

# EDITORIAL: O NASCIMENTO DA REVISTA MULTIDISCIPLINAR DE ESTUDOS NERDS/GEEK

No final do ano de 2018 foi iniciado um debate no Diretório Acadêmico de Arqueologia (DARQ), órgão de representação estudantil dos discentes de Arqueologia da Universidade Federal do Rio Grande (FURG) sobre uma revista que trouxesse à academia brasileira trabalhos no escopo dos “Estudos Geek”. Nesse mesmo ano, foi proposto à presidência da DARQ a criação de um periódico sobre estas temáticas, que foi aprovada por unanimidade pelos membros do órgão. A partir da criação do regulamento passaram a ser exploradas ferramentas digitais que pudessem ser aplicadas em sua formalização.

De forma a atender a multiplicidade dos Estudos Geek, que não se resumem a uma determinada área do conhecimento, foi definido que o periódico em questão deveria ser multidisciplinar, fazendo jus a infinidade de áreas em que os chamados Estudos Geek podem ser elaborados. Para tanto, pesquisadores de diferentes áreas foram convidados a colaborar com a publicação, mesmo que suas pesquisas não estivessem diretamente relacionadas ao escopo, mas que pudessem colaborar com esse campo de estudo para dar início ao periódico. Atualmente o corpo editorial inclui pesquisadores nas áreas de Comunicação, Design, Botânica, Zoologia, Arqueologia, Literatura e Psicologia. Quanto aos avaliadores, já atuaram pesquisadores em diversas áreas, tais como Sociologia, Filosofia, Moda, Ciências Jurídicas, Ciências Biológicas, Letras e Artes, entre outras.

Intitulado Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek, seu primeiro volume foi publicado em 2019 com três trabalhos, cada um deles proveniente de ciências específicas cujas reflexões versavam sobre diferentes aspectos e produtos do fenômeno nerd/geek.

Fábio Ortiz Goulart<sup>1</sup>

Lucas do Carmo Dalbeto

---

<sup>1</sup> Universidade Federal do Rio Grande (FURG).  
Idealizador, Fundador e Editor da Revista  
Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek.  
E-mail: fabioortiz@furg.br.

Os textos publicados deram o impulso necessário para a continuidade da Revista. Embora ainda em fase de implementação, a publicação conseguiu abarcar tanto diferentes áreas do conhecimento quanto pesquisadores de diferentes níveis acadêmicos, o que pode demonstrar a necessidade de periódicos que se dediquem a publicações específicas dentro dos Estudos Geek no cenário acadêmico brasileiro.

Embora possuísse vínculo com o Diretório Acadêmico de Arqueologia, percebeu-se a pouca adesão e colaboração de estudantes do curso em relação ao periódico, o que levantou a preocupação sobre seu futuro. Foram levantadas possíveis saídas para que a Revista de Estudos Nerds/Geek se mantivesse ativa, mesmo sem a atuação de estudantes do bacharelado em Arqueologia, e optou-se por vinculá-la a um dos laboratórios existentes na área de Arqueologia e Antropologia da Universidade Federal do Rio Grande. Com a aprovação da professora Dr<sup>a</sup>. Beatriz Valladão Thiesen, presente nas pautas dos estudantes, a Revista de Estudos Nerds/Geek passa a ser vinculada ao Liber Studium – Laboratório de Arqueologia do Capitalismo, a partir de seu quarto número, com o apoio da professora Bia, como é conhecida.

Cabe salientar que a escolha do laboratório não foi aleatória, mas sim um reflexo da relação que acreditamos ser estabelecida entre o fenômeno geek e a sociedade capitalista. Portanto vincular o periódico ao Liber Studium, um dos laboratórios mais antigos do bacharelado em Arqueologia e que versa sobre os estudos da sociedade capitalista, nos parece ter sido a melhor decisão no momento.

Agradecemos a todas as pessoas que tornaram e tornam possível a publicação do periódico.

Os Editores.