In: **Revista Coletiva** (On-Line), Recife/ FUNDAJ, N. 17, set/dez. 2015.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2ª edição, 1998.

MAUSS, Marcel. Da dádiva e, em particular, da obrigação de retribuir os presentes. In: MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia.** São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **O Manifesto Comunista.** Fonte Digital: RocketEdition, 1999.

MILLS, C. Wright. **A Imaginação Sociológica.** Rio de Janeiro: Zahar, 6ª edição, 1982.

MOTTA, Alda B. A Juvenilização Atual das Idades. In: **Caderno Espaço Feminino.** Uberlândia: v. 25, n. 2 – jul/dez. 2012. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/neguem/article/view/21802/11963>> Acesso em: 17 jan. 2019.

SALLES, Shirlei R. Tecnologias digitais e juventude ciborgue: alguns desafios para o currículo do Ensino Médio. In: DAYRELL, Juarez; CARRANO, Paulo; MAIA, Carla L. (orgs.). **Juventude e Ensino Médio: sujeitos e currículos em diálogo.** Belo Horizonte: UFMG, 2014.

SIMMEL, George. A metrópole e a vida do espírito. In: FORTUNA, Carlos (org.). **Cidade, cultura e globalização.** (On-Line) ResearchGate, 1997. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/310806664_Cidade_Cultura_e_Globalizacao> Acesso em: 18 jan. 2019.

SILVA, Davi Costa Da. Entre a Espada de Arthur e o Dragão de Pedra: Etnografia do Swordplay Paulistano Do Clã Draikaner. In: **Ponto Urbe**, n 16, 2015.

WEBER, Max. **Economia e Sociedade: Fundamentos da Sociologia Compreensiva – Volume 1.** Brasília: UNB, 3ª edição, 1994.

_____. A Ciência como Vocação. In: WEBER, Max (org.). **Três tipos de poder e outros escritos**. Lisboa: Tribuna da História, 2005.

YOKOTE, Guilherme Kazuo Lopes. **O mundo dos nerds: imagens, consumo e interação**. São Paulo: USP, 2014.