

A PRODUÇÃO DE IDENTIDADES *NERD/GEEK* EM *BLOGS*: UM ESTUDO SOBRE CULTURAS JUVENIS E PEDAGOGIAS CULTURAIS

JAHNKE, Max¹; BICCA, Angela D. N.²; CUNHA, Ana Paula A.³

¹ Bolsista de Iniciação Científica FAPERGS, Curso de Engenharia Elétrica, IFSUL.
maxljahnke@gmail.com

² Orientadora, Mestrado Profissional em Educação e Tecnologia, IFSUL.
angela.bicca@hotmail.com

³ Co-orientadora, Mestrado Profissional em Educação e Tecnologia, IFSUL.
anapcunha@pelotas.ifsul.edu.br

1 ACESSANDO *BLOGS*

Desde o final do século XX vivemos imersos em um conjunto de tecnologias da informação e da comunicação que estariam mudando as nossas formas de viver (BAUMAN, 2001; LÉVY, 1996) e é nesta época que têm surgido grupos juvenis intitulados *nerd/geek*. Os/as integrantes desses grupos ou tribos (MAFFESOLI, 2010) escrevem e colocam em circulação na Internet *blogs* nos quais abordam seus interesses por artefatos tecnológicos, saberes acadêmicos, ficção científica, histórias em quadrinho, seriados de TV, jogos, entre outros. A denominação *nerd* foi inicialmente utilizada para referir jovens pouco populares da *high school* estadunidense na década de 1980; porém essas primeiras significações teriam mudado, passando a ter sentidos mais positivos marcados pelo termo *geek*, como indicou Matos (2011). Neste estudo, portanto, analisei como se dá a constituição das identidades do grupo juvenil *nerd/geek*¹ a partir de *blogs* escritos em língua portuguesa e postados a partir dos anos 2000 na Internet. Indico que essa pode ser uma das formas como as pessoas podem estar aprendendo a viver em um mundo altamente tecnológico que vem se configurando desde a metade do século XX.

2 A ANÁLISE CULTURAL

Esta pesquisa foi desenvolvida na perspectiva do campo dos Estudos Culturais (HALL, 1997) de inspiração pós-moderna e pós-estruturalista articulado ao campo da Educação, o que permitiu compreender como os *blogs* constituem-se em artefatos culturais produtivos (GARBIN, 2003), locais onde ocorrem práticas de representação cultural e onde operam diversos discursos implicados na constituição de identidades e subjetividades. Sob essa perspectiva ampliou-se o que até então era referido como práticas educativas, passando-se a abranger a análise das representações e discursos postos em ação em diferentes artefatos culturais, o que ficou conhecido como Pedagogias Culturais (KELLNER, 2001; STEINBERG, 1997).

Para desenvolver este estudo analisei 14 *blogs*, dentre centenas disponíveis na Internet que foram visitados nos meses de setembro e outubro de 2011. Os *blogs* selecionados apresentam referências a filmes como materiais necessários para quem desejar tornar-se ou continuar sendo um/a *nerd/geek*. A análise foi desenvolvida a partir da noção de representação cultural, tal como foi enunciada por Hall (1997b), também conhecida como abordagem construcionista da

¹ A mesma associação não foi procedida em relação ao termo “CDF” mesmo sendo este muito usado no Brasil para referir pessoas que obtêm boas notas na escola.

representação, onde é dado destaque ao modo como a linguagem é constitutiva de tudo aquilo que fala. Tal noção está intimamente associada à noção de discurso foucaultiana que possibilita discutir como a linguagem institui os significados disciplinando os sujeitos a pensar e a agir de determinadas formas.

Cabe esclarecer que a juventude não está sendo tomada como uma faixa etária que precederia a vida adulta, mas sim com um fenômeno sócio-cultural e um estilo de vida que pode ser estendido a pessoas de todas as idades (VELHO, 2006).

Além disso, não estou assumindo que as identidades culturais partam dos sistemas de pertencimento mais frequentemente requeridos até pouco tempo atrás, tais como a família, a religião e a nação. Isso tornou mais difícil explicar a identidade como algo natural, essencial, estável, coerente ou como um conjunto fixo de características que permita dizer o que uma pessoa é (BAUMAN, 2005). Desta forma, considerei a dependência que qualquer identidade possui da diferença, pois só é importante afirmar o que se é porque existem outros indivíduos que não possuem a mesma identidade (WOODWARD, 2005). Portanto, a identidade encontra-se em constante processo de constituição.

3 A CONSTITUIÇÃO DE UMA IDENTIDADE CULTURAL JUVENIL

Pensando os *blogs* da Internet como espaços de produção de identidades, argumento que é recorrente, nos *blogs* analisados, a presença de indicações sobre como deve ser uma pessoa para que esta possa dizer-se um/a *nerd/geek*. Uma das fortes indicações é recorrer a filmes estadunidenses tais como *A vingança dos nerds*² (1984) e *continuações*³. Nestes filmes, onde a escola é o cenário da maior parte das cenas, o *nerd* é representado como alguém que usa óculos espessos, roupas fora de moda, além de ser tímido e dedicado ao estudo de ciências exatas⁴ e desdenhado pelos *jocks*⁵.

Porém, essa não é uma situação restrita à ficção, há relatos nos *blogs* analisados de que pertencer ao grupo cultural *nerd/geek* geraria o ódio de outros estudantes. Tal situação é referida em pesquisa recente a respeito dos discursos sobre a escola no Orkut na qual Sales e Paraíso (2010) mostraram como os sujeitos *nerds* são recorrentemente descritos por outros estudantes como antissociais, pouco interessados em namorar e fazer sexo, impopulares, babacas, infantis, otários e fortemente interessados em ter sucesso escolar. 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.

Talvez isso esteja relacionado com a grande frequência com que, nos *blogs* analisados, aparecem esforços para tentar evitar a instabilidade das identidades culturais, apontando uma tensão entre a compreensão essencialista e a fluidez da tarefa de constituição de identidade (BAUMAN, 2005; WOODWARD, 2005) que atingiria a todos nesses tempos líquido-modernos. Dentre esses esforços cito as

² Título original *Revenge of the nerds*, dirigido por Jeff Kanew.

³ *Os nerds também amam* (1994).

⁴ Essa é a representação de *nerd* que vários/as autores/as do *blogs* usam para mostrar a diferença entre um integrante de seu grupo cultural e um estudante que simplesmente apresenta alto desempenho escolar – o CDF brasileiro.

⁵ O termo *jock* é utilizado para referir pessoas com perfil atlético.

referências ao Dia do Orgulho *Nerd*⁶ e ao Dia da Toalha⁷ e as recorrentes marcações de diferença entre quem é ou não é um/a *nerd/geek* indicando o modo como buscam apropriar-se tanto dos textos midiáticos quanto dos saberes acadêmicos/escolares.

Desta forma, indico que integrantes do grupo cultural *nerd/geek*, ao escreverem e colocarem em circulação os seus *blogs*, acionam estratégias para mudar ou ampliar as representações dessa identidade cultural.

4 POR FIM, MAIS E MAIS REPRESENTAÇÕES ...

A partir da análise desenvolvida pode-se compreender que há produção ativa de identidades juvenis pelas representações e discursos que perpassam os *blogs* produzidos por integrantes de grupos *nerd/geek*. Tais identidades, assim como quaisquer outras, estariam sujeitas a apropriações de novos significados, a reformulações, a mudança de sentido e o intercâmbio de significados nesses tempos pós-modernos.

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAUMAN, Zigmunt. **Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.
- _____. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- GARBIN, Elisabete. Culturas juvenis, identidades e internet: questões atuais. In: **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 practices**. London: Sage / Open University, 1997. p. 1-74.
- 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.
- 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 - INTERCON. 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-1149-1.pdf>> Acesso em 03 ago. 2011.**
- SALES, Shirlei Rezende; PARAÍSO, Marlucy Alves. Escola, Orkut e juventude conectados: falar, exibir, espionar e disciplinar. **Pro-Posições. Campinas, Brasil, Mai/Ago 2010.**
- SHOHAT, Ella e STAM, Robert. **Crítica da Imagem Eurocêntrica**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

⁶ Comemorada em 25 de maio de cada ano. A data foi escolhida em função do lançamento do primeiro filme da série *Star Wars*, de George Lucas, ter acontecido em 25 de maio de 1977. Destaco que esse é um dos textos culturais mais importantes para esse grupo cultural.

⁷ Comemorado em 25 de maio de cada ano, criado para homenagear Douglas Adams, o escritor da série Guia do Mochileiro das Galáxias, uma obra literária de ficção científica lançada em 1979.

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

VELHO, Gilberto. Juventudes, projetos e trajetórias na sociedade contemporânea. In: ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de e EUGENIO, Fernanda (orgs.). **Culturas Jovens. Novos Mapas do afeto**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 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.

Sites analisados

Como virar um nerd em 10 passos – Disponível em:

<<http://www.hipertenso.xpg.com.br/2011/05/como-virar-um-nerd-em-10-passos.html/>> Acesso em 08 de set. 2011.

O que faz do nerd um nerd? – parte 1 – Disponível em:

<<http://www.cartapotiguar.com.br/?p=3948/>> Acesso em 08 set. 2011.

Nerdofilia – Disponível em:

<<http://papodegordo.mtv.uol.com.br/2011/05/26/nerdofilia-o-dilema-de-quem-nao-sabe-se-e-nerd/>> Acesso em 08 set. 2011.

Nerds: quem somos, de onde viemos e pra onde vamos – Disponível em: <

<http://garotanerd.com.br/?tag=dia-do-orgulho-nerd> > Acesso em 18 de out. de 2011.

Popularização da cultura nerd – Disponível em: <<http://supersugoi.net/ss/1261/>>

Acesso em 08 set. 2011.

O que faz do nerd um nerd? – parte 2: O romantismo fantástico e os desafios

mentais – Disponível em: < <http://www.cartapotiguar.com.br/?p=4581> > Acesso em 18 set. 2011.

Curiosidades e detalhes da cultura nerd e geek – Disponível em:

<<http://marcogomes.com/blog/2010/curiosidades-e-detalhes-da-cultura-nerd-e-geek/>> Acesso em 08 set 2011.

O BLOG DA STONE – Disponível em: < <http://stonestone.com.br/blog/?tag=nerd-2&paged=2> > Acesso em 18 out. 2011.

Porque odiamos a dimensão nerd – Disponível em:

<<http://pinkvader.com/2011/04/porque-odiamos-a-dimensao-nerd/>> Acesso em 08 set. 2011.

Sobre Nerds e Toalhas – Disponível em: <<http://malvadezas.com/2011/05/25/sobre-nerds-e-toalhas/>> Acesso em 08 set. 2011.

Star Trek – Resenha – Disponível em: < [http://](http://jovemnerd.ig.com.br/especiais/filmes/star-trek-resenha/)

jovemnerd.ig.com.br/especiais/filmes/star-trek-resenha/ > Acesso em 17 de outubro

50 coisas que todo nerd/geek deve saber – Disponível em:

<<http://grandeabobora.com/50-coisas-que-todo-nerdgeek-deve-saber.html/>> Acesso em 11 set. 2011.

É preciso o Orgulho Nerd? – Disponível em: < <http://teianeuronal.com/orgulho-nerd/> > Acesso em 12 set. 2011.

Filmes essenciais que todo nerd tem que conhecer – Disponível em:

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