

# Uma pedagogia cultural internáutica ensinando sobre jovens *nerds/geeks*

Angela Dillmann Nunes Bicca<sup>1</sup>

Ana Paula de Araújo Cunha<sup>2</sup>

Letícia da Silva Acuña Esteve<sup>3</sup>

## Resumo

Jovens interessados em temáticas *nerd/geek* produzem *websites* dedicados a classificar os/as integrantes desse grupo cultural. A partir dos Estudos Culturais de vertente pós-estruturalista, compreendemos que esses *websites* contribuem para que as pessoas aprendam sobre diferentes visões de mundo, valores e estilos de vida. Neste texto, apresentamos a análise de 7 *websites* selecionados entre 147 acessados nos meses de setembro e outubro dos anos de 2011, 2012, 2013 e 2014, em razão de abordarem a existência de tipos de *nerds*. As análises indicaram que as representações culturais de tipos de *nerds* produzem elementos por meio dos quais os/as leitores dos *websites* constituem suas identidades culturais.

**Palavras-chave:** pedagogias culturais, identidade, diferença, cultura juvenil, tipos de *nerds*

## An cultural internautic pedagogy teaching about young *nerds/geeks*

### Abstract

Young people interested in *nerd/geek* issues produce websites dedicated to classifying the members of this cultural group. In the light of post-structuralist Cultural Studies, we understand that these websites contribute to people learning about different world views, values and lifestyles. In this paper, we present an analysis of 7 websites, selected from 147 accessed within the months of September and October of the years 2011, 2012, 2013 and 2014, for addressing the existence of types of *nerds*. The analyses have indicated that cultural representations of types

---

<sup>1</sup>Doutora e Mestre em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Licenciada em Ciências com Habilitação em Física e Especialista em Lógica pela Universidade Católica de Pelotas. Docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Educação, dos cursos de Especialização em Educação e de Linguagens Verbo-Visuais e da Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia sul-rio-grandense (IFSUL).

<sup>2</sup>Doutora e Mestre em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Graduada em Licenciatura Plena em Letras com Habilitação em Português e Inglês pela Universidade Federal de Pelotas. Integra o corpo docente permanente.

<sup>3</sup>Aluna do Curso de Engenharia Elétrica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSUL). Realizou atividade de Iniciação científica com bolsa do CNPq.

Textura	Canoas	v. 19 n.41	p. 259-281	set./dez. 2017
---------	--------	------------	------------	----------------

of nerds produce elements with which readers of such websites constitute their cultural identities.

**Keywords:** cultural pedagogy, identity, difference, youth culture, types of nerds

## **CONECTANDO UM TEMA DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO**

Amplamente favorecidas pela produção e circulação de produtos midiáticos que viajam à velocidade da luz e que se processam entre indivíduos de todos os lugares do mundo, as trocas culturais têm se intensificado desde as últimas décadas do século XX, alterando os modos como esses indivíduos construíam suas identidades (BAUMAN, 2011, 2005, 1999; CANCLINI, 2010; HALL, 2011, 1998). Em um mundo onde as distâncias podem ser recobertas por meios de transporte e de comunicação muitas vezes mais rápidos do que havia até bem pouco tempo atrás, possibilitando uma mobilidade sem precedentes, tanto de pessoas quanto de informações, as distâncias e as fronteiras (naturais ou políticas) já não parecem importar tanto quanto importavam em outras épocas. Nesta nova configuração, as distâncias mais expressivas parecem curtas, as pessoas que residem nas mais longínquas localidades podem agir como se fossem vizinhas; o pertencimento a grupos culturais não está mais vinculado, exclusivamente, a um território e com as narrativas de origem de uma nação.

As trocas culturais propiciadas pela globalização estão relacionadas, também, a mudanças quanto à escolha das profissões e das ocupações, à durabilidade dos postos de trabalho, ao pertencimento a algum grupo cultural ou comunidade, à importância conferida ao lazer e ao estilo de vida.

Pode-se dizer que a globalização atinge a todos, mas, como pontuaram Canclini (2010) e Bauman (1999), ela não atinge a todos da mesma forma. Para alguns, a globalização tem contribuído para se produzir uma “vida melhor” e repleta de novas possibilidades, para outros, entretanto, a globalização tem significado um incremento em suas dificuldades diárias. Não são todas as pessoas que possuem as mesmas condições de mobilidade, nem pelos transportes rápidos e nem pelos recursos oferecidos com os fluxos de informação em escala global. Para Lipovetsky (2011), a globalização está constituindo o que ele chamou de cultura mundo, uma cultura que não põe fim às diferenças culturais, mas que aumenta a quantidade de ofertas disponíveis no mercado. Ou seja, o indivíduo hipermoderno poderia escolher entre ouvir *rap* ou música clássica, consultar-se com um médico tradicional ou aderir à medicina alternativa, comer um *fast-food* ou comida oriental, entre muitas

outras possibilidades. Um cidadão chinês, por exemplo, mesmo podendo comer *fast-food* à moda dos estadunidenses pode, ainda, continuar a usufruir dos alimentos que estão disponíveis em seu país. Por motivos dessa natureza, a característica de simples produtora de uniformidade, correntemente delegada à globalização, pode ser, minimamente, colocada sob rasura.

Nesse contexto, a cultura tornou-se central para se refletir a respeito dos modos como se produzem as identidades culturais (WOODWARD, 2005; HALL, 2011) dos mais diversos sujeitos, incluindo diferentes grupos culturais juvenis, entre os quais estão os *emos*, os *punks*, os *darks*, os *góticos* e os *nerds*, por exemplo.

A escrita de *websites* estaria contribuindo para a constituição de comunidades juvenis que se assemelham a tribos (MAFFESOLI, 2010) que podem ser compreendidas, nas sociedades contemporâneas, como agrupamentos espontâneos e efêmeros, baseados nos laços de afeto e no desejo de pertencer a algum grupo cultural. Diversos *websites* têm possibilitado a constituição de formas de cultura juvenil que se caracterizam por reunirem conjuntos de valores, crenças e saberes relacionados a estilos de vida que se produzem em função do lazer, do ócio, do consumo e do tempo livre (GARBIN, 2003; SCHMIDT, 2006). Mas, esses grupos juvenis não correspondem a alguma faixa etária entre outras etapas da vida estabelecida a partir de critérios imutáveis. Importa aqui a compreensão de juventude como um estilo de vida possível para pessoas de todas as idades (VELHO, 2006).

A quantidade de referências disponíveis nos mais diversos espaços de comunicação endereçados a pessoas que dizem ser *nerds* e/ou *geeks*, ou que demonstram interesse pelo referido grupo cultural, instigou-nos a abordar, neste texto, os modos como se tem processado a constituição de suas identidades, a partir do olhar investigativo sobre *websites* dedicados aos temas de interesse dos/as integrantes desse grupo cultural. Entre esses temas, encontramos artefatos tecnológicos, saberes escolares/acadêmicos, literatura e cinema de ficção científica, histórias em quadrinho, seriados de TV, jogos eletrônicos, RPG<sup>4</sup>, roupas, móveis, objetos de decoração, entre outros. Para

---

<sup>4</sup> Os RPG's, sigla para Role Playing Games, jogos de interpretação, na sua versão mais tradicional é jogado com um coordenador (mestre, narrador ou *dungeonmaster*) que dirige a aventura; outros participantes criam seus personagens a partir o sistema específico de cada jogo e os colocam em ação, criando uma história que se desenrola ao longo da sessão de jogo.

desenvolver este texto, selecionamos 7websites<sup>5</sup> dentre 147 que foram acessados nos meses de setembro e outubro dos anos 2011, 2012, 2013 e 2014. O acesso a esses websites se efetivou a partir do mecanismo de busca do Google, usando-se as expressões “*nerd*”, “*geek*” e “*cultura nerd/geek*”. Os *websites* selecionados para a escrita deste texto abordam o pertencimento ao grupo cultural juvenil *nerd*, elencando as muitas formas como os sujeitos podem estar nele inseridos, constituindo-se tipos diferentes de *nerds*, entre os quais estão os *Geeks*, os *Dorks*, os *CDFs*, os *Hipsterse* os *Gamers*. Os excertos que selecionamos nos *websites* integrantes da análise destacam a existência de tais tipos, explicitando as disputas que se processam em torno de seus significados.

Dessa forma, a partir dos Estudos Culturais de inspiração pós-estruturalista, objetivamos, neste texto, discutir os modos como os *websites* produzem aprendizagens/ensinamentos sobre os modos de vida do referido grupo cultural, que pode classificar seus integrantes segundo diversos critérios de pertencimento que dizem respeito às suas atividades preferidas.

### **ACESSANDO E ANALISANDO ESPAÇOS EDUCATIVOS INTERNÁUTICOS**

A possibilidade de abordar artefatos culturais, tais como os *websites*, filmes, propagandas impressas e de TV, brinquedos, histórias em quadrinho, desenhos animados, reportagens de jornais e revistas, por exemplo, em uma pesquisa na área de Educação, está relacionada ao que ficou conhecido como “virada cultural” nas ciências sociais e humanas. Essa virada tem possibilitado análises que tomam a cultura como um contestado e conflituoso conjunto de práticas de significação, o local onde os significados são produzidos, negociados, intercambiados e postos em circulação, como indicou Hall (1997a).

Trata-se de uma noção de cultura que tem forte relação com o entendimento de que a linguagem não é neutra, transparente, reflexo da realidade, fixa ou estável. Essa compreensão assume, como explicou Hall (1997a), uma inversão em relação a compreensão bastante aceita de que os objetos existem no mundo de forma independente e anterior à descrição que deles fazemos.

---

<sup>5</sup> Todos os *sites* componentes da pesquisa possuem circulação irrestrita possibilitando que os procedimentos metodológicos obedeam aos preceitos éticos estabelecidos para a pesquisa científica em Ciências Humanas.

Assim, a linguagem é entendida como constantemente em movimento, indefinida, nunca capturando um significado de forma definitiva, permitindo dividir o mundo (COSTA, 2002) de uma determinada forma e não de outra. Assim, quando algo ou alguém é descrito em um *website* da Internet, por exemplo, temos a linguagem instituindo significados, possibilitando que o que foi descrito seja constituído de uma determinada forma e não de outra.

Um dos efeitos mais importantes das práticas sociais e culturais de significação é a produção de identidades culturais. Em geral, como nos alertou Silva (1999), tende-se a naturalizar as identidades como se estas exprimissem o que há de essencial em um grupo social. Porém não há um modelo ideal de *nerd* a ser alcançado ou que sirva de padrão para julgar se as descrições correspondem ou não a uma suposta “verdade” ou “realidade”. Como explicou Costa (1998), não há uma realidade intrinsecamente verdadeira a ser identificada no trabalho analítico e que possa ser tomada como forma ideal. O que é tomado como verdade é algo construído discursivamente e inserido em relações de poder. Assim, não há qualquer *nerd* sem que aconteçam práticas de nomeação, classificação, ordenação, regulação, propiciadas pela linguagem.

A partir de tal mudança na noção de cultura, os Estudos Culturais articulados à área de Educação têm colocado em ação uma ampliação do que até então era referido como práticas educativas, as quais eram associadas predominantemente aos processos educativos escolares. Nesta nova perspectiva, tornou-se possível compreender como educativos processos que se dão em diferentes espaços e não somente nas escolas. Esses processos, denominados Pedagogias Culturais, produzem e fazem circular visões de mundo, valores, estilos de vida e conjuntos de saberes dos quais as pessoas se valem para constituir suas identidades e subjetividades, como nos mostram autores tais como Andrade (2013), Camozzato (2012), Provin e Fabris (2011), Kellner (2001).

*Websites*, assim como outros materiais disponibilizados na Internet, têm possibilitado o desenvolvimento de pesquisas que buscam analisar os hábitos sociais e linguísticos das novas “tribos” da imensa rede mundial, que vem ganhando volume e se diversificando a cada dia, como apontou Marcuschi (2010). Desta forma, os *websites*, assim como outros gêneros textuais, surgem em um dado momento histórico, associados tanto às suas necessidades de comunicação quanto aos recursos tecnológicos de que dispõem. Partindo dessa compreensão, o autor (*idem*) mostrou que os gêneros textuais são historicamente situados e propiciam uma forma particular de comunicação, em

relação à qual a escrita tem adquirido grande centralidade, embora essa seja fortemente mesclada com imagens e sons. O autor (*idem*) esclarece que a produção de textos nos gêneros digitais não é mais uma forma de interação necessariamente assíncrona, ou seja, caracterizada pela defasagem temporal entre, por exemplos, os atos de escrever e de ler.

Porém, a escrita tem sido apontada (MARCUSCHI, 2010; GALLI, 2010) como a forma de comunicação que ganha destaque e se modifica na comunicação via Internet. Por isso, esses textos digitais têm possibilitado o que os autores (*idem*) indicam ser um hibridismo acentuado entre a escrita e a oralidade, pautada por novas formas de ortografia, pontuação, estruturas de frases, além do uso acentuado de siglas e abreviaturas.

Além dos *sites*, Marcuschi (2010) aponta o e-mail, o *chat* e as listas de discussão, como textos cuja emergência está ligada ao surgimento da Internet e que tendem a reproduzir estratégias da língua falada, tal como a produção de frases curtas, tornando a leitura mais amigável.

É importante lembrar, também, que os *websites*, ao apresentarem *links* indicando caminhos possíveis de leitura que não seguem ordem estritamente necessária, chamam a atenção para algumas conexões, deixando de lado qualquer outra. Como destacou Galli (2010), esses *links* exigem que se pense bem mais do que antes sobre a não linearidade da leitura de quaisquer textos, embora os textos impressos já apresentassem recursos que possibilitavam caminhos diversos de leitura.

Os *websites* que analisamos neste estudo, produzidos e postos em circulação tendo como base o suporte digital, possibilitam leituras não lineares e fluídas, tal como qualquer outro hipertexto digital (LÉVY, 1996). Uma ideia bastante genérica e abrangente de hipertexto foi proposta pelo autor (*idem*), o qual assevera ser este um conjunto de nós ligados por conexões. Cada um destes nós pode conter palavras, páginas, imagens, gráficos, sequências sonoras ou documentos completos contendo hipertextos dentro de si. Nenhum destes itens está ligado linearmente, de tal sorte que, ao navegarmos por um hipertexto, estamos a desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível.

Essas compreensões contribuem para o entendimento de que esses materiais constituem-se como espaços de produção de saber ou campos fluidos de circulação de representações. São “lugares” onde muitos indivíduos produzem ativamente suas identidades culturais. Dessa forma, cabe indicar

que, de cada um dos *websites* examinados, foram destacados excertos nos quais era conferido destaque a elementos constitutivos das identidades *nerds* e às várias formas possíveis de pertencimento ao referido grupo cultural. Para o desenvolvimento da análise dos excertos, valemo-nos do conceito de representação cultural, tal como foi discutido de Hall (1997b). De acordo com essa perspectiva, quando referimos o termo representação, não estamos tratando de reflexo do mundo “real”. A noção de representação de que estamos nos valendo, também conhecida como abordagem construcionista da representação, confere destaque ao modo como a linguagem é constitutiva de tudo aquilo que expressa. Essa abordagem da representação exige a explicitação do modo como compreendemos a correlação e a inseparabilidade entre poder e saber, as representações proliferam e se sustentam em função de estarem apoiadas em relações de poder. Como ressaltou Machado (2004), o saber só tem condições de existir a partir da constituição tanto do sujeito quanto dos domínios desse saber, o que explica a impossibilidade da produção de saberes neutros ou apolíticos, desconectados de relações de poder. Trata-se de uma noção de poder que se diferencia fortemente daquela que coloca o poder sempre como negativo, como limitado *ao* ou localizado *no* Estado ou em alguma outra instituição capaz de agir como força malévola, ou seja, como uma forma de proibição, que diz sempre não. Mas, diferentemente disso, o “[...] que faz com que o poder se mantenha e seja aceito é simplesmente que ele não pesa só como uma força que diz não, mas que de fato ele permeia, produz coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso” (FOUCAULT, 2004, p.8).

O poder é produtivo, desta forma, não há verdade fora do poder, não havendo, portanto, um conjunto de coisas verdadeiras a serem descobertas ou a se fazerem reconhecer, pois a verdade é “[...] deste mundo; ela é produzida nele graças a múltiplas coerções de poder” (FOUCAULT, 2004, p.12). Então, a verdade está relacionada a um conjunto de regras que permite distinguir-se o que é verdadeiro do que é falso em cada época e lugar.

O poder, nesta acepção, pode se manter porque seus mecanismos de ação estão relacionados com a produção de determinados saberes. São esses saberes, por sua vez, que estão implicados em jogos de correlação de forças capazes de estabelecer critérios que legitimam e validam uma série de representações culturais. Ao discutir essa mesma questão, Hall (1997b) salientou que o saber não funciona no vazio, mas que ele é posto a funcionar através de tecnologias e estratégias de aplicação, em situações específicas e em contextos históricos particulares, sendo assim que as relações de poder

penetram toda uma sociedade, sustentando o que é tomado em um dado tempo e lugar como verdade.

Nessa perspectiva, a análise elaborada a partir da noção de representação cultural questiona como a linguagem institui os significados e também os modos como são construídas identidades e subjetividades, bem como os modos como a conduta dos sujeitos poder ser regulada, levando-os a pensar e a agir de determinadas formas.

### **TROCAS CULTURAIS INTENSAS E A PRODUÇÃO DE IDENTIDADES CULTURAIS JUVENIS VIA WEB**

A intensificação das trocas culturais tem tornado cada vez mais difícil produzir e manter, sobre nós mesmos e sobre nossas vidas, histórias que possibilitem pensar que a identidade se mantém idêntica a si mesma por muito tempo (HALL, 1998). Estamos sendo constantemente confrontados com situações que nos impedem de criar um fio condutor único para nossas vidas.

Em nossa sociedade, atravessada por tecnologias virtuais e digitais, a Internet tem sido um dos muitos espaços onde os indivíduos colocam em circulação uma série de elementos que servem de material para a constituição de suas identidades, onde compartilham, por exemplo, costumes, comportamentos, gostos, atitudes, crenças, valores.

A partir dessas considerações passamos a compreender os *websites* que estamos analisando como espaços implicados na produção de identidades culturais juvenis, assumindo que qualquer noção essencialista ou fixa sobre a identidade não possibilita compreender as mudanças que as identidades culturais vêm sofrendo no mundo contemporâneo. Segundo Hall (2011, 1998), as discussões que vêm sendo promovidas pela teoria cultural afastam-se de qualquer noção de identidade que compreenda a pessoa humana como centrada, unificada, racional, autônoma, consciente, centro de suas ações, dotada de um núcleo interior de características que a acompanhava por toda a vida. Neste sentido, hoje, mais do que nunca, a identidade estaria cada vez mais se tornando uma tarefa a ser assumida e realizada diariamente (BAUMAN, 2011, 2005). Por isso, a identidade torna-se algo sobre o que é importante refletir.

Em uma primeira aproximação, parece razoável dizer que a identidade é simplesmente aquilo que uma pessoa é. Ao fazer afirmações sobre como são os/as *nerds*, elencando uma série de características supostamente fixas



atribuídas a essas identidades, por exemplo, parece que o conceito em questão corresponderia a uma positividade, independente de qualquer relação com as outras pessoas. No entanto, as afirmações de identidade só fazem sentido porque não partilhamos com outros seres humanos exatamente as mesmas marcas identitárias. Algumas postagens<sup>6</sup> disponibilizadas em *websites* examinados apontam as características e peculiaridades dos/as *nerds/geeks* buscando diferenciá-los/as de outros/as jovens, como podemos observar a seguir.

Antigamente os Nerds e Geeks eram conhecidos por outras siglas<sup>7</sup>, pessoas inteligentes ou apenas aquelas que se destacavam em uma área onde as pessoas comuns não se atreviam a ir tão profundamente.

Na escola era aquele carinha que tirava 10 em toda prova de matemática; a garota que andava com vários livros debaixo do braço e lia todos!; os que lutavam entre si pra tirar a maior nota na prova de química, física, português, literatura, estes que por um motivo ou outro abraçavam de tal forma alguma matéria que ela passava a fazer parte da vida, durante as horas vagas era este o seu foco e com o aumento da experiência o CDF tornava-se especialista.

No mundo inteiro temos várias formações destes peritos, na área da TV, cinema, séries, em softwares, hardwares, bonecos, em diversos sistemas de RPG, card games, na web temos os que ouvem podcast's gerais ou de determinado tipo seletivo, que conhecem sites, blogs, que veem videocast's, invadem sites, sabem sobre todos os virais, sobre todos memes, em casa são colecionadores de armas, de jogos de vídeo-game, de carros, de tecnologia de ponta, etc (bom, acho que o pessoal já pegou...). O que define esses caras não é sobre o que eles sabem mas a quantidade e a profundidade de conhecimento sobre o assunto. Eles não apenas conhecem mas vão tão a fundo no sentido de existência daquilo que é sua paixão, por vezes assustando as pessoas a sua volta por conhecer cada minúcia, além da capacidade imaginativa do criador.

**Fonte:** [http://www.blog\\_quartogeek.com.br/diferenca-entre-nerds-geeks-e-outros-bichos-peconhentos](http://www.blog_quartogeek.com.br/diferenca-entre-nerds-geeks-e-outros-bichos-peconhentos) Acesso em: 01 nov. 2012.

---

<sup>6</sup> Os excertos foram transcritos sem qualquer correção linguística, exatamente como estão disponibilizados na Internet.

<sup>7</sup> O *site* faz referência à sigla CDF usada, em geral, para referir estudantes dedicados que atingem alto nível de sucesso escolar.

*Se você acha que só existe um tipo de nerd, é porque você não é nerd, ou é um mal informado. Segundo a Wiki (apelido carinhoso para Wikipédia), resumidamente o nerd é uma pessoa exagerada e infantilizada. Por quê? Segue o trecho da definição dada por eles: “Nerd é um termo que descreve, de forma estereotipada, muitas vezes com conotação depreciativa, uma pessoa que exerce intensas atividades intelectuais, que são consideradas inadequadas para a sua idade, em detrimento de outras atividades mais populares.” – By Wikipédia.*

Quero deixar bem claro que não existe semelhança entre Nerd e CDF. No primário eu era chamada de CDF na escola. Só me sentava na primeira carteira, usava óculos de grau e estudava muito para tentar tirar uma nota boa, mas eu sempre estava na média. O que me leva a conclusão de que eu era esforçada e não inteligente, assim como os outros me julgavam ser. Esteriótipos existem as pencas, mas nem tudo é o que parece ser.

Quem não é nerd, acha que consegue identificar um, já que eles usam óculos de grau de armações grossas, camisa social quadriculada, calça acima do umbigo e que não consegue se socializar. Amiguinhos, não é bem assim...

**Fonte:** <http://circuscircus.com.br/blog/que-tipo-de-nerd-voce-e/> Acesso em: 10 set. 2013.

**NERD TRADICIONAL** - Obsessivo por assuntos incomuns, é **inteligente** e não se dá muito bem nos relacionamentos. Pode se tornar um pouco **recluso**, mas costuma ter um círculo restrito de amigos. Gosta de **computadores** e de cultura pop.

**Fonte:**

<http://www.qualifiedigital.com/blog/index.php/2011/05/dia-do-orgulho-nerd-descubra-qual-tipo-e-voce/> Acesso em: 18 out. 2013.

**NERD CLÁSSICO**– Aquela pessoa de roupa pastel, usando óculos, cabelo repartido e cheio de gel, que gosta de ficção científica, de estudar, detesta assistir e praticar esportes, adora RPGs, vídeo-games e histórias em quadrinhos (HQs). Geralmente é muito tímido e anti-social. Vive sozinho e menosprezado pelos amigos. Tipicamente rotulado de virgem.

**Fonte:** <http://tecnologia-e-cinema.com/2010/07/estereotipos-e-cliches-6-personagens-nerds-do-cinema/> Acesso em: 21 set. 2011.

**Hipsters: “Eu já era nerd antes de ser moda”.**

Fonte: <http://www.tecmundo.com.br/erro-404/23378-erro-404-os-tipos-de-nerds-ilustracao-.htm> Acesso em: 10 set. 2013.

**GEEK** – Nada mais é do que um **nerddescolado**. Tem uma vida social agitada, frequenta **festas**, tem muitos amigos, é inteligente e usa bastante a **internet**. Tem orgulho do seu **conhecimento** em quadrinhos, filmes, séries de TV e videogames.

**Fonte:**

<http://www.qualifiedigital.com/blog/index.php/2011/05/dia-do-orgulho-nerd-descubra-qual-tipo-e-voce/> Acesso em: 18 out. 2013.

**NerdGeek** – É a pessoa fanática por tecnologia. Respira todas as novidades que envolvem eletrônicos, computadores, internet, chips, invenções tecnológicas etc. Adora estudar tudo que se relacione a tecnologia, gosta de ser o primeiro a ter a última novidade em celular ou computador e mostrar para os amigos. Geralmente tem poucos amigos e, ainda sim, amigos tão geeks quanto ele.

**Fonte:**

<http://tecnologia-e-cinema.com/2010/07/estereotipos-e-cliches-6-personagens-nerds-do-cinema/> Acesso em: 21 set. 2011.

**DORK** - Nerd ao extremo, é aquela pessoa que tem interesse **apenas** por assuntos como quadrinhos, séries, tecnologia e ciência. Diferentemente **donerd clássico**, tem aversão por relacionamentos e não consegue fazer **amizades** facilmente. É frequentador assíduo de **fóruns de discussão** e de realidades virtuais.

**Fonte:**

<http://www.qualifiedigital.com/blog/index.php/2011/05/dia-do-orgulho-nerd-descubra-qual-tipo-e-voce/> Acesso em: 18 out. 2013.

De acordo com os excertos, a característica que distinguiria os/as *nerds* das demais pessoas seria a sua extrema dedicação à apropriação de algum tipo de saber, tarefa que assume posição central em suas vidas. Portanto, seriam pessoas que não apenas conhecem algum assunto, seja ele acadêmico/escolar ou não, mas que o tomam como uma paixão e se dedicam a apreendê-lo em suas minúcias e em profundidade. Por isso, acabam tornando-se especialistas/peritos nessas mesmas temáticas. Porém, cabe reforçar, não se

trata de estudar apenas os temas acadêmicos/escolares. Dentre as temáticas de interesse dos/as *nerds* estão programas de TV, filmes, *hardwares* e *softwares*, jogos eletrônicos e RPG, por exemplo. Tal dedicação pode ser, também, destinada à atividade de colecionar objetos.

Além disso, no Brasil, não é por acaso que esses/as jovens são referidos como CDFs em função de que, em geral, tendem a ter sucesso escolar. Porém, como apontam os *websites* examinados nesta pesquisa, não há consenso sobre o CDF ser um *nerd*. Essa seria uma denominação equivocada para um/a *nerd* em função de sua conotação pejorativa. Em um dos *websites* referidos acima, por exemplo, a recusa ao termo CDF advém da compreensão de que este promoveria uma redução dos *nerds* a um número reduzido de características, simples, essenciais e atribuídas à natureza, um estereótipo (HALL, 1997b).

Aliás, têm sido recorrente, nos *websites* examinados, relatos que dizem respeito ao tratamento preconceituoso que os/as *nerds* vem sofrendo, especialmente na escola. Sales e Paraíso (2010), ao discutirem os discursos sobre escola que circularam no *Orkut*<sup>8</sup>, mostraram como os/as jovens *nerds* escolares eram descritos/as, nesta rede social, como avessos ao convívio social, impopulares e infantis; jovens cujos interesses de vida seriam reduzidos apenas ao sucesso escolar. Uma caracterização, em geral, carregada de ódio e preconceito, que teria ligação com algumas significações que o termo *nerd* adquiriu desde o seu surgimento. Uma das explicações sobre a origem da denominação *nerd* advém do livro chamado *If I ran the zoo*<sup>9</sup> (título que pode ser traduzido para Se Eu Dirigisse o Zoológico), no qual *nerd* era o nome de um boneco do ventríloquo de Edgar Bergen. Outra explicação associa o termo *nerd* com pessoas que trabalhavam nos laboratórios da *Northern Electric Research and Development*, localizados em de Ontário no Canadá. Em qualquer uma dessas explicações sobre o surgimento do termo, há indicações de que este foi inicialmente utilizado como uma forma de apontar aqueles/as jovens pouco populares da *high school* estadunidense na década de 1980 (LACOMBE, 2012; MATOS, 2011; CHAGAS, 2011).

Essas primeiras significações, no entanto, teriam mudado em função da valorização que muitos temas de interesse de *nerds/geek* têm recebido desde as últimas décadas do século XX e das estratégias criadas por seus/suas integrantes de reverter o estereótipo acima referido. Porém, ao mesmo tempo

---

<sup>8</sup> Rede social de grande prestígio no início dos anos 2000.

<sup>9</sup> SEUSS, Theodor. *If i ran the zoo*. New York: RandomHouse, 1950.

que se obtém alguma mudança dos significados pejorativos existentes ocorre, também, uma reafirmação da norma que teria sido evocada para a criação do próprio estereótipo (HALL, 1997b). O esforço de mostrar que os/as integrantes de um grupo cultural possuem algo que os diferencia das outras pessoas reafirmaria, portanto, o critério que os teria colocado em desvantagem em outro momento. Por esse motivo as novas significações convivem conflituosamente com as anteriores, que não desaparecem.

Mas as classificações que aparecem nos excertos fazem ver, também, as divergências sobre quem pertence ou não ao mesmo grupo cultural. Como o excerto abaixo aponta, há quem considere o *geek* um tipo de *nerd*, e há, ainda, quem faça uma distinção que não os colocaria em um mesmo grupo cultural.

Existem diversos termos com conceitos semelhantes ao **degeek**, mas muitos preferem adotar diferentes conotações entre eles, embora as diferenças sejam controversas. Pode-se afirmar, no entanto, que a denominação mais confundida com **geek** é a de '**nerd**'. Muitos consideram que o **geek** é uma nova geração de **nerds**, podendo ser distinguido de seus antecessores por características singulares: é mais descolado, sofre de neofilia (atração por tudo aquilo que é novidade), possui um conhecimento obsessivo e obscuro sobre meios de comunicação de massa, cultura pop e tecnologia. Geralmente eles também são espertos e apaixonados por coisas que a maioria das pessoas não se importa.

**Fonte:** <http://blog.maisestudo.com.br/diferencas-nerd-e-geek/> Acesso em: 11 out. 2012.

As afirmações sobre a diferença, assim como as afirmações sobre identidade, dependem de uma cadeia de declarações que mostram diferenças entre nós e as outras pessoas. A identidade e a diferença estão, portanto, em íntima relação. Como esclareceu Silva (2005, p. 75) “[...] a identidade depende da diferença, a diferença depende da identidade. Identidade e diferença são, pois, inseparáveis”. Nesta perspectiva, a identidade não se encerra em si mesma, ela não é o oposto da diferença, como seria possível pensar a partir de visões essencialistas sobre o termo. Por isso, não é tão simples dizer com segurança quem são os/as *nerds*. Essa classificação, assim como qualquer outra, depende dos critérios assumidos para diferenciação. Como esclareceu Woodward (2005), a dependência que a identidade possui da diferença tem relação, pelo menos em parte, com os sistemas classificatórios que dividem a população em grupos facilmente diferenciáveis.

Como mostrou Silva (2005, p. 82), a “[...] identidade e a diferença se traduzem, assim, em declarações sobre quem pertence e sobre quem não pertence, sobre quem está incluído e quem está excluído”. Isso significa que a divisão entre nós e eles é uma operação de classificação, “[...] a identidade e a diferença estão estreitamente relacionadas às formas pelas quais a sociedade produz e utiliza classificações” (SILVA, 2005, p. 82).

No entanto, em tempos de globalização e de intensificação da instabilidade das identidades culturais, muitas pessoas buscam conter tantas mudanças (BAUMAN, 2005). Cria-se uma tensão entre as perspectivas essencialistas e as perspectivas não essencialistas sobre as identidades culturais. A busca pela estabilização da identidade aparece nos *websites* examinados quando os/as produtores/as dos mesmos alegam que não são todas as pessoas que possuem alguma forma de “nerdice” e que não basta ter algumas preferências em comum com os/asnerds para integrar esse grupo. Este parece ser o argumento contido nas postagens que declaram que muitas pessoas são *nerdfakes*, interessadas apenas no prestígio que a “nerdice” estaria conferindo aos/às integrantes desse grupo cultural, como é possível observar no excerto a seguir.

#### **NerdsFakes**

São os que dizem ser nerd mas não são. Alguns fazem isso por ser nerd ter se tornado algo considerado legal, inclusive por algumas garotas, e quando garotas gostam de algo, garotos tentam ser este “algo”. Esses são os piores tipos, por que eles realmente não têm nada de nerd.

Um tipo muito comum é o jogador de MMORPG, que são aqueles jogos em que várias pessoas jogam online, ganhando experiência, level, etc. Muitas pessoas jogam esses jogos e acreditam serem nerds por isso! Eu já conheci vários cabeças ocas que jogam MMORPGs, não só de brincadeira, jogam sério mesmo, entendem muito do jogo e tem high level. Mas ficar o dia todo jogando um MMORPG não é ser nerd, é ser antissocial. Você pode até ser um nerd que joga MMORPG, mas você não é um nerd por jogar MMORPG.

E o mais importante! Usar um computador não te torna nerd! Existem pessoas que acham que por usarem a droga do facebook o dia todo são nerds! Com a popularização do computador todo mundo usa ele o dia todo! Isso não te torna nada, apenas um viciado em facebook.

**Fonte:** <http://www.espadasebits.com/2012/09/descubra-que-tipo-de-nerd-voce-e-de-uma.html> Acesso em 10 set. 2013.

Talvez por isso, os relatos mais recentes disponíveis na Internet apontem não apenas a preocupação com os preconceitos, mas para o que muitos integrantes desse grupo cultural consideram uma questão bastante problemática: a entrada da cultura *nerd* na moda. A entrada dos temas de interesse dos/as *nerds* na moda trouxe para esses sujeitos a possibilidade de produzirem significações mais positivas sobre seus gostos e comportamentos. No entanto, a existência de uma moda *nerd* e desses significados positivos, como já referimos, não eliminou os significados pejorativos já existentes, criando tensões entre aqueles/as jovens que dizem ser *nerds* independentemente da valorização que seus temas de interesse parecem estar recebendo.

Parece que ser nerd está na moda nos dias atuais. Vemos isso com o crescimento dos sites, rádios e eventos nerds... e também das séries de TV e filmes. Não é de hoje que filmes estão abordando assuntos e personagens que se interessam por HQs, tecnologia, vídeo-games, estudos etc. No entanto, os nerds ainda são retratados de forma superficial, estereotipada e preconceituosa.

**Fonte:** <http://tecnologia-e-cinema.com/2010/07/estereotipos-e-cliches-6-personagens-nerds-do-cinema/> Acesso em: 21 set. 2011.

Bom dia espadachins! Aqui estou eu de novo e hoje vou falar sobre um assunto que me incomoda muito. Os nerds! Não que os nerds me incomodem (há quem diga que eu sou um nerd), mas os que não fazem ideia do que é ser um nerd me incomodam muito! E mais ainda aqueles que não são nerds e dizem ser! Então, neste post, irei falar sobre o que são nerds, da onde veio esse nome e quais são os tipos de nerd. O que é um assunto que causa muita discussão entre mim e o Dadnis! Quero lembrar a vocês que ninguém vira nerd por querer, a pessoa já nasce um nerd e as vezes nem percebe. Também é importante dizer que se você não se resume a uma coisa, não é por que você é nerd que você se resume a isso, ser nerd é apenas um traço a mais na sua personalidade.

**Fonte:** <http://www.espadasebits.com/2012/09/descubra-que-tipo-de-nerd-voce-e-de-uma.html> Acesso em 10 set. 2013.

Esses “falsos nerds” ou “fakes” seriam, segundo o excerto acima, pessoas que estariam buscando tirar proveito das significações positivas

proporcionadas pela moda *nerd*, sem que tenham que lidar (ou que não se preocupam) com as significações mais pejorativas e estereotipadas, há tanto tempo combatidas, mesmo que perdurem. Nesse sentido, ao dirigir-se a seus/suas leitores/as como espadachins, o excerto acima transcrito remete esses/as mesmos/as leitores/as a uma forma de luta por justiça. Os espadachins, supostamente, são os cavaleiros *Jedi* que lutam por manter a paz, ordem e a justiça na República Galáctica imaginada nas produções da franquia *Star Wars*. Enfim, esses espadachins lutam não apenas contra os preconceitos que sofrem, lutam, também, contra o que consideram uma apropriação indevida dos significados positivos a eles associados.

Há, portanto, uma recusa a inserção de pessoas em grupos *nerd/geek* em função de existir uma forma de moda a eles associada. Uma moda *nerd* que teria se produzido em função do intenso crescimento de artefatos culturais dedicados aos temas prediletos desse grupo cultural. Não é difícil encontrar *websites*, lojas e produtos comerciais dedicados às temáticas de interesse dos/as *nerds*. Dessa forma, diversos produtos, tais como roupas, acessórios, objetos de decoração, maquiagem, calçados, brinquedos, entre outros, são referidos como elementos que serviriam para compor um estilo de vida ou uma moda *nerd*. Ou, ainda, podemos dizer que o mercado estaria capturando signos desse grupo cultural para compor produtos comerciais. Aliás, trata-se de uma forma de captura mercadológica de elementos culturais que já teria ocorrido com outros grupos juvenis, tais como o *punk*, o *new wave*, o *yuppie*, o *new hippie*, o *rapper*, o *odark*, o *gótico*, o *grunger*, o *clubber*, o *raver*, como referiu Gumes (2003).

Cabe destacar que tal captura mercadológica não é impedida pela compreensão de que uma forma cultural é avessa à existência da moda. Tem-se produzido um estilo de vestir e agir livremente inspirado no “descuido” que esses/as jovens assumem como característico da cultura *nerd*.

Em tempos em que as formas tradicionais de pertencimento estão enfraquecidas, o mercado produz os mais diversos itens de consumo, tomando como material para sua elaboração quaisquer formas culturais de que disponham. Como mostrou Schmidt (2006), isso teria se processado até mesmo com a vontade de muitos grupos culturais juvenis de mudar o mundo. Ou seja, o mercado parece estar assimilando como material para vender seus produtos até mesmo os ideais que supostamente lhe fariam oposição.

A possibilidade de incorporação dos signos das culturas juvenis na moda teria sido aberta pela valorização que a juventude ganhou a partir dos anos



1950 e 1960. Como mostraram Machado (2011) e Canevacci (2005), nessa época, os jovens entraram na esfera do consumo em função de que a indústria passou a oferecer para eles os mais diversos produtos, especialmente aqueles ligados ao entretenimento propiciado pela televisão, o cinema e a indústria fonográfica.

Além disso, nessa época, como ressaltou Lipovetsky (2009), os/as filhos/as deixaram de buscar parecer com seus pais e suas mães, afinal o que estava cada vez mais em alta era justamente a descontração, a expressão individual, a audácia e a espontaneidade atribuída aos jovens. Essa foi também a época em que os adultos passaram a querer parecer mais jovens. Enfim, com a centralidade conferida à juventude, a produção de roupas teria deixado de buscar a distinção e a elegância como seus ícones máximos, cedendo lugar para a jovialidade. A produção do que vestir, por exemplo, passou a incorporar elementos dos grupos juvenis, podendo até mesmo incluir o que seria descuidado, rasgado, desfiado, descolorido, desbotado, tosco e descosturado.

Porém, esses tipos parecem se multiplicar fazendo surgir uma variedade de outros, tais como *Apple*, *Web Comics*, *Scrapbook*, *Podcast*, *Nintendo*, *Anime*, *RPG* e *POKER*<sup>10</sup>. Os *gamer's*, por serem aficionados pelos jogos e tudo que tem a ver com o tema; os *otakus*, por gostarem de tudo que tenha a ver com a cultura asiática; os *geeks*, pelo interesse em tudo que tenha a ver com informática; os *HQ's*, pelo gosto em gibis; os cinéfilos, apaixonados por filmes de ficção, entre tantos outros enquadrados como “tipos de *nerds*”.

Embora a criação de tipos seja necessária para que se produzir significados a respeito das coisas do mundo, como explicou Hall (1997b), ela pode funcionar de forma ambígua. Trata-se de uma estratégia que tanto pode levar a compreender que *nerds/geeks* não constituem um grupo de pessoas todas exatamente iguais que se poderia descrever sem alegar a complexidade de relações que estabelecem assim como pode funcionar como uma forma de fixar significados. Ou seja, o recurso aos tipos tanto pode levar a uma contraposição ao uso de estereótipos quanto pode contribuir para tentativas de fixar as identidades em meio a tantas possibilidades de constituição. Um

---

<sup>10</sup> Que tipo de NERD você é?

<http://circuscircus.com.br/blog/que-tipo-de-nerd-voce-e/> Acesso em: 10 set. 2013.

esforço que, aliás não é neutro ou desvinculado de relações de poder, a produção e tipos divide, ordena e hierarquiza os indivíduos assim como qualquer outra estratégia classificatória.

Como Louro (2010) destacou, em meio a tantas possibilidades de múltiplos pertencimentos sociais,

[...] nós tememos a incerteza, o desconhecido, a ameaça de dissolução que implica não ter uma identidade fixa; por isso tentamos fixar uma identidade, afirmando que o que somos agora é o que, na verdade, sempre fomos (p. 13).

Em outras palavras, no mundo contemporâneo, diante da impossibilidade de controlar a produção de identidades e da instabilidade que isso gera, há tentativas de fixação das mesmas, ainda que isso seja impossível de se efetivar. Neste sentido, parece bastante razoável pensar que os vários tipos de *nerds* que os websites examinados apontam existir estejam ligados a uma dessas tentativas de fixar as identidades.

### **POR FIM, MUDANDO O STATUS PARA OFF-LINE**

As considerações que fizemos indicam que a forma como uma identidade é representada não é inocente ou neutra; a representação constitui o conjunto de significados posto em ação pela linguagem para que aquela identidade faça algum sentido, como mostrou Woodward (2005).

Porém, mesmo que as representações promovam associações entre o termo *nerde* um conjunto de características atribuídas a ele, tais associações não podem ser controladas, tendem a ser até mesmo provisórias. Isso decorre da instabilidade da linguagem que não mantém um determinado conjunto de elementos unidos definitivamente, como mostrou Silva (2005). Todas as associações acontecem de uma forma específica e em certo momento, interpeladas pelos recursos linguísticos ali requeridos, separando, naquela situação, o que pertence e o que não pertence ao conjunto de características. Dizer que a identidade e a diferença não podem ser compreendidas fora dos sistemas de significação nos quais adquiriram sentido não significa dizer que a cadeia de diferenciações que uma declaração sobre identidade e diferença evoca possibilite fixá-las ou estabilizá-las. A instabilidade da linguagem, neste caso, mostra como é difícil (talvez impossível) que uma identidade se estabeleça e permaneça idêntica a si mesma.

Assim como a linguagem, a identidade nunca se fixa, mesmo que tenda à estabilização. A estabilidade é, ao mesmo tempo, uma tendência e uma impossibilidade. É possível dizer que o “[...] processo de produção de identidades oscila entre dois movimentos: de um lado, estão aqueles processos que tendem a fixar e estabilizar a identidade; de outro, os processos que tendem a subvertê-la e desestabilizá-la” (SILVA, 2005, p. 84).

Dessa forma, tende a existir desconforto em torno da identidade, tornando-a um problema, uma tarefa permanente. A identidade e a diferença são cultural e socialmente construídas, além de possuírem um caráter necessariamente móvel. Não há nada de intrínseco a uma identidade; não há, portanto, um conjunto fixo de características que permita dizer o que alguém é. A identidade é uma estrutura instável e, talvez por isso, o esforço de definir o que é um/a *nerd* acabe por complicar esse mesmo esforço. A tentativa registrada em diversos *websites* examinados de criar tipos ou classificações de *nerds* nos tem feito pensar o quanto é difícil estabelecer limites para o pertencimento a esse grupo cultural. Ao mesmo tempo, esse esforço parece recorrer a características dos/as integrantes desse grupo cultural possivelmente não constitutivas das primeiras compreensões existentes nos anos 1970 e 1980.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, P. O Estado da Arte dos Estudos Culturais e Das Pedagogias Culturais: um ensaio de análise. Canoas. In: 2º Seminário Internacional de Estudos Culturais e Educação, 2013, Canoas. *Anais do 2º Seminário Internacional de Estudos Culturais e Educação*. Canoas:ULBRA, 2013.sp.

BAUMAN, Z. *Globalização*. As consequências humanas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999.

\_\_\_\_\_. *Identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

\_\_\_\_\_. De peregrino a turista, o uma breve historia de la identidad. In: HALL, Stuart y DU GAY, Paul (orgs). *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorroutu, 2011. p. 40-68.

CAMOZZATO, V. *Da Pedagogia às Pedagogias – formas, ênfases e transformações*. Porto Alegre: UFRGS, 2012, 203f. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

CANEVACCI, M. *Culturas eXtremas*. Mutações juvenis nos corpos das metrópoles. Rio de Janeiro: DP & A, 2005.

CANCLINI, N. *Consumidores e Cidadãos*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2010.

FOUCAULT, M. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2004.

CHAGAS, L. Na teia do aranha: a construção cultural dos estereótipos dos jovens Nerds. In: Seminário Nacional de Pós-Graduação em Ciências Sociais. 2011, Vitória, *Anais do Seminário Nacional da Pós-Graduação em Ciências Sociais*: Vitória: UFES, 2011.sp.

COSTA, M. Ensinando a dividir o mundo; as perversas lições de um programa de televisão. *Revista Brasileira de Educação*. v.20, p.71-82, mai/jun/jul/ago, 2002.

\_\_\_\_\_. O Currículo e a Política Cultural. In: COSTA, Marisa Vorraber (Org.). *O Currículo nos Limiares do Contemporâneo*. Rio de Janeiro: DP & A, 1998. p. 37-68.

GALLI, F. Linguagem da Internet: um meio de comunicação global. In: MARCHUSCHI, L.; XAVIER, A. (orgs.). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido*. São Paulo: Cortez Editora, 2010. p. 147 – 164.

GARBIN, E. Culturas juvenis, identidades e internet: questões atuais. *Revista Brasileira de Educação*, n. 23, p. 119 – 135, maio-ago, 2003.

GUMES, N. RG, jovem - culturas juvenis e a formação das identidades da juventude. In: 26º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2003, Belo Horizonte. *Anais do 26º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Belo Horizonte: Intercom, 2003. sp.

HALL, S. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais de nosso tempo. *Educação e Realidade*, Porto Alegre, v.22, n.2, p. 15-46, jul/dez, 1997a.

\_\_\_\_\_. *Representations and signifying produces*. London: Sage / Open University, 1997b.

\_\_\_\_\_. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: CP & A, 1998.

\_\_\_\_\_. Introdução: quién necesita identidade? In: HALL, S. y DU GAY, P. (orgs). *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorroutu, 2011. p. 13-39.

KELLNER, D. *A Cultura da Mídia*. Estudos Culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Baurú: EDUSC, 2001.

LACOMBE, A. O mundo dos nerds: a representação midiática dos jovens deslocados no Brasil. *Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação*. v. 5, n. 4, p. 1 - 14, jun/set, 2012.

LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência*. O futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

LIPOVETSKY, G. *O Império do Efêmero*. A moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

\_\_\_\_\_. G. El reino de la hipercultura: cosmopolitismo y civilización occidental. In: LIPOVETSKY, G.; HERVÉ, J. *El occidente globalizado*. Um debate sobre la cultura planetaria. Barcelona: Editorial Anagrama, 2011. p. 11-102.

LOURO, G. (org.). *O Corpo Educado - Pedagogias da Sexualidade*. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

MACHADO, M. *Consumo e politização: discursos publicitários e novos engajamentos juvenis*. Rio de Janeiro: Mauad X: FAPERJ, 2011.

MACHADO, R. Introdução: Por uma genealogia do poder. In: FOUCAULT, Michel. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2004. p.VII-XXIII.

MAFFESOLI, M. *O Tempo das Tribos*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

MARCHUSCHI, L. Gêneros textuais emergente no contexto da tecnologia digital. In: \_\_\_\_\_; XAVIER, A (orgs.). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido*. São Paulo: Cortez Editora, 2010. p. 15 – 80.

MATOS, P. O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capita simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. In: XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, São Paulo, 2011. São Paulo. *Anais do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste*. São Paulo: Intercom, 2011.

PROVIN, P. e FABRIS, E. Uso de sites na pesquisa em Educação: desafios contemporâneos para a investigação. In: 1º Seminário Internacional de Estudos Culturais e Educação, 2011, Canoas. *Anais do 1º Seminário Internacional de Estudos Culturais e Educação*. Canoas: ULBRA, 2011.

ROSE, G. *Visual methodologies – an introduction to the interpretation of visual materials*. London: Sage, 2001.

SALES, S.; PARAÍSO, M. Escola, Orkut e juventude conectados: falar, exibir, espionar e disciplinar. *Pro-Posições*. Campinas, p. 225 - 242, Mai/Ago, 2010.

SCHMIDT, S. *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 Educação, Universidade Federal do Rio grande do Sul, Porto Alegre, 2006.

SILVA, T. A produção social da identidade e da diferença. In: SILVA. T. (org.) *Identidade e diferença*. A perspectiva dos Estudos Culturais. Petrópolis: Vozes, 2005. p. 73-102.

\_\_\_\_\_. *O Currículo como Fetiche*. A poética e a política do texto curricular. Belo horizonte: Autêntica, 1999.

VELHO, G. Juventudes, projetos e trajetórias na sociedade contemporânea. In: ALMEIDA, M. e EUGENIO, F. (orgs.). *Culturas Jovens*. Novos Mapas do afeto. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006. p 192-200.

WOODWARD, K. Identidade e diferença: uma introdução. In: SILVA. T. (org.) *Identidade e diferença*. A perspectiva dos Estudos Culturais. Petrópolis: Vozes, 2005. p. 7- 72.

#### **SITES EXAMINADOS**

Diferença entre nerds, geeks e outros bichos peçonhentos. Disponível em: <<http://www.blog.quartogeek.com.br/diferenca-entre-nerds-geeks-e-outros-bichos-peconhentos>> Acesso em: 01set. 2014.

Que tipo de NERD você é? Disponível em:  
<<http://circuscircus.com.br/blog/que-tipo-de-nerd-voce-e/>> Acesso em:  
10 set. 2013.

Estereótipos e Clichês: 6 Personagens Nerds do Cinema. Disponível em:  
<<http://tecnologia-e-cinema.com/2010/07/estereotipos-e-cliches-6-personagens-nerds-do-cinema/>> Acesso em: 21 set. 2011.

Descubra que tipo de Nerd você é de uma vez por todas! Disponível em:  
<<http://www.espadasebits.com/2012/09/descubra-que-tipo-de-nerd-voce-e-de-uma.html>> Acesso em 10 set. 2013.

Dia do Orgulho Nerd: Descubra qual tipo é você. Disponível em:  
<<http://www.qualifiedigital.com/index.php/dia-do-orgulho-nerd-descubra-qual-tipo-e-voce/>> Acesso em: 18 out. 2013.

Erro 404: Os tipos de nerds [ilustração]. Disponível em:  
<<http://www.tecmundo.com.br/erro-404/23378-erro-404-os-tipos-de-nerds-ilustracao-.htm>> Acesso em: 10 set. 2013.

Nerd não! Geek. Disponível em:  
<<http://blog.maisestudo.com.br/diferencas-nerd-e-geek/>> Acesso em: 11 out. 2014.

*Recebido em 09/05/2017  
Aprovado em 24/07/2017*