

Representações acerca de jovens nerds constituídas nos discursos do programa NerdCast

Representations concerning the young nerds constituted in the discourses of the program NerdCast

Rute Damaris Freitas

Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Piauí – UFPI (2019), possui graduação em jornalismo pela mesma instituição (2016). Com experiência docente no Centro Universitário de Ciências e Tecnologia do Maranhão (UniFacema). Pesquisa e se interessa pelos temas: podcast, jovens e cultura nerd, mídia e discursos. Email: rdamarissilva@gmail.com

Lívia Fernanda Nery da Silva

Professora Adjunta IV da Universidade Federal do Piauí (UFPI). Possui doutorado em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos (2013) e mestrado em Educação pela UFPI (2005). Pesquisa os temas: mídia, subjetividades e juventude. Email: livianery02@gmail.com

Resumo

Os jovens nerds são indivíduos que passam por diferentes representações sociais, principalmente com o avanço das tecnologias, ainda assim há carência de estudos sobre esses indivíduos na atualidade. Ao notar tal fato, o trabalho objetiva analisar as representações acerca de jovens nerds nos discursos do NerdCast. O canal é um dos principais programas de podcast voltado a esse público no Brasil, o sucesso se deve principalmente pelo posicionamento em defesa do orgulho e autonomia do nerd. Analisamos doze episódios publicados no NerdCast em maio 2017 e em maio de 2018, onde destacamos a análise de cinco dos episódios que representam as categorias: intelectual, empreendedor, profissional e nerd, as quais são discursos articulados em torno da representação acerca de nerds. Utilizamos como aporte metodológico a Análise de Discurso Crítica (ADC). Como embasamento teórico, discutimos os conceitos de representação na linguagem e nos discursos aliando com a teoria das representações sociais, também discutimos as concepções de jovens nerds. A principal relevância desta pesquisa é contribuir para os estudos sobre jovens e cultura nerd em meio as mídias digitais. Mesmo que se posicionem como defensores da cultura nerd, percebemos que nos discursos do NerdCast emergem dois tipos de representações de jovens nerds: uma é associada a indivíduos em fase de transição, que detêm muito conhecimento e domínio da tecnologia, e a outra a indivíduos antissociais, estranhos e apáticos.

Palavras chave

Discursos; Jovens Nerds; NerdCast; Representações.

Abstract

Young nerds are individuals who go through different social representations, mainly with the advancement of technologies, yet there is still a lack of studies on these individuals today. When noting this fact, the work aims to analyze the representations about young nerds in the discourses of NerdCast. The channel is one of the main podcast programs aimed at this audience in Brazil, the success is mainly due to the positioning in defense of the nerd's pride and autonomy. We analyzed twelve episodes published on NerdCast in May 2017 and in May 2018, where we highlight the analysis of five of the episodes that represent the categories: intellectual, entrepreneurial, professional and nerd, which are articulated speeches around representation about nerds. We used the Critical Discourse Analysis (ADC) as methodological support. As a theoretical basis, we discuss the concepts of representation in language and in discourses, allying with the theory of social representations; we discuss the concepts of young nerds. The main relevance of this research is to contribute to studies on youth and nerdy culture in the midst of digital media. Even if they position themselves as defenders of

nerdy culture, we realize that in NerdCast's discourses two types of representations of young nerds emerge: one is associated with individuals in transition, who have a lot of knowledge and mastery of technology, and the other with anti-social individuals, strange and listless.

Keywords

Discourses; Young nerds; NerdCast; Representations.

Introdução

O ano de 2019 é considerado por especialistas e internautas como o ano do podcast¹ no Brasil (Trindade, 2019). Antes de ser tão conhecido no país, o meio abrigou pequenos canais, alguns sem muito sucesso faliram com o tempo, outros conquistaram públicos e construíram nichos de fãs, como é o caso do NerdCast.

O canal faz parte do grupo Jovem Nerd que começou com um site em 2002 criado por Alexandre Ottoni e Deive Pazos, o primeiro ficou conhecido como Jovem Nerd e Pazos é apelidado de Azaghal. O NerdCast foi criado quatro anos depois como parte da proposta de expansão do grupo para outras plataformas, na época o nome do canal era Nerd Connection. Atualmente, além do site e do podcast, a empresa conta com canais no YouTube, aplicativo próprio e uma loja de produtos nerds, a Nerdstore.

Os episódios do podcast são disponibilizados no site e em aplicativos todas as semanas na sexta-feira. Há ainda os episódios extras de tecnologia, o NerdTech, disponibilizados na primeira sexta-feira de cada mês, e os de empreendedorismo, NerdCast Empreendedor, na última sexta do mês, que fazem parte da pesquisa. Além deles, foram criados o Speak English, episódios sobre a língua inglesa, e o NerdCash, sobre mercado financeiro.

Cada episódio geralmente tem dois apresentadores, que conduzem a discussão, e que são os próprios criadores do site. O número de convidados não é fixo, varia de um a quatro. Os episódios duram em média 90 minutos. A estrutura do NerdCast inspirou muitos outros programas de podcasts no Brasil, sendo modelos para um programa de conversa informal entre amigos. O quadro Caneladas é o único quadro do canal onde são lidos os e-mails selecionados dos ouvintes.

O NerdCast é um dos podcasts brasileiros que conta com patrocinadores e publicidade. O canal é definido pelo grupo Jovem Nerd como a “a primeira expansão do Império que começou como uma conversa entre amigos sobre o mundo pela visão de um nerd e se tornou o podcast mais premiado e acessado do país”².

A Associação Brasileira de Podcasters (Abpod, 2018) posiciona o NerdCast como o canal de podcast mais ouvido do país, segundo o mídia kit da empresa cerca 58% do seu público tem idade entre 18 e 25 anos³. Um dos pioneiros a se voltar para a cultura nerd, pop e geek, o NerdCast aborda assuntos como filmes, jogos virtuais, internet, livros, séries, ciência, empreendedorismo e histórias pessoais dos participantes, o que pode induzir a participação de um público majoritariamente jovem.

Como iremos detalhar ao longo deste estudo, a cultura nerd é uma cultura que sustenta

¹ Podcasts são produtos midiáticos geralmente em áudio, disponibilizados em agregadores, aplicativos ou sites que podem ser baixados e ouvidos a qualquer momento. A grande característica dos canais de podcasts é que o ouvinte pode assinar e receber notificação assim que novos episódios são disponibilizados.

² Informação retirada de https://uploads.jovemnerd.com.br/wp-content/themes/jovemnerd/assets/other/Jovem-Nerd_MK.pdf

³ Informação retirada de https://uploads.jovemnerd.com.br/wp-content/themes/jovemnerd/assets/other/Jovem-Nerd_MK.pdf

em si mesma uma tendência de juvenilização dos indivíduos, principalmente porque propõe consumo da cultura jovem.

O nerd é representado na sociedade como aquele que consome produtos que remetem para a adolescência ou infância, como as histórias em quadrinhos (HQ's), videogames, filmes e séries, assim como objetos colecionáveis. Também é aquele que está sempre em busca de conhecimento e tem proximidade com a tecnologia.

O grupo Jovem Nerd se posiciona como um dos principais representantes da cultura nerd no Brasil. Observando que os produtores do NerdCast são dois dos principais influenciadores digitais do país e as representações sobre jovens nerds vigentes na sociedade, nos indagamos: que representações acerca de jovens nerds estão constituídas nos discursos do programa NerdCast?

No presente trabalho temos como objetivo principal analisar as representações acerca de jovens nerds constituídas nos discursos do NerdCast. De forma específica, objetivamos identificar os discursos sobre jovens nerds nos episódios do NerdCast, caracterizar as representações sobre jovens nerds presentes nesses discursos e descrever as representações sobre jovens nerds no programa NerdCast.

Através dos discursos compartilhados os indivíduos representam a si e ao mundo em que vivem, assim como os discursos compartilhados na sociedade são constituídos de representações que tornam conhecidos objetos e sujeitos, e modelam comportamentos. Com isso, esse estudo pretende contribuir para a reflexão em torno do modo como grupos específicos de indivíduos compartilham seus discursos nas mídias digitais, com um olhar através de um grupo de indivíduos que vivem em uma cultura e uma faixa etária que passam por diferentes representações ao longo do tempo.

1. Jovens e jovens nerds

Na sociedade contemporânea o conceito de jovens relaciona-se com outros fatores que não se referem somente aos aspectos físicos. Antes vistos como indivíduos que estão passando por uma transição da infância para a fase adulta, agora os jovens também são relacionados com o modo como cada indivíduo se sente, ou seja, para alguns autores ser jovem é necessário apenas se sentir jovem, a juventude também é um valor simbólico (Debert, 2010) influenciada por aspectos sociais como a liquidez das relações, o mercado e as mídias digitais.

Como os limites entre os jovens e adultos não estão muito bem definidos, surgem nomenclaturas que procuram classificar os indivíduos que estão entre a adolescência e a fase adulta.

Arnett (2000) propõe nomear a idade de 18 a 25 anos como *emerging adulthood*, idade adulta emergente ou adulez emergente que é um período diferente da adolescência e da juventude, em que o indivíduo ainda não atingiu determinadas expectativas sociais para sua idade e vive independente de regras sociais.

Tendo deixado a dependência da infância e adolescência, e não assumindo ainda as responsabilidades duradouras que são normativas na idade adulta, adultos emergentes frequentemente exploram uma variedade de possíveis direções da vida no amor, no trabalho e visões do mundo. Adulez emergente é um tempo de vida em que muitas direções diferentes permanecem possíveis, quando pouco sobre o futuro foi decidido com certeza, quando o escopo da exploração independente de possibilidades de vida é maior para a maioria das pessoas do que será em qualquer outro período do curso da vida. (ARNETT, 2000, p. 469)

O autor se apoia em dados demográficos nos Estados Unidos que mostram uma mudança na idade em que as pessoas se casam, têm o primeiro filho, terminam os estudos ou se fixam no trabalho. Nas sociedades industrializadas, os indivíduos adiam esses momentos que são como um rito de passagem entre a fase jovem e a adulta. O amor, o trabalho e a visão de mundo dos adultos emergentes ainda estão sendo exploradas, segundo o autor.

Levando em conta que a maior parte do público do NerdCast tem idade entre 18 a 25 anos, esses indivíduos são considerados adultos emergentes.

Outra classificação para jovens é a de Debert (2010), que chama de “adultescentes” os adultos que ainda compartilham de parte do comportamento dos jovens e romperam os limites etários ou comportamentais estabelecidos socialmente.

A ideia da vida adulta como uma experiência de maturidade e independência é também bombardeada quando a atenção se volta para as etapas mais avançadas da vida. A expressão “adultescente” se refere a uma geração um pouco mais velha – pessoas de 35 a 45 anos – que se veem como estando na vanguarda da cultura jovem. (DEBERT, 2010, p. 54)

É interessante pensar o conceito de “adultescente” na cultura nerd, já que muitos nerds são vistos na sociedade como aqueles que são adultos, mas não amadureceram. Entendemos que isso se dá principalmente porque ao consumirem produtos midiáticos que remetem para a infância e a adolescência, esses indivíduos se mostram para os outros presos a um tempo.

O termo “adultescente” designa a ideia de que a juventude está “associada a valores e a estilos de vida e não propriamente a um grupo etário específico. A promessa da eterna juventude é um mecanismo fundamental de constituição de mercados de consumo” (DEBERT, 2010, p. 66).

O que os conceitos de adultos emergentes e “adultescente” tem em comum é que ambos quebram com a ideia de comportamentos típicos de jovens de acordo com a faixa etária, por exemplo, um indivíduo com vinte anos seria aquele que já está encaminhado na profissão ou esperando o primeiro filho, entretanto, como um adulto emergente, ele ainda estaria experimentando práticas e não adquirido responsabilidades. Por mais que ambas as terminologias se refiram a um período etário como de 18 a 25 anos e de 35 a 45 anos, ao mesmo tempo elas defendem que os indivíduos podem viver comportamentos fora de sua faixa de idade.

Ao classificar indivíduos como velhos, adultos, jovens e crianças, estamos representando comportamentos e imagens dessas categorias. Todavia, nos dois casos, há novas imagens de jovens e adultos. Isso compromete a ideia de que a faixa etária e os fatores biológicos como as mudanças no corpo e mudanças psicológicas são fatores determinantes para a concepção de adolescentes, jovens e adultos. Consideramos nesta pesquisa os jovens como indivíduos classificados na faixa etária de 18 a 25 anos que é o principal público do NerdCast, levando em conta que a Organização Mundial da Saúde (OMS) classifica os jovens aqueles que tem idade de 14 a 24 anos.

A principal crítica que as teorias que estudam as concepções sobre os jovens sofrem é não compreenderem a cultura que eles se sentem pertencentes. Assim, os jovens parecem um bloco fechado vivenciando as mesmas práticas e os mesmos comportamentos. Em nosso caso, analisamos os jovens que estão incluídos na cultura nerd.

Os próprios indivíduos que se identificam como nerds⁴ fazem parte de uma cultura que

⁴ Por muito tempo essa imagem estava associada a grupos conhecidos como Crânios de Ferro (CDF) e o geek, porém, com base em Santos (2014) diferenciamos esses grupos, os nerds estão mais habituados à cultura pop

propõe um estilo juvenil, de acordo com Santos (2014), ou seja, a cultura nerd constitui um nicho de mercado onde os objetos mais valorizados são aqueles que fizeram parte da infância ou adolescência, como os quadrinhos que o marcou quando criança, um boneco colecionável, um videogame e outros.

A figura midiática do nerd ganha força na década de 1970 sendo visto como uma pessoa com fascínio por conhecimento, mas com dificuldades de socialização e descuido em relação à sua aparência. A imagem clássica do nerd é a de um jovem usando óculos, aparelho ortodôntico e, geralmente com espinhas no rosto, como podemos ver na imagem dos personagens do filme “A Vingança dos Nerds” (1984). “Sua personalidade é marcada pela timidez, falta de autoconfiança gerando a forma desajeitada de agir, ingenuidade, além de estar sempre indiferente ao que acontece em seu redor” (GALVÃO, 2009, p. 35). Ou seja, é uma representação tanto de comportamento como de imagem física que faz oposição ao jovem atlético e popular da escola.

Figura 1 - Representações midiáticas do nerd como homem branco desajeitado e usando óculos.



Fonte: Filme “A Vingança dos Nerds” (1984)

O estereótipo do nerd disseminado pela mídia e presente na sociedade conflui em cinco afirmações de acordo com Kendall (2007): computadores são um tipo importante e ao mesmo tempo problemático de tecnologia, os nerds entendem e gostam de computadores, assim como aqueles indivíduos que entendem e gostam de computadores são considerados nerds, eles são desajeitados e indesejáveis socialmente e, por fim, os nerds são homens brancos. Para a autora, a imagem do nerd que é construída em filmes, programas e outros produtos midiáticos aparece geralmente associada à figura de homens brancos porque a imagem do nerd aliada à um status tecnológico e econômico superior.

Esse estereótipo cria barreiras para as mulheres adentrarem na cultura nerd pois transmite a ideia de que os interesses específicos associados aos nerds são apenas para homens (Robinson, 2014). A consequência desse estereótipo é que as mulheres são impedidas de assumirem o rótulo de nerd e as pessoas de fora da cultura dificilmente identificam

como filmes, séries, quadrinhos e outros, o geek é aquele que gosta de tecnologia como produtos informatizados, videogames e outros, e os CDF estão em busca de mais conhecimento. Esses grupos acabam por se interconectar, ao ser nerd o indivíduo pode ter fascínio por conhecimento e ser ligado às tecnologias, é importante diferenciar, entretanto, porque nem todo geek gosta de ser conhecido como CDF, por exemplo.

mulheres como nerds.

Essa discussão se faz presente no estudo feito por Robinson (2014) com mulheres que se autodenominam nerds no Twitter, a maior parte delas relata surpresa por parte de homens nerds e não-nerds quando elas se assumiram nerds. O estudo percebe que apesar do estereótipo masculino predominante na cultura nerds, a representação negativa e supersexualizada ou o assédio que sofrem em ambientes de eventos, as mulheres mesmo assim participam da comunidade nerd.

Em um livro-reportagem sobre os nerds americanos, Nugent (2008) discute as origens culturais do nerd em dois tipos: um tipo masculino, extremamente intelectual a ponto de se assemelhar a máquinas e ao mesmo tempo desajeitado, e o segundo tipo que tem como principal característica a exclusão de outros grupos. Segundo o autor algumas figuras midiáticas, a criação da masculinidade, filosofias educacionais e o romantismo ajudam nessas ideias iniciais sobre ser nerd.

Devido às mudanças na sociedade contemporânea, a concepção desajeitada e indesejável do nerd vem mudando, a primeira dessas mudanças é o discurso empreendedor que faz surgir a “figura do jovem bilionário da tecnologia, reforçada por narrativas midiáticas” (SANTOS, 2014, p. 29). Exemplos como Bill Gates, criador da Microsoft, e Mark Zuckerberg, criador do Facebook que se autodeclaram nerds são amplamente divulgados pela mídia e têm suas imagens aliadas ao sucesso, isso faz com que o nerd seja visto como um jovem com um futuro de sucesso financeiro.

Hoje a figura do nerd aparece, no discurso midiático, como símbolo de juventude ideal, profissional bem-sucedido, consumidor astuto capaz de fazer as melhores escolhas e máquinas pensantes especialistas em tecnologia tão necessárias nos dias atuais. O que antes era fonte de problemas para crianças e adolescentes, passou a ser defendido como estilo de vida por alguns jovens e celebrado pela mídia, dando origem a um nicho de mercado, com lojas especializadas e serviços voltados para esse público. (SANTOS, 2014, p. 39)

A autora também diz que a valorização da tecnologia na sociedade capitalista incentiva a busca por talentos na área. Os jovens nerds são incentivados a serem empresários que lucram através de atividades que eles gostam, são aqueles que conhecem melhor as tecnologias que são atrativas na sociedade atual. Nesse caso, os jovens são apresentados a um futuro onde podem ser criadores de grandes marcas ou influenciadores digitais como acontece no caso do grupo Jovem Nerd.

Outro ponto em relação a mudanças na concepção de nerds é que os produtos consumidos na cultura nerd também foram bastante popularizados com produção de filmes e séries baseados em quadrinhos e jogos eletrônicos e a repercussão de sagas de livros. Desta forma, outros segmentos passam a procurar produtos nerds.

Devido a esse fenômeno, o nerd é visto como um consumidor alvo de grandes empresas, pois eles colecionam todos os produtos relacionados com a mesma história, compram livros e filmes, se vestem com as roupas dos personagens.

Se jovem nerd é um estilo de vida, isto implica que o consumo é um lugar de referência para esse sujeito criar representações imagéticas e significação de si.

Os bens adquiridos serão fundamentais no processo de significação das propostas igualitárias e nas de distinção, que se alternarão no jogo identitário de acordo com as fronteiras culturais que se estabelecem ou se busca estabelecer. Por vezes, os objetos serão marcas de singularidade e separação. Em outras, serão instrumentos decisivos para construção de pertencimentos e aceitação (ENNE, 2010, p. 23).

Mas não é só o consumo que identifica o jovem nerd como tal, pois o indivíduo pode ser um nerd que carrega o consumo de determinados produtos como parte de sua identidade e estilo de vida ou pode ser apenas um colecionador que consome determinados produtos da cultura nerd.

A representação bem sucedida do nerd leva-os a auto afirmarem suas identidades. Os nerds têm um dia para isso, o Dia do Orgulho Nerd em 25 de maio⁵, que alguns celebram como o Dia da Toalha⁶ e condenam a denominá-lo de orgulho nerd.

Mesmo que proclamem uma certa independência social, com a autoafirmação, os nerds não se desvinculam totalmente dos estereótipos antes concebidos, segundo Nugent (2008), eles ainda carregam na sociedade uma imagem ligada à exclusão e aos estudos.

A imagem do nerd excluído e antissocial e a do nerd com aparência moderna e bem-sucedido financeiramente podem conviver juntas, pois novas representações estão sempre em confronto com outras representações já constituídas na estrutura social. O que permanece é sempre um ponto em comum, no caso do nerd é a obsessão (não só um gosto) por conhecimento, tecnologia, games e histórias em quadrinhos.

As representações que os jovens passam na sociedade ocorrem porque os indivíduos estão sempre compartilhando representações, e nesse processo pode haver supressão de características dos objetos representados.

2. Representações, linguagem e discurso

As representações são formas pelas quais os indivíduos conhecem o mundo, assim como, são caminhos pelos quais os objetos abstratos na mente do indivíduo adquirem feição no mundo concreto, esse processo é essencial na constituição e interação social.

Na proposta de Moscovici (1978, 2013) as representações sociais são atividades que fazem com que o sujeito conheça a realidade física e social, atuam na formação e concepção de imagens e comportamentos e agem através da imaginação durante as trocas sociais (Moscovici, 1978).

As representações também atuam como manual de comportamento dos sujeitos diante do objeto, por esse processo, os indivíduos concebem objetos e se comportam no mundo.

No processo de representação o indivíduo pode reconstruir o objeto. Jodelet (2001) diz que a representação pode afetar o conteúdo dos objetos de três modos: por distorção, suplementação e subtração. No primeiro, as características do objeto são destacadas para que ele possa ser apreendido e compartilhado. Na suplementação o “atributo e conotações que não são próprias ao objeto representado, resulta de um acréscimo de significações devido ao

⁵ O Dia do Orgulho nerd é comemorado internacionalmente no dia 25 de maio desde 2006, em homenagem ao primeiro filme *Star Wars*, exibido pela primeira vez em 25 de maio de 1977, um dos grandes objetos de consumo nerd no cinema.

⁶ O Dia da Toalha é em referência livro Guia dos mochileiros da galáxia escrito por Douglas Adams (2010), considerado o livro mais importante da cultura nerd.

investimento do sujeito naquilo e a seu imaginário” (Jodelet, 2001, p. 36). Já a subtração ocorre no processo de percepção das representações quando os indivíduos acrescentam ou diminuem determinadas características ao objeto.

Nessa vertente a representação social passa por dois mecanismos baseados na memória do sujeito e em experiências passadas: a ancoragem e a objetivação. O primeiro mecanismo é o processo de categorização e nomeação dos objetos, se trata da familiarização de ideias estranhas. Já a objetivação acontece quando se destaca a qualidade icônica de uma ideia e a relaciona a uma imagem. Quando a palavra substitui o objeto ou o objeto substitui a palavra.

Um dos grandes exemplos do processo de objetivação é a linguagem, um meio em que os sujeitos compartilham representações, atribuem e interpretam significados dos objetos. A linguagem em si é um sistema de representação, conforme Hall (2016), ela é parte importante do movimento pelo qual os “significados são produzidos e compartilhados entre os membros de uma cultura. Representar envolve o uso da linguagem, de signos e imagens que significam ou representam objetos” (HALL, 2016, p. 31).

Se através da linguagem significamos objetos e interpretamos o mundo, ao compartilhar representações também podemos contribuir para a construção e manutenção das relações e da estrutura social. É o que defende a Análise de Discurso Crítica (ADC).

A ideia de discurso e representação se confunde na ADC. Fairclough (2003) alerta que um discurso pode gerar muitas representações específicas. “O discurso é uma prática, não apenas de representação do mundo, mas de significação do mundo, constituindo e construindo o mundo em significado” (FAIRCLOUGH, 2001, p. 91).

Nessa perspectiva, o discurso está inserido tanto na estrutura social em um nível mais amplo, os sistemas de conhecimento e crença, quanto nas relações sociais das pessoas e na construção do indivíduo, suas identidades sociais, posições dos sujeitos e tipos de eu.

Para Fairclough (2003) o discurso tem três significados: no identificacional o discurso atua no processo de identificação dos sujeitos e na construção de identidades; no significado acional discursos são formas de agir do indivíduo e no significado representacional os discursos são constituídos por representações. Os três significados se relacionam de forma mútua, por exemplo, através da identificação o indivíduo propõe uma representação do que ele é e do que os outros são.

Finalmente a representação para a ADC é capaz de adentrar e modelar processos e práticas sociais. “A representação é um processo de construção social das práticas – incluindo a autoconstrução reflexiva, as representações adentram e modelam os processos e práticas sociais” (FAIRCLOUGH; MELO, 2012, p. 309).

Desta forma, em nossa pesquisa podemos entendemos que a representação é parte necessária no processo de construção do comportamento e modos de ser dos jovens, se um jovem nerd é representado como aquele que gosta de histórias em quadrinhos, então os indivíduos precisam consumir tais produtos para assim serem reconhecidos. Portanto, os discursos do NerdCast podem modelar comportamentos e práticas dos jovens nerds consumidores do canal.

3. Procedimentos metodológicos e Análise

A partir da análise de discurso, utilizamos os conceitos de intertextualidade manifesta e intertextualidade constitutiva ou interdiscursividade. Na primeira os textos aparecem de forma destacada, como em citações, e na segunda os textos não são logo percebidos,

aparecem de forma implícita, nesse caso o foco está na relação discursiva, de acordo com Fairclough e Melo (2012).

Essas duas perspectivas tratam da forma como um texto se articula com outros textos. Em tais casos tem-se duas perspectivas sobre a relação desses textos: ou concordam e se complementam entre si ou discordam. A intertextualidade também implica posição de sujeitos, ou seja, a inserção de um texto dentro de outro ocorre porque o autor pressupõe que os sujeitos conseguem interpretá-lo.

Outro conceito que utilizamos é a representação de atores sociais conforme van Leeuwen (1997) que trata das relações de poder na ordem semiótica, por exemplo, quando incluem ou excluem os atores sociais nos textos. A representação de grupos específicos e atores sociais restringe o comportamento dos sujeitos e os posiciona em lugares sociais.

Ao iniciarmos a análise dividimos os textos em temáticas comuns. Van Dijk (2003) defende que os temas, ou as “macroestruturas semânticas”, representam os sujeitos de que tratam o discurso. Os temas são essenciais para a compreensão do discurso. Baseado nisso, aliamos as principais temáticas percebidas com as representações existentes sobre nerds e dividimos em quatro categorias: intelectual (que incluem os programas sobre história e ciência), empreendedor, profissional (escolhas profissionais) e nerd (que também estão os programas sobre com histórias de vida dos participantes).

Analisamos doze episódios publicados no mês de maio de 2017 e maio de 2018. O mês de maio é considerado o mês do orgulho nerd, comemorado especificamente no dia 25. Em cada uma das categorias destacamos a análise de um episódio que representa a amostra total, exceto na categoria nerd, na qual observamos mais discursos acerca de jovens nerds.

3.1 Intelectual

Os programas de ciência, história e conhecimento estão incluídos nessa categoria e têm em comum os convidados chamados de time de especialista, grupo de professores, pesquisadores ou profissionais que são especializados no tema. Nessa categoria estão quatro episódios, o 566 “Não esqueça a memória”⁷ publicado em 5 de maio de 2017, o 567 “La belle époque”⁸ de doze de maio de 2017, o 620 “A consolidação dos Estados Unidos”⁹ publicado em 18 de maio de 2018 e o NerdTech 15: “Vírus”¹⁰, também de cinco de maio de 2017.

Percebemos que a escolha de temáticas especializadas pressupõe que o programa se volta a um público que entende daquele assunto, mesmo não sendo necessariamente da área, isto está associado à ideia de que o nerd é alguém ávido por pesquisa e se interessa por curiosidades científicas, históricas e tecnológicas. O jovem nerd é um sujeito intelectual como afirma Nugent (2008).

O programa que destacamos nessa categoria é o NerdTech 15 onde são observadas representações sobre nerds associadas à busca por conhecimento e tecnologia. Um dos apresentadores, Deive Pazos justifica a escolha do tema do episódio: “*é claro que o público que ouve aqui o NerdTech, ele é muito mais qualificado*”.

O público é representado de acordo com as representações sociais de van Leeuwen

⁷ NerdCast 566. Não esqueça a memória. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/nao-esqueca-da-memoria/> Acesso em: 13 de set. de 2018.

⁸ NerdCast 567. La belle époque. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/la-belle-epoque/>. Acesso em: 13 de set. de 2018.

⁹ NerdCast 620. A consolidação dos Estados Unidos. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/consolidacao-dos-estados-unidos>. Acesso em: 19 de jul. de 2018.

¹⁰ NerdTech 15. Vírus. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/nerdtech/virus/> Acesso em: 13 de set. de 2018.

(1997), como um grupo de atores indeterminados e caracterizados como conhecedores do assunto, o que também é uma diferenciação do público do canal em relação ao público de outros canais, esse é nerd e amante de tecnologia.

O apresentador Alexandre Ottoni narra um momento em que agiu como hacker ao fazer uma representação de si, ele se coloca na posição de nerd que conhece tecnologia, nesse caso, um jovem nerd que sabe hackear. Os convidados reagem à sua fala destacando o apelido de Alexandre “*esse é o Jovem Nerd*”. O que também demonstra a associação entre o conhecimento tecnológico com um jovem que é nerd.

Percebemos interdiscursividade no trecho uma vez que os discursos nerds estão em relação com o discurso digital ou tecnológico, os ouvintes e os próprios integrantes do programa são afeitos à tecnologia, tanto apresentadores e convidados como o público são nerds.

3.2 Empreendedor

O empreendedorismo é tema comum no NerdCast, seja nas temáticas particulares ou em discursos atravessados. Não por acaso, mas porque como vimos, o discurso empreendedor é uma das questões principais para as representações do nerd (SANTOS, 2014).

O canal conta com programas extras que abordam diretamente os assuntos, chamados de NerdCast Empreendedor, fazem parte dessa categoria o programa 29 publicado em 26 de maio de 2017 “O benefício das incertezas”¹¹, o episódio 41 “Comecei meu negócio e agora?”¹² de 25 de maio de 2018, e o NerdTech 27 “Sucesso comercial no YouTube”¹³ também de 25 de maio de 2018, que reforça a ideia de nerds usando conhecimentos tecnológicos e sendo influenciadores digitais. Os episódios são voltados para novos empreendedores jovens que têm modelos de negócios lucrativos.

O NerdCast Empreendedor 41 debate o início dos negócios e os desafios para colocar as ideias em prática. Os enunciadores se colocam como exemplos de pessoas bem sucedidas, contando histórias pessoais e narrando casos sobre sucesso financeiro.

O empresário brasileiro Flávio Augusto é um dos participantes fixos dos programas de empreendedorismo, ele cita exemplos de jovens criativos com negócios bem sucedidos: “*o negócio Uber que foi criado por alguns jovens sonhadores, olha o impacto de inclusão social que tá criando na sociedade. É o capitalismo malvado criando inclusão social*”.

Destacamos o discurso em defesa do capitalismo, que acontece de modo irônico. Como discutimos anteriormente a presença do discurso neoliberal é um dos fatores preponderantes para a construção de representações de jovens nerds atuais, como explica Santos (2014).

Os jovens são atores ativos porque foram eles que criaram o negócio, mesmo que a frase destaque a empresa que foi criada. Os jovens estão incluídos em grupos e têm características abstratas, de serem sonhadores. Eles são incentivados a usar seus conhecimentos para ganhar dinheiro, alimentar o mercado e agir na sociedade. Não há uma reflexão ampla sobre as consequências ou objetivos dos modelos de negócios. Além disso, não há uma individualização desses jovens e os contextos sociais em que vivem.

¹¹ Empreendedor 29. O benefício das incertezas. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/empreendedor/o-beneficio-das-incertezas/> Acesso em: 13 de jul. de 2018.

¹² Empreendedor 41. “Comecei meu negócio e agora?”. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/empreendedor/comecei-meu-negocio-e-agora/> Acesso em: 19 de jul. de 2018.

¹³ NerdTech 27. “Sucesso comercial no YouTube”. Retirado de <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/nerdtech/sucesso-comercial-no-youtube/> Acesso em: 01 de set. de 2018.

3.3 Profissional

Nesta categoria está uma série de episódios especiais que o canal faz apresentando algumas profissões dois deles são parte do nosso corpus: o 568 - Profissão: dentista¹⁴ e o 621 - Profissão: artista de games¹⁵, disponibilizados nos dias 19 de maio de 2017 e 25 de maio de 2018, respectivamente.

Observamos que falar sobre escolhas profissionais é algo recorrente em mídias voltadas para jovens, entende-se que nessa etapa os indivíduos estão ingressando no mercado profissional. Isso acontece em parte porque os jovens são vistos como adultos emergentes (Arnett, 2000) que ainda estão escolhendo a profissão e vivenciando possibilidades no mercado de trabalho.

O episódio sobre artista de games foi disponibilizado no dia 25 de maio de 2018, quando se celebra o Dia da Toalha ou o Dia do Orgulho Nerd, abordando os jogos virtuais que é um assunto incluído na cultura nerd.

No início do episódio, o locutor Alexandre Ottoni se representa como nerd: “*Lambda, Lambda, Lambda nerds¹⁶, aqui é Alexandre Ottoni um apaixonado por videogames desde o Atari¹⁷ e sempre um noob¹⁸, até hoje, 30 anos no bando*”. Podemos perceber que ele não se identifica como jovem, pois se categoriza a partir de uma idade concebida como idade adulta, porém ele consome coisas nerds e, portanto, se representa como nerd através da funcionalização, daquilo que ele como nerd faz.

É interessante notar que a representação de Alexandre Ottoni é construída através do conceito de “adultescente”, adultos que se veem como na vanguarda da cultura jovem, pois mesmo sua idade sendo acima de 30 anos ele ainda consome um produto da cultura jovem. Alexandre usa a expressão *noob*, conhecida entre o público nerd para falar sobre aqueles que não conhecem ou não estão inseridos na cultura tecnológica. Ao se representar como um nerd e um *noob*, Ottoni se posiciona como alguém que gosta muito de algo, nesse caso, os videogames, mas que não é especialista nisso, construindo uma imagem de si nesse discurso, como um nerd que é apenas consumidor. Diante disso, todo especialista pode ser nerd, mas nem todos nerds são representados como especialistas.

Isso se relaciona com a ideia de que consumo de objetos são marcas de construção do pertencimento que o indivíduo sente em um grupo, é o que separa um grupo de outro, conforme em Enne (2010). O consumo de jogos é uma marca do nerd em relação aos outros grupos.

Outro trecho que destacamos também é enunciado por Alexandre Ottoni, fazendo uma nova discussão sobre gerações e também sobre cultura nerd.

Tá todo mundo ficando velho (risos). Hoje é o Dia da Toalha, Azaghal, a grande homenagem a nosso querido, amado, Douglas Adams e como você sabe, o pessoal de fora chama de Dia do Orgulho nerd, pra entender o que é o Dia da Toalha, mas quem é nerd sabe que o Dia do Orgulho na verdade é o Dia da Toalha.

¹⁴ NerdCast 568. Profissão: dentista. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/profissao-dentista/>. Acesso em: 13 de set. de 2018.

¹⁵ NerdCast 621. Profissão: artista de Games. Disponível: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/profissao-dentista/>. Acesso em: 19 de jul. de 2018.

¹⁶ “Lambda, Lambda” é uma frase do filme A vingança dos nerds (1984), pronunciada como um grito de guerra no grupo de nerds.

¹⁷ Aparelhos de videogames criado por uma empresa de mesmo nome popular na década de 70.

¹⁸ Noob: newb ou newbie se refere a alguém que é novo em algo, no caso da cultura nerd é mais comum se referir como noob ao novato em videogames ou na internet.

O primeiro ator é o próprio grupo, “*tá todo mundo ficando velho*”, que embora se tratando de uma grande generalização se refere apenas a um grupo de pessoas, classificadas de acordo com uma faixa etária: se é velho, é porque não é jovem. Por isso, há uma ideia de “adultescente”, eles se reconhecem como mais velhos, porém vivem na retaguarda da cultura jovem.

De acordo com a representação de atores sociais de van Leuween (1997), temos dois grupos que são diferenciados, quem é nerd é *nós*, grupo em que o enunciador se inclui, e os não-nerds que é o *peçoal de fora* em que ele não está incluído, são uma representação por diferenciação entre quem é nerd e quem não é, quem considera o Dia da Toalha ou Dia do Orgulho Nerd.

Se o objetivo principal dos episódios é ensinar aos jovens a melhor profissão a ser escolhida, os jovens nerds são instigados a trabalharem com seu passatempo favorito, no caso desse episódio eles são incentivados a lucrarem com videogames, por isso Alexandre pergunta: “*o que vocês diriam pros jovens aspirantes que tão começando agora?*”.

Nesse enunciado, os jovens são atores sociais representados de forma generalizada, sujeitos que não têm uma profissão, pois ainda estão aspirando algo. Ao mesmo tempo em que são beneficiados, pois estão recebendo conselhos e é sobre eles que se fala e para quem se fala. O enunciador ocupa a posição de quem está ensinando os ouvintes sobre uma carreira profissional.

3.4. Nerd

Nessa categoria incluímos os episódios que estão englobam diretamente assuntos da cultura nerd como o episódio 618 publicado em quatro de maio de 2017 “Vingadores: hype infinito”¹⁹, estão também os episódios em que os apresentadores fazem um tipo de blog pessoal, contando com humor histórias de suas vidas. E são esses dois episódios que destacamos aqui, pois eles sublinham representações sobre nerds.

O episódio 569 tem como título: “Situações absurdas”²⁰, publicado em 26 de maio de 2017 e conta com o time de elite, convidados frequentes do programa que são os amigos dos produtores.

A temática retrata situações estranhas que poderiam acontecer no futuro com o público ou na vida dos próprios debatedores. Durante o programa, os enunciadores se assumem como velhos que devem treinar os jovens, estes irão comandar o programa futuramente.

A nova geração é constituída por pessoas que precisam aprender, pois ainda são baderneiros que precisam de controle. Em tal caso, os jovens são representados a partir de ideias já ancoradas na sociedade sobre eles, indivíduos desordeiros que carecem de orientações.

JP: *Eu acho que aquela menina que gravou com a gente, lá o do Stranger things, poderia ser o novo Jovem Nerd.*

Alexandre Ottoni: *A Malena?*

JP: *Isso, a Malena.*

Alexandre Ottoni: *A Malena é a Malena, cara. Ela não precisa ser o Jovem Nerd.*

JP: *Apesar de consagrada, gostaria que ela fosse o novo Jovem Nerd.*

Alexandre Ottoni: *Ela é bem legal e ela é bem nerd.*

¹⁹ NerdCast 618. Vingadores: hype infinito. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/vingadores-hype-infinito/>. Acesso em: 19 de jul. de 2018.

²⁰ NerdCast 569. Situações absurdas. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/situacoes-absurdas/>. Acesso em: 13 de jul. de 2018.

Malena é classificada de acordo com sua faixa etária e gênero, aquela menina, e por nomeação, de acordo com seu nome, também é representada de acordo com o que é “*Malena é Malena*” e o que não é “*não precisa ser o Jovem Nerd*” como um processo de diferenciação e de acordo com a identificação: “*ela é consagrada, é legal e é nerd*”. Ou seja, Malena é mulher que se diferencia de Alexandre Ottoni, e que de acordo com características atribuídas subjetivamente pelos enunciadores, é uma jovem nerd.

Nesse caso, há uma quebra do estereótipo dos nerds que Kendall (2007) discute. O jovem nerd cotado para assumir o programa não é um tipo masculino e sim uma mulher, que é representada como alguém com conhecimento de produtos nerds, como a série citada, assim como é nerd por si mesma. Isso porque, como Robinson (2014) defende mesmo a mulher sofrendo exclusão no estereótipo de nerd ainda assim ela participa da cultura nerd como criadora, consumidora, distribuidora e intermediária dessa cultura.

A principal característica valorizada para quem vai assumir o programa é ser jovem e ser nerd. A representação de jovens nerds nesse trecho está associada à imagem de jovens como pessoas criativas, capazes de conduzir o canal de uma forma aceitável, que se reconhece e tem orgulho de ser nerd. Ao representar os jovens nerds de tal forma, os enunciadores também se reconhecem dessa maneira. O que vai de acordo ao que é abordado por Fairclough (2003), a representação de sujeitos e de objetos propõe antes de tudo uma representação auto-reflexiva.

Assim como esse episódio, o segundo programa tem foco na conversa entre amigos com uma temática mais voltada para as experiências cotidianas dos convidados e produtores. Intitulado de “Eternos adolescentes”²¹, o episódio 619, publicado em 11 de maio de 2018, discute situações vividas pelos participantes que segundo eles parecem de “adolescentes inconsequentes”.

É um hábito, na parte inicial do programa, os participantes se nomearem de forma informal, através de apelidos e se descreverem. Nos casos de programas com convidados mais conhecidos do público, eles não se referem às suas profissões.

Afonso Tresdê: *Aqui é o Afonso Tresdê e eu, cara, não tenho a menor vergonha de dizer que eu sou o Petter Pan com a habilitação falsa de que pode beber.*

Rex: *Olá a todos, aqui é Rex, o nerd mais forte do mundo e um homem sem DST é um homem sem história.*

Nas duas frases, temos duas formas de identificação, uma por nomeação e a outra por apelido. No primeiro caso, acontece uma sobredeterminação de acordo com van Leeuwen (1997) porque o autor é representado ocupando duas posições: do seu nome e por simbolização quando se reconhece como Peter Pan.

O enunciador se descreve como um adolescente com habilitação falsa para beber, é um exemplo de inversão (Jodelet, 2001), pois ele ocupa duas posições: a de um adolescente que é inconsequente porque tem uma habilitação falsa, ao mesmo tempo que se representa como um adulto que bebe. O enunciador é um exemplo de “adultescente”, um adulto que continua vivendo comportamentos adolescentes, pois é um adulto que se representa com comportamentos de um adolescente.

Para se aproximar do público de jovens nerds, Afonso se representa como um jovem aventureiro e radical. Por um lado é um adolescente que aproveita a vida e, por outro, um

²¹ NerdCast 569. “Eternos adolescentes”. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/eternos-adolescentes/>. Acesso em: 19 de jul. de 2018.

adulto inconsequente. Isso é possível por conta da relação entre o cognitivo e o social (Moscovici, 2013) pois a representação que ele faz está relacionada a um modelo mental sobre si e sobre o que ele entende por adolescente.

Em seguida ao dizer que “um homem sem DST é um homem sem história” o segundo enunciador destaca a sua masculinidade diante dos outros, ele é um homem que além de se auto afirmar se mostra como quem tem muitas relações sexuais. Também podemos entender a ideia do estereótipo masculino do nerd, conforme Kendall (2007) porque o nerd se posiciona em um lugar de superioridade diante dos outros como homem, forte, inteligente (como nerd) e com muitas histórias.

Na identificação física em “*o nerd mais forte do mundo*”, Rex é mais um nerd que se representa fora da linha de representação física de um nerd, ocorre uma inversão da representação de um jovem nerd que tem a imagem associada a um corpo franzino e frágil.

Notamos também que a concepção de nerds não é só de pessoas que estudam muito, jogam jogos virtuais, leem quadrinhos e assistem filmes, mas também de jovens nerds aventureiros.

Afonso Tresdê: *Sabe o que é mais impressionante, na verdade, Lierson, talvez você não saiba tanto quanto eu e o Rex que sofre com isso nas redes sociais, mas quando a gente conta essas histórias, tal qual Alexandre Jovem Nerd não consegue conceber, um monte de gente acha que é só gogó, que a gente fala, que é historinha que a gente tá...*

Rex: Isso é verdade

Afonso Tresdê: *Que é fábula. Existe um mundo paralelo, onde as pessoas num só jogam videogame e RPG²², gente.*

Rex: *Elas jogam RPG e têm vida social.*

O enunciador representa a si ao mesmo tempo em que incluem a representação que tem do outro, os atores “*eu e Rex*” fazem parte de um mesmo grupo, representados como nerds incomuns, são atores ativos, jogam videogames, mas se divertem além disso. Esses atores se diferenciam dos demais, pois são nerds extrovertidos e diferentes dos nerds antissociais. A única característica comum para ser considerado nerd é o consumo de videogames, o que novamente destaca a identidade social dos indivíduos para aceitação e pertencimento no grupo de nerds. O consumo, conforme Enne (2010), marca também o estilo de vida jovem que esses adultos vivem.

Alexandre é nomeado e tem seu apelido de Jovem Nerd destacado no texto. A intenção é marcar o fato de Alexandre ser jovem nerd antissocial, pois ele tem comportamento ordeiro e de CDF, joga RPG e é ingênuo por não entender sobre as histórias radicais dos enunciadores; enquanto Afonso e Rex são diferentes, jogam RPG, porém têm vida social, são nerds contemporâneos. O que acontece, então, é uma suplementação entre as duas representações, já que atributos são acrescentados ao que é um jovem nerd.

Podemos dizer que há uma negociação da imagem de jovens na cultura nerd. Os jovens nerds são indivíduos tímidos e antissociais, mas ao mesmo tempo podem ser bem sucedidos e aventureiros. Os nerds nem sempre são jovens, são também adultos que se veem vivendo e consumindo uma cultura jovem. Para o NerdCast, o jovem nerd continua sendo aquele que tem fascínio por conhecimento e tecnologia, e consome histórias em quadrinhos e videogames.

²² Jogo virtual em que os jogadores criam personagens para si e constroem narrativas com outros jogadores.

Considerações finais

O presente trabalho buscou analisar as representações sobre jovens nerds nos discursos do programa NerdCast. Entendemos primeiramente que a concepção de jovens nerds passa por uma certa volatilidade. Primeiro, porque jovens é uma categoria sem uma definição concreta, eles podem ser adultos emergentes, que ainda não assumiram compromissos, como podem ser adultos que vivenciam uma juventude, os “adultescentes”.

Além disso, a própria concepção de nerd passa por uma negociação, deixando de ser indivíduos desajeitados e indesejáveis socialmente, para alguém descolado e bem sucedido. Percebemos as duas concepções nos discursos do NerdCast, ao mesmo tempo em que o programa se mostra defensor do orgulho nerd, instigando o empreendedorismo, também se mostra com visões em que o jovem nerd é alguém estranho e ingênuo. Muitas vezes, eles podem ser nerds aventureiros, que jogam videogame, mas tem uma extravagante, outras vezes são tão antissociais, que mal conseguem entender determinados comportamentos.

O mais comum que observamos no canal é que o jovem nerd é alguém que tem sua identidade baseada em seu consumo, sendo grande colecionador de quadrinhos e jogador de videogames, além de ser alguém que gosta de pesquisar e é intelectual, podendo ser alguém jovem por sua idade ou comportamento inconsequente.

Em relação ao referencial teórico, o que se encontra ainda são poucos trabalhos que aprofundem essa discussão, e que façam uma reflexão sobre a posição e a influência do nerd na sociedade atual, principalmente nas mídias sociais onde eles estão conseguindo uma parte significativa de publicidade e visibilidade.

Esse artigo procurou cumprir com o papel de trazer essa discussão. Acreditando que é relevante aprofundar o debate sobre a própria imagem do nerd brasileiro e o contexto em que vivem, já que muitos estudos focam em nerds americanos.

Em relação ao estereótipo do nerd disseminado na sociedade, principalmente através das mídias é de homem branco. Por um lado, no NerdCast observamos que essa imagem tem se transformado, com a imagem do nerd sendo associada a uma mulher, porém ainda se percebe um discurso voltado ao reforço da masculinidade do nerd. Há ainda uma exclusão em relação ao nerd negro.

Em suma, a questão racial, de gênero e nacionalidade relacionada ao estereótipo e representação dos nerds são caminhos para reflexões e estudos. Antes de tudo é importante ouvir o nerd e entender com quais discursos eles se identificam, e quais representações eles têm acerca da cultura em que estão inseridos.

Referências

ADAMS, Douglas. **O Guia do Mochileiro Das Galáxias**. São Paulo: Arqueiro, 2010.

ARNETT, Jeffrey. Emerging adulthood: a theory of development from the late teens through the twenties. **American Psychologist**, v. 55 n.5, p.469-480, 2000.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PODCASTERS. **Podpesquisa 2018**, 2018. Disponível em: <http://www.abpod.com.br/media/docs/PodPesquisa-2018.pdf>. Acesso: 28 de mar. 2019.

DEBERT, Guita Grin. A dissolução da vida adulta e a juventude como valor. **Horizontes Antropológicos**, v.16 n.34, p.49-70, 2010.

ENNE, Ana Lucia. Juventude como espírito do tempo, faixa etária e estilo de vida: processos

constitutivos de uma categoria-chave da modernidade. **Comunicação Mídia e Consumo**, v.7 n.20, 2010. Disponível em: revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/203. Acesso em: 30 jun. 2018.

FAIRCLOUGH, Norman. **Discurso e mudança social**. Brasília: Universidade de Brasília, 2001.

_____. **Analysing discourse. Textual analysis for social research**. Londres: Routledge, 2003.

FAIRCLOUGH, Norman; MELO, Ian F. Análise crítica do discurso como método em pesquisa social científica. **Linha D'Água**, v.25 n.2, p.307-329, 2012.

GALVÃO, Danielle. Os nerds ganham poder e invadem a TV. **Revista Científica Intraciência**, v.1 n.1, p.34-41, 2009. Disponível em: http://uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20170531154050.pdf Acesso em: 30 de jun. 2018.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Editora Apicuri, 2016.

JODELET, Denise. Representações sociais: um domínio em expansão. JODELET, Denise (orgs.). **As Representações Sociais**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001, p. 17-44.

KENDALL, Lori. “White and Nerdy”: Computers, Race, and the Nerd Stereotype. **Journal of Popular Culture**, v.44 n.3, p.505-524, 2007.

MOSCOVICI, Serge. **A representação social da psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

_____. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. Petrópolis: Vozes, 2013.

NUGENT, Benjamin. **American nerd: the story of my people**. Nova Iorque: Simon and Schuster, 2008.

ROBINSON, Sonnet. **Fake geek girl: the gender conflict in nerd culture**. Dissertação, University of Oregon Graduate School, Oregon, Estados Unidos da América, 2014. Disponível em: <https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/handle/1794/18385> . Acesso em: 27 de jul. de 2020.

SANTOS, Patrícia M. **O nerd virou cool: consumo, estilo de vida e identidade em uma cultura juvenil em ascensão**. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Federal Fluminense, Niterói, Brasil, 2014.

TRINDADE, Rodrigo. Com gigantes por trás, 2019 é o novo “ano do podcast” no Brasil. **UOL**, 28 de ago. de 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2019/08/20/2019-e-o-ano-dos-podcasts-no-brasil.htm> Acesso em: 26 de jul. de 2020.

VAN DIJK. Teun. La multidisciplinarietà del análisis crítico del discurso: un alegato en favor de la diversidad. In: WODAK, Ruth.; MICHAEL, Meyer. **Métodos de análisis crítico del discurso**. 1ed. Barcelona: Gedisa editorial, 2003. p. 143-176.

VAN LEEUWEN, Theo. A representação dos atores sociais. In.: PEDRO, Emília R. (orgs.), **Análise crítica do discurso: uma perspectiva sociopolítica e funcional**. Lisboa: Caminho, 1997, p. 169-222.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Young People's Health - a Challenge for Society**. Report of a WHO Study Group on Young People and Health for All. Technical Report Series 731, 1986. Disponível em: <https://apps.who.int/iris/handle/10665/41720>. Acesso em: 15 de jun. de 2020.