

## Identidades *Nerd/Geek* na *web*: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis

# 5

*Nerd/Geek Identities on the web: a study on cultural pedagogies and youth culture*

Angela Dillmann Nunes Bicca<sup>\*</sup>

Ana Paula de Araújo Cunha<sup>\*\*</sup>

Márcia Helena Sauaia Guimarães Rostas<sup>\*\*\*</sup>

Max de Lima Jahnke<sup>\*\*\*\*</sup>

**Resumo:** Neste texto analisamos *blogs* da Internet como espaços educativos nos quais se produzem/constroem as identidades juvenis de indivíduos que buscam se inserir no grupo cultural conhecido como *nerd/geek*. Inseridos nos Estudos Culturais, na sua vertente pós-moderna e pós-estruturalista, valemo-nos da noção de Representação Cultural para analisar como as identidades são constituídas com a escrita/leitura de *blogs* disponibilizados na *web*. Destacamos que a forma como se dá o agrupamento dos jovens que escrevem/leem os *blogs* é efêmera e espontânea, baseada no prazer de estar junto, no consumo de alguns itens e no estabelecimento de alguns laços afetivos momentâneos. Tal compartilhamento tem semelhança com outras “tribos” urbanas deste início de século XXI. Destacamos, também, que não estamos associando a juventude a uma faixa etária particular, mas, isto sim, a um estilo de vida fortemente ligado ao lazer e ao consumo. Os *blogs* analisados, ao colocarem em circulação representações de identidades *nerd/geek*, contribuem para a produção discursiva dessas mesmas identidades em função dos modos como os/as integrantes desse grupo partilham formas de apropriar-se de saberes diversos, de utilizar equipamentos tecnológicos, de consumir produtos comerciais e textos midiáticos.

**Palavras-chave:** *Nerds/geeks*. *Blogs*. Pedagogias culturais. Identidades culturais.

<sup>\*</sup> Doutora em Educação. Professora no IFSUL, Pelotas, RS, Brasil. *E-mail:* angelabicca@pelotas.ifsul.edu.br

<sup>\*\*</sup> Doutora em Letras. Professora no IFSUL, Pelotas, RS, Brasil. *E-mail:* cpead.anapcunha@gmail.com

<sup>\*\*\*</sup> Doutora em Língua Portuguesa e Linguística. Professora no IFSUL, Pelotas, RS, Brasil. *E-mail:* mroostas@hotmail.com

<sup>\*\*\*\*</sup> Bolsista de iniciação científica – Fapergs. Aluno do Curso de Engenharia Elétrica (IFSUL). *E-mail:* maxljahnke@gmail.com

**Abstract:** In this paper we analyze Internet *blogs* as educational spaces where juvenile identities of individuals seeking to insert themselves in the cultural group known as *nerd/geek* are produced. Inserted in the field of Cultural Studies, in its post-modern and post-structuralist bias, we make use of the concept of Cultural Representation in order to analyze how identities are constituted through the writing/reading of *blogs* available on the *Web*. We highlight that the way the grouping of youth who write/read *blogs* takes place is ephemeral and spontaneous, based on the pleasure of being together, on the consumption of some items and the establishment of some affective bonds. Such sharing is very similar to what happens to other urban “tribes” that have been constituted since the beginning of this Century. We also emphasize that we are not linking youth to a particular age group, but rather to a life style that gives great emphasis to leisure and consumption. The *blogs* analyzed, by putting into circulation representations of *nerd/geek* identities, contribute to the discursive production of such identities by virtue of the ways the members of that cultural group share forms of knowledge appropriation, as well as forms to use technological equipments and media texts.

**Keywords:** *Nerds/geeks*. *Blogs*. Cultural pedagogies. Cultural identities.

## Um grupo cultural juvenil pós-moderno

Para o desenvolvimento deste texto partimos da compreensão de que vivemos em uma época em que emerge todo um conjunto de desenvolvimentos tecnológicos relacionados aos meios de comunicação eletrônicos e às tecnologias digitais e virtuais que estariam mudando a forma como vivemos. (BAUMAN, 2001; LÉVY, 1996). Neste contexto surgiram grupos culturais juvenis cujos integrantes têm sido referidos como *nerd/geek*. Integrantes desses grupos têm escrito *blogs* onde relatam de que o pertencimento de grupo passa pelo uso de artefatos tecnológicos, pelas formas de apropriação de saberes (acadêmicos ou não) e pelas formas de se divertir com filmes de ficção científica, histórias em quadrinho, seriados de TV, jogos, entre outros artefatos culturais. O que estaria se processando diz respeito à constituição de comunidades juvenis que se assemelham a tribos (MAFFESOLI, 2010), ou seja, agrupamentos espontâneos e sazonais, baseados no prazer de estar junto e nos laços afetivos. Destacamos, também, que não estamos associando a juventude a uma faixa etária ou geração particular, mas a um estilo de vida fortemente ligado ao lazer e ao consumo (VELHO, 2006). Tal constituição de grupos culturais tem ajudado a mostrar a necessidade de muitos jovens buscarem pertencer a alguma coisa, a alguma crença, ou seja, a alguma tribo, como destacaram Garbin (2003) e Schmidt

(2006), ao discutirem a produção de identidades juvenis a partir de diferentes artefatos culturais.

Destacamos que a denominação *nerd* ficou conhecida quando foi usada para denominar jovens pouco populares da *high school* estadunidense. (MATOS, 2011). Porém, a primeira significação do termo *nerd* teria mudado com o tempo e, neste início de século XXI, teria ganhado um significado mais positivo em função do lugar privilegiado que vêm recebendo as tecnologias virtuais e digitais. Juntamente com essa possível mudança de significado, o termo *nerd* foi associado a outro termo – *geek* – para referir as pessoas interessadas em tecnologia buscando escapar da conotação pejorativa inicial.

Além disso, referências a pessoas *nerds/geeks* são facilmente encontradas na mídia; exemplos disto podem ser filmes tais como trilogia de *A revolta dos Nerds* (1984, 1987, 1992), seriados de TV tais como *The Big Bang Theory* e postagens em redes sociais (Facebook e Orkut).

Tais considerações nos indicam ser relevante abordar, em uma pesquisa na área da Educação, articulada aos Estudos Culturais na sua vertente pós-moderna e pós-estruturalista, o modo como tem se processado a constituição de identidades *nerd/geek* a partir de *blogs* escritos em língua portuguesa e postados na Internet a partir dos anos 2000. Indicamos que essa pode ser uma das formas como as pessoas podem estar aprendendo a viver em um mundo altamente tecnológico, com seus mais diferentes aspectos ligados de alguma forma às tecnologias digitais e virtuais ou da informação e da comunicação, o qual vem se configurando desde a metade do século XX.

## Os *blogs* como espaços de produção de saber

A perspectiva teórica aqui assumida nos instigou a investigar *blogs* da Internet, escritos em língua portuguesa, como artefatos culturais onde se produzem sentidos acerca dos sujeitos que se inserem em grupos *nerd/geek*. Os *blogs* são tomados, portanto, como espaços onde ocorrem práticas de representação cultural e de produção de identidades culturais. (HALL, 1997).

Cabe esclarecer que foi sob a mesma perspectiva que se processou uma importante ampliação do que até então vinha sendo referido como prática educativa no campo da Educação. Ou seja, a articulação entre os Estudos Culturais e a área de Educação tem possibilitado estudar uma série de instâncias culturais para buscar entender como educativa (KELLNER, 2001; STEINBERG, 1997) a produção de saberes que se processa a partir de filmes,

peças publicitárias, textos jornalísticos, fotografias, reportagens em revistas, desenhos animados, programas de TV, noticiários de rádio, charges, brinquedos, esportes, livros de ficção, entre muitos outros. Tal ampliação da noção de educação nos possibilitou investigar o modo como uma série de *blogs* da Internet pode contribuir para estabelecer diferenças, construir hierarquias, produzir identidades culturais, enfim, ensinar as pessoas a viver em um mundo tão repleto de tecnologias neste início de século XXI. Desta forma, os *blogs* analisados foram compreendidos como algo mais do que um meio onde circulam informações, mas como espaços de produção de saberes (GARBIN, 2003) ou como um campo de visibilidade de discursos e enunciados. (PROVIN; FABRIS, 2011).

Para desenvolver a análise dos *blogs*, valemo-nos do conceito de representação cultural na sua abordagem construcionista (HALL, 1997) que tem forte relação com a noção foucaultiana de discurso. Sob essa ótica, o termo representação não é tomando como sinônimo de imagens ou de palavras capazes de refletir algo que exista no mundo real, como se fosse possível produzir-se reflexões especulares do mundo através das várias formas de linguagens existentes. A noção de representação cultural leva em consideração a maneira pela qual os entes do mundo são constituídos, estruturando a forma como algo é pensado e os modos como agimos a partir de tais formas de pensar.

Desta forma, desenvolvemos a análise de 14 *blogs* produzidos e postados desde os anos 2000 por integrantes de grupos *nerd/geek* nos quais é conferido grande destaque aos modos de pertencimento ao referido grupo cultural.

### **Produção de identidades culturais em *blogs* da Internet**

Pode-se dizer que na era moderna a produção de identidades partia, com muita frequência, de sistemas de pertencimento, tais como a família, a religião e a nação. Porém esses sistemas de identificação têm perdido a sua força, como argumentou Bauman (2005) ao comentar a dificuldade que as pessoas estão tendo em encaixar-se perfeitamente em posições já existentes. Nesse contexto não é mais possível explicar a identidade como algo natural, cristalizado, essencial, estável, coerente, unificado, permanente, homogêneo ou como um conjunto fixo de características que permita dizer o que uma pessoa é (HALL, 2005; WOODWARD, 2005). Tal dificuldade tem tornado a identidade cada vez mais uma tarefa a ser assumida e realizada, construída e reconstruída em um processo sem fim e sem completude, como explicou

Bauman (2005). Aliás, trata-se de um processo que não pode ser desconectado com o consumo de diferentes produtos, os quais permitem que os/as integrantes de algum grupo cultural juvenil, por exemplo, se identifiquem com esse e/ou aquele estilo de vida, como destacou Schmidt (2006).

Portanto, pensando os *blogs* da Internet como espaços de produção de identidades, argumentamos que são recorrentes as indicações sobre como deve ser uma pessoa para que esta possa dizer-se um/a *nerd/geek*, como se pode observar nos seguintes excertos:<sup>1</sup>

[1]<sup>2</sup> Vamos ver algumas ações que apontam que “provavelmente” você possa ser um nerd no passado. Nos tempos de escola seus amigos tiravam sarro de você por causa de suas boas notas, cabelinho arrumado ou coisas organizadas? E aquelas festas que você sempre preferiu ficar em casa jogando vídeo-game ou assistindo anime, ao invés de assistir aquelas novelas tipo malhação que todos os seus colegas de Ensino Médio adoravam.

[2]<sup>3</sup> Seria uma questão de tempo até que eu viesse, inadvertidamente, a encontrar o termo nerd como denominação de um conjunto de gostos pessoais e hobbies com os quais eu me identificava. Antes disso, nerd era para mim uma palavra que me remetia a uns filmes de comédia norte-americanos (A Vingança dos Nerds e continuações). Eu tinha certeza de que nerd não era mais do que o equivalente ao nosso “CDF”, ou seja, alguém que estuda muito e/ou é inteligente e /ou se destaca em alguma atividade intelectual.[...] Compreendi depois que nerd, no contexto das referidas comédias, era uma identidade presente na taxonomia escolar das high schools norte-americanas, em que há os populares (grosso modo e generalizadamente, esportistas, líderes de torcida, ricos e bonitonas) e os impopulares (traças

<sup>1</sup> Os excertos deste texto foram transcritos tal como aparecem nos blogs analisados, sem qualquer correção linguística. A numeração que antecede cada excerto permite localizar o *blog* na Web conforme os endereços fornecidos.

<sup>2</sup> [1] Disponível em: <<http://www.hipertenso.xpg.com.br/2011/05/como-virar-um-nerd-em-10-passos.html>> Acesso em: 8 set. 2011.

<sup>3</sup> [2] Disponível em: <<http://www.cartapotiguar.com.br/?p=3948/>> Acesso em: 8 set. 2011.

de livros, esquisitos, feiosos, antissociais... nerds...). Isso se diferencia sobremaneira do CDF brasileiro, que é simplesmente aquele que estuda muito, sem necessariamente ser brilhante, e pode até ser popular.

[3]<sup>4</sup> Quer entender o que é ser nerd? Assista a primeira meia hora de *A Vingança dos Nerds*. Está tudo ali.

[4]<sup>5</sup> Vamos por partes: como exatamente surgiu a figura do nerd? Bem, é difícil precisar ou mapear o surgimento do nerd como o conhecemos e estamos acostumados a ver em filmes como *A Vingança dos Nerds*. Alguns apontam o MIT (Instituto de Tecnologia de Massachussets) como a encubadora que deu origem aos primeiros nerds. No MIT, como o próprio nome já diz, só se falava em tecnologia e lá se concentravam os estudantes de maior desempenho escolar. Devido às longas horas de estudo não era de se espantar que muitos deles usassem óculos. Isso, aliado a outras características como reclusão, timidez e falta de interesse por esportes e outras atividades coletivas transformou os nerds nos alvos preferidos dos jocks. A falta de preocupação com a moda e a estética deram o toque final na composição da imagem clássica do nerd.

[5]<sup>6</sup> Os elementos que fazem parte dessas características variam bastante, e por vezes, admitem certos padrões. Depende basicamente de quem está falando sobre esse tipo de cultura. Então vemos que nerd e geek são pessoas retraídas, geralmente inteligentes, que não se comportam como a maioria, que usam óculos e tem espinhas, que sofrem bullying, que jogam muito videogame, que gostam de *Star Trek* ou *Star Wars*, que entendem muito de tecnologia, que geralmente estudam alguma coisa na

---

<sup>4</sup> [3] Disponível em: <<http://papodegordo.mtv.uol.com.br/2011/05/26/nerdofilia-o-dilema-de-quem-nao-sabe-se-e-nerd/>> Acesso em: 8 set. 2011.

<sup>5</sup> [4] Disponível em: <<http://garotanerd.com.br/?tag=dia-do-orgulho-nerd>>. Acesso em: 18 out. 2011.

<sup>6</sup> [5] Disponível em: <<http://supersugoi.net/ss/1261/>>. Acesso em: 8 set. 2011.

área das exatas, que cultuam Douglas Adams, que leem tantos quadrinhos que confundem a realidade com ficção.

Uma das mais frequentes características apontadas para que alguém seja considerado um *nerd/geek* diz respeito ao desempenho escolar de sucesso que chamaria a atenção dos colegas de escola e tende a ser motivo de comentários nem sempre elogiosos, como ser chamado de *nerd* ou de CDF.

Os excertos destacam que o termo *nerd* teria se tornado conhecido partir de filmes estadunidenses tais como *A vingança dos nerds*<sup>7</sup> (1984) e suas continuações. Aliás, essa representação de *nerd* presente no *blog* é requerida na sua escrita para buscar mostrar a diferença entre um integrante de seu grupo cultural e um estudante que simplesmente apresente alto desempenho escolar – o CDF. Nos filmes citados no *blog*, *nerds* são jovens, do sexo masculino, em geral calouros das universidades estadunidenses, inteligentes e estudiosos e com grande inclinação por áreas tais como a eletrônica, a informática, a matemática, entre outras ciências. Além disso, os jovens *nerds* representados em tais filmes, em geral, usam óculos e não praticam os esportes mais populares entre os estudantes estadunidenses, como o futebol e o basquete. O termo *nerd*, por sua vez, é a expressão pejorativa usada para nomear os jovens impopulares dos mesmos filmes.

Cabe destacar, a partir das considerações de Shohat e Stam (2006, p. 262) que o “fato de que os filmes são representações não os impede de ter efeitos reais sobre o mundo”, ou seja, a produção de uma obra ficcional está sempre repleta de referências à vida das pessoas. Desta forma, podemos afirmar que essas representações cinematográficas têm efeitos sobre os seus públicos, *nerd/geek* ou não. Talvez por isso referências a filmes apareçam nos *blogs*.

Além disto, os filmes referidos nos excertos, assim como muitos outros filmes hollywoodianos produzidos entre os anos 1960 e 1990 analisados por Fabris (1999), tem a escola ou *high school* como cenário da maior parte de suas cenas onde os/as personagens principais são jovens/adolescentes que estudam nessas instituições de ensino. Essa é uma das formas pelas quais a identidade *nerd/geek* tem sido associada à juventude. Os *nerds* dos filmes referidos buscam vencer os preconceitos sofridos quando se relacionam com outros jovens estudantes em instituições de ensino que, por sua vez,

<sup>7</sup> Título original *Revenge of the nerds*, dirigido por Jeff Kanew.

constituem-se em locais privilegiados para colocar a adolescência em destaque. Aliás, o destaque que os textos midiáticos têm conferido à juventude estaria contribuindo para a sua expansão, ou seja, a juventude estaria passando a ser um modo de vida ao invés de configurar uma breve passagem para a vida adulta, tornado-se cada vez mais alvo dos mais diversos setores da economia em função do seu potencial de consumo, como destacou a autora (*idem*).

Além disso, os jovens *nerds* dos filmes citados, assim como muitos os jovens que escrevem os *blogs*, teriam em comum bem mais do que o sucesso escolar. Eles podem ser reconhecidos pelos elementos culturais específicos que os aglutinam para constituir um grupo (SALES; PARAÍSO, 2010) e que dizem respeito ao gosto pelo estudo, ao modo de se vestir, ao lazer predileto, etc. Porém, como é possível ler nos excertos, os *nerds/geeks* frequentemente relatam que seus colegas de escola manifestam ódio em relação ao seu modo de ser. Em pesquisa recente que abordou os discursos sobre a escola no Orkut, Sales e Paraíso (2010) mostraram como os sujeitos *nerds* são recorrentemente descritos por outros estudantes como displicentes com o convívio social, pouco inclinados a namorar e fazer sexo, impopulares, babacas, infantis, otários e interessados apenas em ter sucesso escolar. As autoras (*idem*) mostram, também, que no Orkut aparece a distinção entre o grupo cultural alvo de ódio, os *nerds*, e os CDFs que, por sua vez, seriam bons estudantes, inteligentes, mas populares. Este é um exemplo do modo como os integrantes desse grupo cultural podem estar sendo descritos de forma pejorativa e estereotipada<sup>8</sup> em diversas situações, o que leva muitos deles/as a referirem que têm sido “alvo” dos *jocks*.<sup>9</sup> Essa é uma caracterização que poderia indicar os alunos que participavam dos times de diversos esportes das *high schools* estadunidenses.

Essa situação indica que os/as *nerds/geeks* estariam carregando o que Shohat e Stam (2006) referem como o fardo da representação, que faz com que qualquer ação, comportamento, valor ou preferência desse grupo cultural seja imediatamente generalizado como típico de uma eterna essência negativa. Em contraste, os *jocks* e os outros estudantes não precisariam preocupar-se

<sup>8</sup> Entendemos estereótipo como representações que reduzem as pessoas a umas poucas características simples, essenciais e atribuídas à natureza (HALL, 1997).

<sup>9</sup> Termo utilizado para definir uma pessoa que se encaixe em um tipo atlético. Pode-se encontrar referência aos *jocks* em textos disponíveis na Internet tais como: Deveríamos mesmo comemorar o Dia do Orgulho Nerd? <<http://www.gizmodo.com.br/deveriamos-mesmo-comemorar-o-dia-do-orgulho-nerd/>> Acesso em: 14 jun. 2012.



com supostas distorções do que seria a sua também suposta “verdadeira” identidade, qualquer representação negativa seria apenas uma possibilidade entre muitas outras em um amplo repertório disponível, como esclareceram os mesmo autores (*idem*).

Mas a forma como os *nerds/geeks* buscam apropriar-se de saberes não seria restrita, no entanto, à escolarização, como é possível ler nos seguintes excertos:

[2] Para algumas pessoas, nerd é alguém que se aprofunda de modo sistemático no estudo de algum assunto, tema ou área do conhecimento humano. Diz-se também que o nerd se destaca excepcionalmente em alguma área do conhecimento mas usa isso de forma infantil e para fins inúteis (para, por exemplo, simplesmente ser reconhecido como nerd). Nessa linha, há quem considere que os nerds são crianças crescidas, que mantêm, na idade adulta, gostos e hobbies da infância.

[6]<sup>10</sup> Essa tendência cria uma personalidade intelectual, que busca sempre mais conhecimentos na suas áreas de interesse. A imagem do nerd usando óculos não é à toa. Embora fique meio isolado durante algum tempo, esse indivíduo encontra pessoas que compartilham de gostos parecidos, o que cria laços de amizade e um convívio social bem específico, mas os traços mentais advindos da introversão se mantêm (a introversão em si pode ser superada).

[1] O que realmente você precisa é ser obcecado por aquilo que gosta. Com base nisso, estude muito. Leia, pesquise e descubra fatos novos até se transformar em um verdadeiro expert, no assunto.

[6] A maioria dos produtos da cultura nerd envolve uma ou mais formas de desafio mental. O aspecto intelectual do nerd se revela em uma constante busca por desafiar as próprias faculdades

---

<sup>10</sup> [6] Disponível em: < <http://www.cartapotiguar.com.br/?p=4581> > Acesso em: 18 set. 2011.

mentais. Há pelo menos duas formas gerais de manifestação dessa tendência autodesafiadora: 1) a busca pelo aprofundamento em determinado tema ou coleção e 2) o engajamento no desafio em forma de jogo.

[7]<sup>11</sup> Muitas coisas influenciam a vida de um Nerd e/ou Geek, uma delas são os filmes. A maioria deles tem uma pitada (as vezes muito mais do que uma pitada) de fantasia, exigem um certo conhecimento digamos enciclopédico, que os Nerds têm de sobra, e é claro ficção científica.

Embora o bom desempenho escolar seja uma característica recorrente dos/as integrantes deste grupo cultural, como indicam os excertos, a denominação *nerd/geek* é requerida quando tal sucesso decorre do estudo aprofundado, sistemático e até obsessivo dos saberes acadêmicos/escolares. Ou ainda, o objetivo de um/a *nerd/geek* não seria simplesmente obter sucesso na escola, mas sim apropriar-se de conhecimentos diversos pelo prazer que o ato de aprender/estudar um determinado tema proporciona quando entendido como uma forma de desafio mental. Desta forma, o sucesso escolar seria apenas um dos efeitos dessa forma de relacionar-se com os mais diversos saberes. Disto talvez decorram as alegações, presentes nos excertos, de que tal forma de apropriação de saberes seria infantil, equivocada ou anormal. Tal forma de agir levaria os/as integrantes deste grupo cultural a isolarem-se da maioria das pessoas à sua volta, restringindo o seu círculo de relações a outros jovens que compartilhem essa forma de lidar com os desafios mentais. Desta forma, um/a *nerd/geek* estaria sendo entendido como alguém tímido ou introvertido em função de preferir atividades associadas ao intelecto que, por sua vez, são atividades comumente associadas à introspecção e à solidão.

Mas porque um grupo cultural mostra ter preocupação com a identidade? Compreendemos que tal preocupação estaria relacionada à impossibilidade, já referida, de que os indivíduos se identifiquem por toda a sua vida valendo-se do local de nascimento, da família ou de uma profissão, por exemplo. Essa impossibilidade de constituir alguma identidade a partir

---

<sup>11</sup> [7] Disponível em: <<http://marcogomes.com/blog/2010/curiosidades-e-detahes-da-cultura-nerd-e-geek/>> Acesso em: 8 set. 2011.

dos recursos que tradicionalmente serviam para isso parece estar levando muitos jovens a reivindicarem, por outras vias, alguma solidez para as suas identidades. Desta forma, a identidade tem se tornado cada vez mais uma tarefa sem fim da qual não se pode escapar. (BAUMAN, 2005). Por isso, a identidade tem se tornado cada vez mais um “problema” dos indivíduos que vivem neste início de século XXI ao se depararem com as dúvidas e as incertezas que atingem as suas identidades, antes passíveis de serem entendidas como algo bem mais estável. É nesse contexto que aparecem esforços para tentar evitar a instabilidade, apontando uma tensão entre a compreensão essencialista e a não essencialista de identidade que se manifesta recorrentemente nesses tempos líquido-modernos. Tal anseio de fixidez é acentuado nos excertos apresentados a seguir:

[8]<sup>12</sup> Os nerds não mudaram. O que mudou foi a sociedade. Depois que os esquisitos do colégio se tornaram os homens mais ricos do mundo, ser nerd virou uma escolha, e não uma imposição. “Quando eu estava no colégio, o grupo de nerds era formado por pessoas que haviam sido excluídas de outros grupos. Hoje, as crianças optam por ser nerds”, conta Benjamin Nugent, autor do livro “American Nerd: The Story of my People” (“Nerd Americano: A História do Meu Povo”, ainda sem publicação em português), em entrevista ao G1.

[8] No entanto, o fato de a tecnologia ter se popularizado não transformou o nerd, segundo Lia. “Usar a internet com frequência não faz de ninguém um nerd. O cara vai continuar sendo nerd independente da tecnologia. O que pode ter acontecido é que todo mundo hoje tem computador e Twitter. Por isso, o nerd está sendo mais aceito”, opina.

[3] Não é preciso voltar muitos anos no tempo para se lembrar de que o termo “nerd” era totalmente pejorativo. A palavra era usada para descrever, especialmente nos pátios das escolas, não

---

<sup>12</sup> [8] Disponível em: < <http://stonestone.com.br/blog/?tag=nerd-2&paged=2> > Acesso em: 18 out. 2011.

aquela pessoa que entendia muito de um assunto, mas sim o sujeito que, justamente por causa disso, possuía enormes dificuldades de integração, já que não tinha nenhuma aptidão física ou social. E ninguém gostava de ser chamado de nerd. Era uma das piores ofensas que você poderia receber, já que isso o colocava no degrau mais baixo da cadeia alimentar estudantil. Antes de ser estereotipado como alguém que assiste a *Jornada nas Estrelas*, o nerd era, basicamente, um solitário. Possuía dois ou três amigos, todos nerds, porque os nerds sempre se encontravam nas escolas e passavam a andar juntos. Mas, de repente, todos os assuntos nerds explodiram em popularidade. Tecnologia. Computação. Estamos na era da Informação, a Terceira Onda tão citada pelos comunicólogos. Um nerd se torna o homem mais rico do mundo e dispara a frase “seja legal com os nerds, porque existe uma grande probabilidade de você vir a trabalhar para um deles”. Ou seja: tudo se tornou mais fácil para os nerds, econômica e profissionalmente falando. Ou seja, tudo se tornou mais fácil culturalmente para eles. Os nerds haviam saído do gueto – protegendo os olhos do Sol e com medo de descobrir que tudo era uma armadilha e os valentões da escola estarem esperando para cobri-los de porrada. Não, os valentões não estavam ali. E o Sol nem queimava tanto assim. O mundo havia se tornado nerd. E, se o mundo é nerd, todo mundo quer ser nerd, claro. Mas quer ser da forma mais fácil que existe. O que importa é ser nerd – ou, melhor ainda, ser visto como um. Então, o sujeito assiste a um punhado de filmes baseados em quadrinhos, dois ou três seriados de ficção científica, compra meia dúzia de gibis do Batman, um bonequinho do Homem-Aranha para colocar na prateleira e pronto: sai por aí falando que é nerd, e desejando Feliz Dia da Toalha para todo mundo.

[6] Isso me levou a uma expansão da classificação do termo “nerd”, que abrange várias ideias em torno da palavra: 1. Nerds são aqueles marginalizados das escolas norte-americanas, geralmente estudiosos ou com gostos exóticos. 2. Por derivação e “evolução”, nerds são uma geração autodenominada que viveu nos anos 80 e trouxe e desenvolveu de lá para os dias atuais uma certa “cultura nerd”. É sobre estes nerds que estou discutindo

mais amplamente neste ensaio.<sup>3</sup> Por derivação, “nerds” são pessoas que colecionam e se aprofundam em alguma área do saber, da cultura, ou da mídia, não necessariamente da “cultura nerd” supracitada, de modo que já havia “nerds” antes de aparecer o termo, há jovens nerds hoje que não viveram nos anos 80 e vão continuarexistindo nerds no futuro.<sup>4</sup> Por herança, neonerds são como que uma tribo urbana bem jovem que está mais a seguir uma modado que a portar um certo perfil intelectual.

[9]<sup>13</sup> Ser nerd não é agar mico de peruca. Ser nerd não é falar nya. Ser nerd não é usar pouca roupa para ganhar uns elogios em troca, ser nerd não é se transformar em atração de circo com direito a curral e pessoas uivando ao seu redor. Ser nerd não é sair fazendo barulho por aí e achar que é legal ser ofendido pelos outros.

[10]<sup>14</sup> Acredite se quiser, hoje, ser nerd é ser cool. Vamos colocar as cartas na mesa? Isso é um erro de conceito. Ser nerd, por definição, é “não ser cool”. Se bobear, as palavras “nerd” e “cool” devem até ser consideradas antônimas em algum dicionário.

Observamos que, mesmo quando alguma mudança na sociedade é levada em consideração, há a afirmação da existência de um núcleo essencial de características apresentadas pelos/as *nerds/geeks*. Como os/as blogueiros/as argumentam, algumas mudanças na sociedade podem ter levado a mudanças no significado originalmente pejorativo da palavra *nerd*, porém tais mudanças ocorreram na sociedade e não nas características identificadoras de um *nerd*. Ou seja, de acordo com alguns dos materiais analisados, as mudanças dos significados atribuídos ao termo *nerd* seriam decorrentes da valorização das atividades prediletas dos *nerd/geeks* e do sucesso profissional alcançado por alguns integrantes desse grupo cultural.

<sup>13</sup> [9] Disponível em: <<http://pinkvader.com/2011/04/porque-odiamos-a-dimensao-nerd/>> Acesso em: 8 set. 2011.

<sup>14</sup> [10] Disponível em: <<http://malvadezas.com/2011/05/25/sobre-nerds-e-toalhas/>> Acesso em: 8 set. 2011.

Porém, é importante destacar, o esforço de fixação da identidade, o que se diz sobre ser *nerd/geek* nos *blogs*, está intimamente relacionado aos sentidos que essa identidade adquire e também ao que tem sido associado a todos/as que não pertencem ao referido grupo. É através da linguagem e dos sistemas simbólicos associados a este grupo cultural, bem como das classificações que permitem incluir uns e excluir outros, que as suas identidades adquirem sentido, como esclareceu Woodward (2005).

Para fazer isso os blogueiros/as recorrem todo o tempo à marcação de diferença entre quem é ou não é um/a *nerd/geek*. A nomeação dos sujeitos não *nerds* como *jocks*, que já referimos, é um exemplo disto. É necessário que existam elementos que possam ser apontados como externos a uma determinada identidade para marcar os limites dessa mesma identidade; isso faz com que a identidade seja sempre relacional, como também mostrou a autora (*idem*). Desta forma, uma identidade é sempre marcada pela existência de outra identidade a ser diferenciada daquela, processo esse que leva à constituição tanto da identidade quanto da diferença. Os modos particulares de lidar com os desafios mentais talvez sejam um dos elementos que mais seja evocado nos *blogs* para caracterizar os/as *nerds/geek*, diferenciando este grupo cultural de outros grupos, tais como *jocks* e CDFs, por exemplo. Ser um *nerd/geek*, portanto, está relacionado a não ser *jock*, não ser CDF, ou seja, depende de uma cadeia de significados formada por outras identidades, igualmente constituídas através da linguagem, pois há sempre novos elementos sendo inseridos no conjunto de significados atribuídos a todos estes grupos. E cabe esclarecer, este processo de diferenciar categorias é sempre implicado em relações de poder, pois, ao diferenciar as categorias, produzem-se hierarquias entre os/as integrantes dos grupos culturais.

Os aspectos negativos associados à identidade *nerd/geek* têm levado muitos/as integrantes desse grupo cultural a acionarem estratégias para mudar ou ampliar as representações dessa identidade. Tal esforço é recorrente nos *blogs* analisados, os quais apresentam referências ao Dia do Orgulho *Nerd* e ao Dia da Toalha, como se pode ler nos excertos apresentados a seguir:

[11]<sup>15</sup> Assim, o Pai Nerd deseja a todos um feliz Dia do Orgulho Nerd ou um Feliz dia da Toalha. Ou ambos!

<sup>15</sup> [11] Disponível em: <<http://jovemnerd.ig.com.br/especiais/filmes/star-trek-resenha/>>. Acesso em: 17 out. 2011.

[12]<sup>16</sup> Nos últimos tempos tem havido uma certa glamurização dos termos geek e nerd. Hoje em dia, estas palavras já não carregam o sentido pejorativo que tinham no passado. Hoje, ser geek/nerd é cool. O grande problema é que muita gente que assistiu a trilogia *O Senhor dos Anéis*, usa internet e consegue somar dois mais dois está achando o GEEK/NERD. Mas estas não têm o mínimo de conhecimento necessário para se auto-denominarem assim.

[13]<sup>17</sup> Entretanto, ao invés de tentar negar seus gostos pessoais e se enquadrar no modelo mais aceito de popularidade, os nerds passaram com o tempo a ter cada vez mais orgulho do que são. Se considerarmos o sucesso que muito da dita “cultura nerd” passou a acumular (vejam-se franquias como *Guerra nas Estrelas* e *Jornada nas Estrelas*, livros como *O Senhor dos Anéis*, personagens como super-heróis da DC Comics e da Marvel Comics), além do fato de muitos nerds terem feito grande sucesso na vida, como Bill Gates, Steve Jobs, Quantin Tarantino, Steve Jackson, Neil Gaiman, Alan Moore e quejandos, tem havido cada vez menos motivo para se considerar os nerds como uma raça inferior.

[14]<sup>18</sup> Pois é! Passou o dia da toalha, mas todo dia é dia de comemorar o nosso modo de vida, seja jogando, lendo ou caçando alguma novidade na Internet pois nós nerds e geeks continuamos sedentos de informação e conhecimento!!

O Dia do Orgulho *Nerd*, referido acima, marca uma data anual para comemorar o orgulho que os/as integrantes desse grupo têm de sua identidade. A comemoração ocorre todo o dia 25 de maio, a mesma data de lançamento do primeiro filme produzido pela franquia *Star Wars*,<sup>19</sup> em

<sup>16</sup> [12] Disponível em: <<http://grandeabobora.com/50-coisas-que-todo-nerdgeek-deve-saber.html/>> Acesso em: 11 set. 2011.

<sup>17</sup> [13] Disponível em: <<http://teianeuronai.com/orgulho-nerd/>>. Acesso em: 12 set. 2011.

<sup>18</sup> [14] Disponível em: <<http://www.blog.quartogeek.com.br/filmes-essenciais-que-todo-geek-tem-que-conhecer/>>. Acesso em: 12 set. 2011.

<sup>19</sup> Dirigido por George Lucas. O filme foi renomeado para *Star Wars episódio IV: uma nova esperança*, posteriormente ao seu lançamento. Além disso, cabe destacar, *Star Wars*

1977. Mas, apesar da estreia do filme ter ocorrido em 1977, foi somente em 2006, na Espanha, que foi instituído o *Día del Orgullo Friki*,<sup>20</sup> a partir de quando ocorrem atividades relacionadas à temática *nerd* durante todo o mês de maio no mesmo país, com *shows*, conferências e campeonatos sobre diversos temas. Essa é também a data usada para comemorar o Dia da Toalha (desde 2001), criado para homenagear o escritor da série Guia do Mochileiro das Galáxias, Douglas Adams. A criação de uma data comemorativa de orgulho relacionado ao pertencimento a um grupo cultural, como já referimos, indica a possibilidade de agir para ampliar as representações disponíveis para os/as integrantes do referido grupo que carrega consigo o fardo das representações negativas (SHOHAT; STAM, 2006). Essa tem sido uma das estratégias políticas de grupos culturais diversos (negros, índios, mulheres, homossexuais), para evitar que qualquer representação de integrantes desses grupos seja entendida como inerente a uma suposta essência negativa imutável que esse grupo teria. O mesmo não se dá com grupos considerados dominantes, como esclareceram Shohat e Stam (2006): qualquer representação negativa desse grupo é considerada ocasional e não uma síntese das características típicas de todos/as que pertencem ao grupo. Desta forma, aqueles/as que não carregam o fardo da representação não estariam sujeitos a distorções ou estereótipos de seu grupo cultural.

Contudo, a criação de uma data comemorativa associada a um grupo pode não ser suficiente para que os/as integrantes do referido grupo alcancem o respeito que reivindicam, como alertou Louro (2010) ao discutir como muitas escolas têm se valido de datas comemorativas para buscar abordar o tema das diferenças. A simples colocação do “diferente” no centro dos debates não modifica a compreensão essencialista que resultou no preconceito em relação a integrantes de um grupo cultural. Parece-nos que os grupos culturais marcados pelas representações negativas têm buscado mais do que a contemplação, o reconhecimento ou a tolerância das diferenças, que levaria a atitudes de condescendência, permissão ou indulgência.

---

foi produzido constituindo-se em um dos primeiros *blockbusters*, direcionado ao público jovem, com amplo uso de efeitos especiais e associado a diferentes produtos conexos tais como brinquedos, livros, quadrinhos, jogos, objetos colecionáveis, entre outros (TASKER, 1998).

<sup>20</sup> Pode-se encontrar comentários a respeito na Internet, como no texto 25 de mayo: Día del Orgullo Friki em <<http://www.20minutos.es/noticia/122796/0/dia/orgullo/friki/>>. Acesso em: 14 jun. 2012.



Finalmente, compreendemos que uma discussão acerca das identidades culturais, buscando refletir a respeito das formas pelas quais as diferenças têm sido produzidas e nomeadas, pode contribuir para mostrar o caráter construído de qualquer suposto núcleo essencial de características, ou de qualquer estereótipo, atrelado a um grupo cultural. Da mesma forma, tal discussão apontou as mudanças de significados associados aos grupos culturais juvenis *nerd/geek* e a constituição identitária que vem se processando com a escrita/leitura de *blogs* em circulação na *Web* nesta primeira década do século XXI.

### Referências

- BAUMAN, Zigmunt. *Identidade*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.
- FABRIS, Eli. *Representações de espaço e tempo no olhar de Hollywood sobre a escola*. Porto Alegre: UFRGS, 1999, 188f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1999.
- GARBIN, Elisabete. Culturas juvenis, identidades e internet: questões atuais. *Revista Brasileira de Educação*, [s. l.], n. 23, maio-ago. 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n23/n23a08.pdf>>. Acesso em: 20 jan. 2010.
- HALL, Stuart. The work of representation. In: HALL, Stuart (Org). *Representations and signifying produces*. London: Sage; Open University, 1997. p. 1-74.
- \_\_\_\_\_. Quem precisa da identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.) *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2005. p. 103-133.
- KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Baurú: Edusc, 2001.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- LOURO, Guacira. Currículo, gênero e sexualidade – O ‘normal’, o “diferente” e o “excêntrico”. In: LOURO, Guacira; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana (Org.). *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação*. Petrópolis: Vozes, 2010. p. 41-52.

MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

MATOS, Patrícia. O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. *XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Intercom*. 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-1149-1.pdf>>. Acesso em: 3 ago. 2011.

PROVIN, Priscila; FABRIS, Elí. *Uso de sites na pesquisa em Educação: desafios contemporâneos para a investigação*. Canoas, ULBRA, 2011. Anais do 4º SBECE e 1º SIECE. CD-ROM.

SALES, Shirlei Rezende; PARAÍSO, Marlucy Alves. Escola, orkut e juventude conectados: falar, exibir, espionar e disciplinar. *Pro-Posições* [online], Campinas, v. 21, n. 2, p. 225-242, maio/ago. 2010.

SCHMIDT, Saraí. *Ter atitude: escolhas da juventude líquida*. Um estudo sobre mídia, educação e cultura jovem global. Porto Alegre: UFRGS, 2006, 201f. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio grande do Sul, Porto Alegre, 2006.

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. *Crítica da imagem eurocêntrica*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

STEINBERG, Shirley. *Kindercultura: a construção da infância pelas grandes corporações*. In: SILVA, Luiz H. da; AZEVEDO, José C. de; SANTOS, Edmilson S. dos (Org.). *Identidade social e a construção do conhecimento*. Porto Alegre: SMED, 1997. p. 98-145.

TASKER, Yvonne. Aproximación al nuevo Hollywood. In: CURRAN, James; MORLEY, David; WALKERDINE, Valerie (org). *Estudios culturales y comunicación*. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidade y el posmodernismo. Barcelona: Paidós, 1998. p. 323-346.

VELHO, Gilberto. Juventudes, projetos e trajetórias na sociedade contemporânea. In: ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de e EUGENIO, Fernanda (Org.). *Culturas jovens*. Novos mapas do afeto. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2006. p. 192-200.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org.) *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2005. p. 7-72.

**Recebido em 30 de agosto de 2012.**

**Aprovado em 24 de novembro de 2012.**