



OS BOOKTUBERS E O SEU PAPEL NA CULTURA GEEK: UM OLHAR SOCIOLÓGICO SOBRE A FICÇÃO CIENTÍFICA NA ERA INFORMACIONAL A PARTIR DE SEUS (NOVOS) LEITORES

Julio Marinho Ferreira¹

RESUMO

Este artigo apresenta a ficção científica sob o prisma sociológico das redes sociais virtuais como YouTube, e como servem (ou não) como veículo de divulgação ou promotores de uma cultura outsider, no caso a geek. A partir do fenômeno recente da popularização dessas redes sociais como mecanismos interativos de massa, na sociedade brasileira, surge como objeto, os chamados Booktubers ou indivíduos que comentam e tecem críticas sobre obras literárias de vários escopos, como a ficção científica, dentro das plataformas virtuais. Esses comentadores online precisam direcionar suas opiniões a um determinado público, que consome e vive o que está escrito nas obras analisadas. A ficção científica, com isso, se apresenta como uma literatura específica, mas ao mesmo tempo, tornada produto de massa a partir de seus desdobramentos na mídia e na cultura popular, como nas HQs e no cinema. Com isso, os Booktubers precisam ser analisados como um fenômeno possibilitado por uma era informacional (Internet, web, redes sociais), sendo indivíduos que tratam de direcionar um tema literário a um público, muitas vezes seguidores apaixonados dos temas da ficção científica, sendo uma das tarefas a ser observadas socialmente, já que uma cultura urbana se formou em prol desse gênero literário.

Palavras-chave: Sociologia. Ficção Científica. Internet. Redes sociais.

1. INTRODUÇÃO

Quando se fala em ficção científica, logo poderíamos pensar em homenzinhos verdes vindos do futuro, armas de raios, foguetes e viagens ao espaço, além de outros exemplos. Pode-se pensar que essa seria a imagem que muitas pessoas construíram ao longo dos anos, muito pela forma como esse gênero literário foi absorvido pela sociedade de consumo: como fonte de especular o maravilhoso ou fantástico de um mundo tecnológico.

Isso fez com que a ficção científica fosse atrelada a um público mais *outsider*, e para muitos críticos, com olhares pejorativos, a um público “infantil” e menos sério. No entanto, ao mergulharmos na FC, sua história e seus autores percebemos que esse gênero literário, como qualquer outro, pode possuir bons e maus escritos e não apenas obras ruins e infantis.

A FC² não é um fenômeno literário de nossos dias, pelo contrário, já possui bons séculos de prateleiras e livrarias ao redor do mundo. A obra clássica e pioneira no gênero, *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* de Mary Shelley, por exemplo, já conta com duzentos anos de existência e inúmeras adaptações ao cinema, sendo assim um produto da cultura pop. A FC sempre procurou dialogar com os acontecimentos presente em seus contextos temporais, como a criação e a manipulação da vida pela ciência, como em Frankenstein. Mas não seria apenas isso, as transformações sociais e políticas também encontraram espaço nas

¹ Doutorando em Sociologia pela Universidade Federal de Pelotas. Pesquisador de relações sociais mediadas por interfaces tecnológicas. Email: juliomarferre@hotmail.com

² Optarei por essa abreviação, daqui por diante, para tornar o texto menos repetitivo.



páginas dessas obras, sejam pelos aspectos técnicos de uma sociedade mediada pela tecnologia influenciando o mundo do trabalho ou até pela especulação de escape da realidade, ou seja, a partir da simulação e do deslocamento do real. No atual momento, a Internet, a partir da popularização da web 1.0 e sua superação em 2.0 e 3.0 das redes sociais virtuais, nasceu uma nova onda de interesses em relação à FC e de seus autores. Como percebido no deslocamento dos chamados *fanzines* especializados em FC³ para os contextos virtuais da grande rede, isso a partir de 2005 (Causo, 2011), já agora nos idos da segunda década dos 2000, esses mesmos *fanzines* online cederam lugar aos *Booktubers*⁴.

Analisar sociologicamente esse novo interesse pela FC, e o seu deslocamento para as novas plataformas interativas, além do modo como essa literatura é consumida e absorvida socialmente é o objetivo desta discussão. Através da apropriação da informação que os usuários das redes sociais, com o YouTube, por exemplo, observa-se um crescimento de divulgação de material cultural sobre os elementos dos quais a FC trata, e de seus autores que ganharam um *revival*, entre eles temos Philip K. Dick. A simulação de realidade, ou a separação real/virtual é um tópico comum nos escritos de Dick, escritor falecido no início dos anos 1980, e que no Brasil é mais conhecido pelas suas contos e romances adaptados ao cinema.

A vida simulada pelas possibilidades tecnológicas, sejam pelos computadores e a criação de ambientes propícios a interação deslocada da realidade, começou a aparecer na FC a partir da década de 1950, ou seja, bem no início da modernização dos computadores com o surgimento dos microprocessadores (Castells, 2005). Uma sociedade mediada pela tecnologia, tendo os computadores como elementos de transgressão sempre esteve como substrato teórico dos escritos de FC, e tendo em Dick um dos primeiros escritores preocupados em problematizar os computadores a partir de suas potencialidades místicas/filosóficas/sociais, indo além das simples relações homem/máquinas ou robôs versus seres humanos.

Em suma, esta discussão visa contextualizar o surgimento da FC, além de seus autores e momentos específicos, para depois apresentar o que seriam esses *Booktubers*, seus usos da tecnologia – como plataforma interativa – e como os mesmos estariam ou não contribuindo para a formação de novos leitores desse gênero, e com isso, contribuindo para o fortalecimento de uma cultura *geek* ou *nerd*.

2. OS CAMINHOS DA FICÇÃO CIENTÍFICA: DO SÉCULO XIX AO SÉCULO XXI

Nos últimos duzentos anos, principalmente com a publicação do clássico *Frankenstein* de Mary Shelley⁵, tem-se na questão da artificialidade dos corpos um motivo literário, o que

³ Alguns exemplos: *Black Rocket*, *Fantástica*, *Fantazine*, *Kaliopes*, *Terra Incógnita*, *TerrorZine*, entre outros.

⁴ Um *Booktuber*, ou um indivíduo que cria um canal em redes sociais para falar sobre literatura, não é um fenômeno exclusivo do Brasil, nos Estados Unidos, por exemplo, há *Booktubers* que tem mais seguidores que celebridades.

⁵ No final do século XX, a FC sofreu um revisionismo que promoveu divisões a partir dos elementos literários particulares de cada obra, com isso, alguns teóricos colocam *Frankenstein* como um exemplo de literatura



para muito é nascer da literatura de FC em seu estado puro, já que estão presentes os elementos mais marcantes acerca desse gênero literário: o cientista *outsider*, uma criação que foge ao seu controle, além do social como um fator opressivo e excludente. Nesse sentido, a pioneira obra de Mary Shelley inaugura um novo olhar ficcional sobre a realidade, servindo de molde para os escritores especulativos posteriores.

A FC, percebida até hoje, pode ser dividida em quatro momentos, segundo a pesquisadora e especialista em literatura cyberpunk, Adriana Amaral (2006):

- 1- Período Clássico (1818 – 1938), subdividido na Era Gernsback (1926 - 1938);
- 2- Época Dourada (*Golden Age*)](1938 -1950) subdividida em Era Campbell;
- 3- A Nova Onda (*New Wave*) – (Anos 60 – Anos 70);
- 4- Cyberpunk (Anos 80 – Anos 90).

Essas divisões servem de guia perceptivo de como uma literatura, dita como menor, pode se ramificar sem perder suas características complexas e contestatórias, se adaptando aos contextos sociais, principalmente se observar-se o impacto da FC no rompimento com a chamada Contracultura, isso através do uso constante de máquinas como simulador de realidade, de promotora de deslocamentos que não precisariam de psicotrópicos como guias.

Todos os elementos acima apresentados servem como forma de atrair um público literário específico, que procura por uma outra forma narrativa (mais aberta e arrojada), tendo na hipótese de novas realidades e formas interativas, nas a fantasia e a possibilidade de vencer os limites humanos ou especular sobre as formas de vencer os limites impostos pela natureza. Não se pode esquecer que a FC é uma literatura de confronto a dogmas estabelecidos, sejam de caráter científico ou de cunho religioso, indo além dos limites físicos.

O deslocamento das realidades impostas por um mundo voltado ao trabalho, observado pelo prisma sociológico, pode ser percebido na FC enquanto uma barreira, na qual o fator humano é visto como essa *barreira* a ser superada, sejam pelas máquinas ou pelas inovações científicas de diferentes graus. Como percebido por Berger e Luckmann (1973): “(...) se quisermos entender a realidade da vida cotidiana é preciso levar em conta seu caráter intrínseco antes de continuarmos com a análise sociológica propriamente dita”. (BERGER, LUCKMANN, 1973).

Além disso:

A vida cotidiana apresenta-se como uma realidade interpretada pelos homens e subjetivamente dotada de sentido para eles na medida em que forma um mundo coerente. Como sociólogos, tomamos essa realidade por objetos de nossas análises (BERGER, LUCKMANN, 1973).

A literatura, naturalmente, não teria uma pretensão científica como a sociologia, ou seja, a transgressão mostrada através do uso de substâncias psicotrópicas ou psicoativas, demonstradas na FC, como em Philip K. Dick e outros autores, é diferente de uma visão/abordagem sociológica sobre o mesmo assunto. Percebe-se uma amostra disso nos personagens reais (seres humanos), até pouco tempo atrás vistos como seres de mundos

Biopunk, ou seja, uma FC na qual os indivíduos conseguiriam existir a partir de uma fusão biológica com outros, sejam eles vivos ou mortos.



inconcebíveis por uma sociedade controlada/controladora, e com a sociologia acerca do desvio, de Howard Becker, nos chamados *outsiders* (Becker, 2008), os rotulados como hippies, loucos, drogados etc teriam na ficção de Dick um padrinho.

Dick, que escrevia no mesmo período que Becker, observou os grupos desviantes nas grandes cidades, ambos nos Estados Unidos, e os colocava em suas obras como personagens principais, sendo um dos primeiros escritores de FC preocupado em “dar voz” ou fazer com que esses *outsiders* fossem percebidos. A percepção social do outro, das mudanças entre as relações individuais, sejam elas mediadas pelas máquinas mais toscas, como no começo da FC ou os modernos computadores, a Internet, a web e as redes sociais de nossos dias nos colocam frente a uma herança de mundo que já não sabemos perceber.

Os atuais leitores de FC não percebem muitas vezes sobre qual tipo de mundo os escritores do passado estavam versando, seu conteúdo social acabaria sendo perdido em prol de um *status cult* adquirido por muitos escritores. Por exemplo, Dick é conhecido por ser o autor de *Blade Runner*⁶, sendo que ele não roteirizou o filme de mesmo nome. A película é apenas a adaptação da obra *Andróides sonham com ovelhas elétricas?*, que esteve imersa no contexto referido anteriormente, ou seja, o final dos anos 60. Tendo em vista esses detalhes (o social absorvido e reconfigurado pelo autor) pode-se perceber o real papel de alguém que se dispõe a falar de uma obra, que deve saber distinguir de onde o autor retira seus personagens.

Todos os elementos, correntes, autores e obras acima apresentados, podem servir de aporte para o que pretendo discutir aqui: a ascensão de uma cultura *geek*, que tem na FC, e em todas as possibilidades contestatórias da realidade, como a fuga, a simulação, etc. sua ancestral ou sua formadora. E cumpre pensar que muitos dos atuais leitores de FC não se dão conta do papel desse gênero literário.

O imaginário social da tecnologia, e de suas constantes mudanças, foram (e são) capturados pela FC e apresentados como produtos de uma cultura pop, seja por series, filmes etc. e os novos leitores, principalmente os nascidos após os anos 2000, acabariam por ser influenciados mais pelo que veem nas telas de cinema ou computador, do que pelo que foi escrito.

Dentro dessa breve exposição, pode-se chegar até o objeto desta análise: os *Booktubers*, em redes sociais, que dialogam com uma cultura *geek*, que pode ser vista como oriunda de uma literatura de FC e que ao mesmo tempo buscam interesses variados acerca desse gênero literário, ou seja, de um mundo informatizado do passado, há muito esboçado pela FC, para um mundo que rompeu os limites da tecnologia, no qual a FC já não mais produziria novidades.

Em suma, com os *Booktubers*, busco saber como eles fazem para conseguir um número grande de seguidores online, além de quais as formas interativas mais buscadas para produção de conteúdo explicativo acerca das obras discutidas.

3. A SOCIEDADE INFORMACIONAL DA INTERNET, DA WEB E DAS REDES SOCIAIS SÃO UMA FC TORNADA REALIDADE?

⁶ Filme lançado em 1982, dirigido por Ridley Scott e estrelado por Harrison Ford, Sean Young e Rutger Hauer.



A ficção científica, e seus inúmeros desdobramentos, estão em todos os lugares de nosso dia a dia, que vão desde as ideias de carros não poluentes e movidos a energia solar, ou elétricos, até a Internet e a criação de interação via Inteligência Artificial (IA), usada por Bancos e lojas de varejo. Além disso, no atual período de deslocamento e descentralização da informação, surgiu o fenômeno dos chamados *Digital Influencers*, que seriam indivíduos que usando de suas imagens e opiniões nas mídias sociais, principalmente o compartilhamento de vídeos nas redes sociais de grande alcance como Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, Dailymotion, etc. Esses agentes virtuais teriam um “poder” para influenciar seguidores, marcas, além de criar tendências.

A visão de mundo, na qual a tecnologia foi quase inteiramente absorvida e popularizada, principalmente por causa da capilaridade da web e das redes sociais (tornando uma parte das vidas das pessoas) seria o espaço ou o ambiente de ação desses indivíduos influenciadores. Uma rede social, em particular, cresceu nesse sentido de criar tendências a partir da disponibilização de conteúdos online, ou seja, o Youtube, principal território dos *Digital Influencers*, e mais particularmente, os *Booktubers*.

Ao longo dos últimos 15 anos tem-se um aumento do consumo de FC e de sua influência nas mídias mais informatizadas, seja a partir de séries de TV ou de *streamings* online, como *Netflix*, *Amazon Prime* e *Hulu*⁷ e em detrimento de conteúdos veiculados na televisão aberta brasileira, algo que não via no passado. Nas décadas de 1980, 90 e 2000, nos veículos televisivos abertos eram apresentados diariamente inúmeros programas, filmes e séries de ficção científica, algo tornado raro atualmente.

O aumento dos cinemas em shopping centers, e o aumento, ainda maior, de filmes que exploram a temática de HQs a partir dos anos 2000, aliado ao maior consumo de canais pagos de televisão, com opções de centenas de canais e de conteúdos puderam tornar a FC mais popular do que nunca foi, tendo em vista sua absorção por uma gama muito maior de consumidores, anteriormente restritos a fãs mais específicos.

A cultura *geek*, falada anteriormente, é um fenômeno recente e que pode ser vista como filha da chamada Cibercultura e dessa massificação da FC na sociedade em geral. Como percebido por Rüdiger: “A cibercultura pode ser entendida como uma formação histórica de cunho prático e cotidiano, nascida do uso prático dos aparatos de informação pelas pessoas e instituições” (RÜDIGER, 2016). A Cibercultura, com isso, nasceu da popularização dos computadores, e também é deficitária da FC, principalmente por causa de seu enlaçamento com o *cyberpunk*, uma forte subcultura apresentada, desde a década de 80, em filmes, séries e na moda.

Como percebido por Amaral (2006):

Não existe um único conceito de subcultura, o termo foi criado nos anos 40 a partir da influência sociológica da Escola de Chicago, embora seu uso mais corrente tenha se amplificado nos anos 60, e foi modificado ao longo do tempo, principalmente, a partir da perspectiva dos estudos culturais do CCCS – *Centre for Contemporary Cultural Studies* – da Escola de Birmingham no

⁷ Fundadas, respectivamente, em 1997, 2005 e 2007.



final dos anos 70, nunca tendo perdido suas relações entre cultura, comunidade, massas e sociedade como “estilos de vida” (AMARAL, 2006, p.43).

Além disso, as subculturas acabam por adquirir um aspecto de alteridade, o que ligaria a FC, junto com as subculturas com a ideia de desviantes (Amaral, 2006), tipo de personagem tão comum nessa forma literária, e que por simpatia dos leitores acabariam por servir de modelo e inspiração, seja em vestimenta ou atitudes. Percebe-se nos Cyberpunks, os pais dos *geeks* de nossos dias, principalmente pela dependência de um mundo informatizado, de um ciberespaço, como as redes sociais virtuais.

A ideia das redes sociais virtuais é promover interações, trocas de conteúdos e informações das mais variadas formas, sejam elas imagens, vídeos etc. Nesse sentido, uma dessas redes sociais, o YouTube tem em sua origem a interatividade via difusão e divulgação de vídeos desenvolvidos por seus usuários, sejam eles quem for.

Nos anos de 2005, em seu início, o YouTube veiculava conteúdos de cunho mais ofensivo, isso forçou uma política de restrição que acabou moldando o formato visto hoje. Ou seja, ao longo dos anos, como todas as redes sociais virtuais, o YouTube acabou por se expandir, melhorar suas plataformas de interação e também passou a restringir conteúdos que propagavam violência, sexo e que tentavam burlar materiais protegidos por direitos autores, podendo ser músicas, filmes ou programação de TV.

Os usuários dessa rede social desde então passaram a utilizá-la como mecanismo propagador de conteúdo privado de variados tipos, sejam pegadinhas, tutoriais, gravação do dia a dia de celebridades, etc., no período de 2006-2015. Atualmente, o YouTube passou a ser usado como plataforma de expressar opiniões, sejam elas quais forem, e com isso, se fixou o surgimento dos *Digital Influencers*. A partir deles, surgiram os usuários preocupados em expressar seus conhecimentos acerca de materiais literários, e no caso, os *Booktubers* de FC.

4. O BOOKTUBERS E A NOVA FORMA DE CONSUMIR FC

Uma sociedade mediada pela tecnologia, como a atual, na qual a portabilidade dos smartphones permite assistir o que quiser e onde quiser (importando apenas a posse de uma conexão de Internet), o papel desses indivíduos propagadores de opinião cresceu em grau alarmante, dito isso em função dos discursos de ódio e de perseguição que surgiram recentemente nessas plataformas de informação online. No entanto, o objetivo é discutir como esses propagadores de conteúdos literários poderiam, ou não, influenciar os novos leitores de FC, que vivem imersos em um mundo diferente dos abordados nas obras.

Os *Booktubers* são indivíduos que muitas vezes não expressam suas opiniões sobre as obras lidas, se detendo apenas a fazer recomendações acerca dos conteúdos, e principalmente trabalhar a partir do impacto social que as obras analisadas produziram, como no caso comum de interseccionar *Filme versus Livros* ou *Séries versus Livros*, além da absorção de seus tópicos pelos leitores, a partir desse choque.



A potencialidade da FC em gerar conteúdo para outras mídias (cinema, quadrinhos, animação, moda, jogos) é o que a transformou no neologismo *sci-fi*, que aparece, muitas vezes pejorativamente, como uma fórmula de entretenimento para as audiências massivas, em particular nos filmes B (AMARAL, 2006, p. 49).

A relação da FC, ou *sci-fi*, com o cinema é um dos fatores que ajudaram na popularização desse tema ao redor no mundo. Deve-se ponderar que a FC, no Brasil, está presente no imaginário social desde antes da década de 1950. Naquela época, não haveria uma cultura voltada especificamente à essa literatura, como hoje, ou seja, não existia uma cultura *geek*, existiam publicações esparsas como revistas, coletâneas e tentativas de autores de renome em experimentar o caráter especulativo desse gênero literário, como o caso de Érico Veríssimo e sua obra *Viagem à Aurora do Mundo* (1939)⁸.

A FC, e o seu nicho consumidor, na visão dos editores do passado, como percebido pelo escritor, pesquisador e especialista no gênero Roberto de Sousa Causo (2011), fez com que surgissem publicações pautadas por textos mais curtos, como contos, noveletas e novelas, então lançadas no formato *digest* (14x19 centímetros), o que tenderia a restringir potencialidades narrativas ao mesmo tempo que discrimina a FC como entretenimento rápido e “não sério”⁹.

Os desdobramentos sócio-históricos pelos quais passava o Brasil do período mencionado, ou seja, uma reconfiguração econômica voltada a abertura ao mercado externo e sua cultura, e principalmente suas formas de entretenimento mediáticos, como a televisão e a música, fez com que surgissem consumidores interessados em formas de entretenimento mais descoladas do real.

Uma consciência coletiva de caráter tecnológico, em tese, favoreceria o aparecimento de uma literatura mais especulativa, como a disputa pela “conquista do espaço sideral”, protagonizada pelas potências do período, Estados Unidos e União Soviética. Sendo que seu caráter especulativo tenderia a devia-la de uma adesão ao *ethos* burguês, algo comum na literatura (Causo, 2011). Muitos dos *Booktubers* têm seguidores de faixas etárias diferentes, dentro de seus milhares de assinantes¹⁰ e um dos segredos desse sucesso são suas formas de encarar a realidade social do mundo informatizado, no qual o conhecimento é portátil (como os livros de bolso) através dos *smartphones*.

Na época do surgimento da FC cyberpunk, os anos 1980, os computadores eram enormes, de variados formatos e de interação restrita, hoje é uma peça que cabe na mão e com grande capacidade de armazenar e divulgar conteúdos de forma instantânea, e isso favoreceu muito essa descentralização da informação, com isso, surgindo indivíduos capazes

⁸ Lançada pela extinta Editora Livraria do Globo, de Porto Alegre.

⁹ A definição em conto, noveleta e novela, na FC, abole as limitações acadêmicas usuais em favor de uma divisão de natureza, estritamente, editorial. (CAUSO, 2011).

¹⁰ Ver:

<https://www.uai.com.br/app/noticia/artes-e-livros/2018/08/12/noticias-artes-e-livros.232255/quem-sao-os-booktubers-e-influenciadores-que-agitam-o-mercado-de-livro.shtml>



de se apropriar dessa ferramenta dela e fazendo uso como meio de dialogar e recomendar obras literárias.

O que a FC falou, e fala, em suas obras a fez (e faz) sempre atual, um gênero literário que sabe jogar com os limites e as angustias do ser humano frente às máquinas e o domínio da informação e da sociedade de controle. Como observado pelo sociólogo francês Philippe Joron, o urbano pode ser um meio atravessado pela angústia social (2013), já que “identificar-se a um grupo, a uma comunidade, a um povo, é também compartilhar a trama angustiante de seu imaginário” (JORON, 2013). Ainda com Joron, “na prodigalidade dos seus impulsos arquiteturais, o espaço urbano resume bem a ambivalência dessa identificação com base na pertença e na diferença”. (JORON, 2013).

Os consumidores, ou novos consumidores de ficção científica, já imersos na sociedade informatizada da Internet, apelam constantemente a essas plataformas para se informar, isso tudo de forma rápida. A sociedade da informação alterou a noção de tempo, tudo deve ser o mais breve possível (Crary, 2014), por exemplo, um livro de 500 páginas pode ser absorvido em 15 minutos. O crescimento do mercado editorial de FC, atrelado ao aumento de vendas de livros pela Internet, é fruto dessa nova lógica de consumo de literatura, já que muitos dos *Booktubers* recebem dinheiro, além de livros gratuitos para assim recomendá-los em seus canais de YouTube.

Com as livrarias online de pequeno porte que servem as vezes de sebos virtuais, passando aos gigantes das vendas online como Submarino, Saraiva e a norte americana Amazon, somadas, reconfiguraram as possibilidades de se comprar obras de FC e a possibilidade de ter alguém que dialogue com esses novos consumidores/leitores, ou seja, os *Booktubers*, que tornados influenciadores digitais poderiam ajudar a espriar os conhecimentos contidos nas obras de FC.

Os streamings, as grandes redes sociais virtuais, como YouTube e Dailymotion e seus influenciadores com seus vídeos, se fixaram como produtores de informação massificada, e ao mesmo tempo, acabaram como propagadores de conteúdos ditos como “verdades”. Dessa forma, um *Booktuber* poderia ser visto apenas a partir de sua opinião sobre determinado autor, mesmo que ele esteja mentindo sobre o conteúdo da obra. Procuo problematizar essa ação acerca do poder da informação para perceber se eles de fato aumentam o interesse de novos leitores sobre a FC ou seriam apenas vistos porque seriam influenciadores digitais.

A Internet, e a web, poderiam ser percebidas como a FC tornada realidade em contextos sociais, já que promovem muitos das aproximações e deslocamentos de realidade como percebidas por seus autores há décadas. Os *Booktubers*, com o seu poder de influenciar, de propagar opiniões e tecer recomendações seriam como novos oráculos sobre o gênero, que ao mesmo tempo que podem aproximar, podem também produzir afastamentos, já que o público com o qual eles estão lidando são, em muitos casos, podem ser seguidores e aficionados pelos autores de FC ou simplesmente pela imagem do *Booktuber*.

A percepção da Internet, nos meios sociais, a partir da FC, por exemplo com as noções interativas e deslocadas do real, fez com que a mesma sempre tenha um ar atual, sendo uma potência impulsionadora de críticas das mais variadas. A realidade, a vida das pessoas em



seus meios sociais, e a exposição dessa mesma vida nas redes sociais virtuais, alterou a forma das relações entre os indivíduos, principalmente em função da rapidez das informações propagadas, e isso muito em função da divulgação de conteúdos e a aceitação acrítica das opiniões e recomendações de terceiros (podendo ser os *Digital Influencers*) pelos usuários conectados 24 horas por dia.

5. OLHARES SOCIOLÓGICOS SOBRE A RELAÇÃO DOS *BOOKTUBERS* COM O PÚBLICO CONSUMIDOR DE FC: EM BUSCA DOS APORTES PARA UMA PESQUISA

A migração dos conteúdos críticos em relação a ficção científica, como as revistas especializadas, os conteúdos em televisão aberta e os *fanzines* para o mundo virtual das redes sociais, se deram através do uso de plataformas online, nas quais usuários opinam e dão recomendações acerca de variadas obras, tornou possível o surgimento de *book influencers* de FC. Esses *Booktubers*, que podem ser encarados como um novo fenômeno interativo dentro de um espaço de liberdade de opinião, as redes sociais virtuais, conseguem ao longo dos anos, movimentam somas consideráveis para as editoras, fazendo com que sua atividade venha a ser encarada como profissão.

O crescimento do mercado editorial em FC, nos últimos anos, pode ser percebido como fruto da Internet, da web e de suas possibilidades descentralizadoras de informação e de consumo, e com isso, o papel desses influenciadores digitais relacionados a livros tendem a ganhar um papel de destaque. Tendo em vista, além disso, o seu grande alcance de público, já que as redes sociais virtuais são plataformas utilizadas diariamente, no Brasil, por milhões de pessoas. Contudo, os conteúdos presentes nas obras de FC possuem uma complexidade característica que é consumida e propagada por um determinado tipo de público, que muitas vezes é chamado de *geek*, sendo ele muitas vezes um aficionado pela FC que consome e veste o que os autores falam e escrevem.

A partir desse público, mais específico, que vê a literatura de FC muito além de uma visão limitada e pejorativa, releva-se o papel dos *Booktubers*, eles também podendo ser esses aficionados, que ao promover as obras, dissecando suas partes e opinando de forma positiva ou negativa sobre os conteúdos particulares de cada escritor, promoveriam um aumento de interesse pela FC, fazendo com que a mesma continue atraindo novos leitores.

A partir da imersão e acompanhamento do dia a dia de usuários de redes sociais virtuais, principalmente YouTube – e estendendo o olhar à outras plataformas interativas – pode-se o papel dos *Booktubers* e como os mesmos interagem com seus seguidores, dessa forma, fez necessária uma aplicação de lentes sociológicas que buscaram perceber se eles conseguem (ou não) influenciar os novos leitores de ficção científica com seus conteúdos disponibilizados.

Em primeiro plano, fiz uma separação entre os canais de literatura com mais acessos e visualizações, ou seja, apliquei métodos quantitativos de análise do objeto, as redes sociais de divulgação de vídeos. Em um segundo momento, me encaminhei para os canais filtrados



como mais relevantes ao assunto dessa análise, a Ficção Científica, e o seu papel de influenciar (ou não) novos leitores. Fiz uso de uma abordagem de pesquisa próxima ao chamado estudo de caso, com relação a certos tipos de *Booktubers*,

Dessa forma, através de um acompanhamento e percebendo se os mesmos conseguem interação de forma negativa ou positiva com os aficionados em FC, já que o contato com os produtores de conteúdo seria essencial para a ideia que busco discutir aqui: a capacidade de dialogar com um público específico de um gênero literário.

A forma de percepção dos *Booktubers* acerca da FC se faz necessária, além disso, como um meio de atrair seguidores, devemos demarcar aqui a utilização da mencionada rede social virtual YouTube, que se dá pelo seu caráter de streaming mais utilizada no Brasil. Essa rede social, ao mesmo tempo que teria como ideia uma “liberdade” interativa acessível ou como uma troca de caráter sociativo (Simmel, 1983) também demandaria uma interação constante, já que conteúdos são disponibilizados a todo momento por parte dos canais. Outro ponto, seria a imagem que os *Booktubers* procuram ter, optando por fazer uso de um visual próximo ao que é atribuído a um *geek*, ou seja, roupas que remetem ao universo dos HQs, de filmes, bandas, etc.

Dentro dessa imersão no universo estético, um último momento dessa abordagem, acabaria por impor uma busca de caráter qualitativo, que prega uma ida atrás dos leitores, de diferentes graus, além dos aficionados *geeks* para entender os *Booktubers* os influenciam de alguma forma. Desse contato com leitores, e *geeks*, essa fonte de análise recairá sobre certas obras, como as mais vendidas e as mais *cults*. E a partir da discussão dos elementos presente nas mesmas, tentarei dialogar com as perspectivas específicas dos escritos de FC e como os mesmos são absorvidos (ou não) pelo seu público.

Primeiramente, faz-se necessário o estabelecimento de quais os *Booktubers* e quais os canais a serem analisados, levando em conta os inscritos, os números de comentários relacionados aos temas das obras apresentadas, além das reações dos inscritos sobre os conteúdos, quantificando as reações na ótica polarizada de positivo/negativo. Segundo, parto para pesquisar o conhecimento (história, estilo, origem, influências e influenciados etc.) dos *Booktubers* sobre os autores das obras de FC, aspecto importante tendo em vista que isso está no centro da discussão: a relação entre os aficionados e os conteúdos disponibilizados.

O conteúdo literário das obras e das particularidades de correntes teóricas e divisões dentro da FC, além de seus autores mais conhecidos, tendem a produzir gostos peculiares e direcionamentos, que inicialmente, podem ser divididos em blocos com perguntas norteadoras da seguinte forma:

Bloco 1:

- a) Quais são as motivações para se comprar um livro de FC?
 - 1- Por causa do autor?
 - 2- Por causa do filme?
 - 3- Ou por causa de alguma série?
 - 4- Por causa do(a) *Booktuber*?

Bloco 2:



- b) Qual o público alvo dos *Booktubers*?
- c) Quais são os seus autores favoritos de que assiste?
- d) Quais os autores favoritos dos que disponibilizam conteúdos?

Bloco 3:

Confrontar a média de idades dos consumidores de FC;

- a) Quais os autores favoritos dos leitores entre 15-30?
- b) Quais os autores favoritos dos leitores em 30-50?
- c) Há um público acima dos 50?

Bloco 4:

Analisar as buscas por obras de FC da seguinte forma:

- 1- Gosto pelo conteúdo literário em si;
- 2- Gosto pelo estilo do autor;
- 3- Obra literária versus filme;
- 4- Obra literária versus série;
- 5- Fidelidade do filme em relação à obra;
- 6- Consumidores, fãs e *geeks*, quais suas ideias sobre os desdobramentos das obras de FC na sociedade de consumo.

Essas perguntas, acima apresentadas, foram, em certa medida, utilizadas em variados momentos das abordagens. As coloquei apenas como ilustrativo do modo de proceder sociologicamente para a extração de dados. Já que serão intercaladas aos materiais trabalhados teoricamente, além dos contatos que estabelecerei com novos *Booktubers* e com os leitores. Para com isso, produzir um material conciso para análise de nosso problema.

Cumprido deixar claro, que não me dispus a citar contas de YouTube de *Booktubers* e de seus seguidores, por se tratar de uma breve apresentação de onde e de como surgem essas ações em redes sociais, ou seja, procurei dar um aporte mais macro do que micro sobre a questão dos usos dos ambientes online como forma de consumo de FC, me pautando em apenas discorrer sobre uma ação e não sobre os agentes em si. Com isso, pretendi traçar um caminho acerca do modo de como a FC se tornou um produto da sociedade de consumo, e posteriormente, influenciou os modos de ser de uma sociedade informacional, pautada pela exposição em interfaces e plataformas tecnológicas, sendo as redes sociais seu exemplo mais emergente.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, pretendi apresentar uma breve contextualização da FC ao longo dos últimos dois séculos, enquanto uma forma literária que faz todo sentido para o momento social no qual a sociedade atualmente se encontra, no qual a exposição da vida privada em ambientes online se tornou a forma interativa mais buscada pelos indivíduos. Ao trazer a FC como um objeto inicial de análise, foi necessário entender como a mesma passou de uma forma literária, considerada menor, para um outro estágio, no qual pôde determinar todo um segmento do mercado, como o cinema, por exemplo. Além de explorar a imagem de pessoas



descoladas, chamadas de *geeks*, também se inseriu no mercado estético, já que em todo lugar se pode observar um indivíduo com algum tipo de vestimenta ou acessório relacionado a àquele mundo.

Nesse sentido, as redes sociais, enquanto uma forma interativa dominante, souberam fazer uso dessa imagem que emergiu da FC e passou ao *mainstream*, com isso, tem-se o surgimento dos *Booktubers* e como os mesmos conseguiram se fixar enquanto um veículo para a promoção e estetização de um modo de vida pautado pela ficção científica, mas não apenas. Com isso, dentro de um escopo sociológico de análise, este breve trabalho se propôs a discorrer sobre um fenômeno de nossa sociedade, que é importante, de certa forma, para manter uma forma literária ativa enquanto produto e estilo de vida.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Adriana. **Visões Perigosas. Uma arque-genealogia do Cyberpunk.** Porto Alegre: Sulina, 2006.
- BECKER, Howard. **Outsiders: estudos de sociologia do desvio.** Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 2008.
- BERGER, Peter L. LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade.** Petrópolis: Vozes, 1973.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura.** Volume 1. São Paulo: Paz e Terra, 2005.
- CAUSO, R. de Sousa (ed.). **As melhores novelas brasileiras de ficção científica.** São Paulo: Devir, 2011.
- CRARY, Jonathan. **Lógica 24/7. Capitalismo tardio e os fins do sono.** São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- DELEUZE, Gilles. Post-Scriptum sobre a sociedade de controle. In: **Conversações 1970-1992.** São Paulo: Ed. 34, 1992, pp. 219-226.
- JORON, Philippe. **A vida improdutiva. Georges Bataille e a heterologia sociológica.** Porto Alegre: Editora Sulina, 2013.
- RÜDIGER, Francisco. **As teorias da Cibercultura. Perspectivas, questões e autores.** Porto Alegre: Sulina, 2016.
- SIMMEL, Georg. **A Sociologia de Georg Simmel.** Evaristo de Moraes Filho (org.). São Paulo: Ática, 1983.

Como citar este artigo:

FERREIRA, Julio Marinho. Os booktubers e o seu papel na cultura geek: um olhar sociológico sobre a ficção científica na era informacional a partir de seus (novos) leitores. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.1, n.2, jul.-dez. 2019.