

**EVOLUÇÃO DA IDENTIDADE, ESTEREÓTIPO E IMAGEM MIDIÁTICA DA  
TRIBO URBANA DOS NERDS**

**Soraya Madeira da Silva<sup>1</sup>**

**Resumo:**

Conhecidos principalmente devido às peculiaridades de sua aparência e comportamento, os nerds vêm ganhando mais espaço na mídia nos últimos anos. Com este trabalho, pretende-se apresentar um estudo sobre as origens e características desta tribo urbana, assim como investigar os motivos que impulsionaram sua popularização, uma vez que os nerds são geralmente associados a adjetivos negativos e viram frequentes alvos de *bullying*. Para esta análise, serão avaliados alguns personagens midiáticos, reportagens e produtos comercializados no mercado brasileiro, como ponto de partida para uma reflexão a respeito desta mudança de perspectiva sobre os nerds. No quadro de referência, serão utilizados autores clássicos e artigos científicos para embasamento teórico da tribo urbana.

**Palavras-chave:** Nerd. Cultura. Tribos urbanas. Indústria midiática. Identidade.

**Introdução**

Vivemos em uma sociedade marcada por diversas mudanças. Ao longo de nossa história, a humanidade evoluiu através de transformações sociais, econômicas e culturais que alteram significativamente nosso modo de vida. Costumes que nascem e desaparecem, modismos que vão e vem, regras de convivência que surgem e se modificam, grupos sociais que mudam de status com o passar dos anos, todos são indícios da natureza mutante do ser humano.

Atravessamos períodos onde a nobreza era a classe social dominante em um estado absolutista, acompanhada de perto pelo clero, para uma era dominada pela burguesia, onde o capitalismo fincou raízes profundas no desenvolvimento da sociedade. Para Simmel (1998 apud SILVA; SOUZA, 2013), o nascimento das grandes metrópoles e sua relação intrínseca com o dinheiro é o que dá início à modernidade, caracterizada principalmente pela

---

<sup>1</sup>Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará. E-mail: [sorayamadeira1@gmail.com](mailto:sorayamadeira1@gmail.com).

diversidade e dinamismo do ambiente cosmopolita, aliados à grande perda dos valores tradicionais. É essa mistura, entretanto, que possibilita o surgimento de novas culturas, vivendo simultaneamente no espaço urbano.

É dentro desse contexto que surge a tribo urbana dos nerds, grupo social que se reúne devido a características em comum que vão além da identidade nacional proposta por Stuart Hall (2002), na qual os indivíduos se agrupam principalmente por sua regionalidade. Os fatores que unem os membros deste grupo vão desde sua fisionomia até seu comportamento, incluindo também seus hábitos de consumo.

Os nerds têm uma trajetória social de exclusão e isolamento por parte dos outros grupos da sociedade, por serem considerados “inadequados” em relação aos estilos de vida dominantes. Entretanto, atualmente presenciamos uma verdadeira explosão do universo nerd e seus componentes dentro da grande mídia e espalhando-se pela sociedade. Anteriormente vistos como *outsiders*, termo utilizado por Elias e Scotson (1994) para designar os indivíduos ou grupos que não se encaixam nas normas-padrão do ambiente onde vivem, hoje os nerds são encarados sob uma nova perspectiva. Seus hábitos e valores são reproduzidos com frequência em vários produtos midiáticos da indústria cultural e se tornam objetos de desejo do grande público, o mesmo que antes os rejeitava.

O objetivo deste artigo é apresentar as origens e características desta tribo urbana, traçando seu perfil a partir de diversos pontos, como aparência física, hábitos comportamentais, gostos, preferências, dentre outros. Paralelamente, pretendemos investigar os principais motivos por trás da popularização dos nerds perante a sociedade. Por fim, levantaremos alguns questionamentos acerca desta mudança de percepção, analisando se o estigma negativo do nerd foi eliminado da sociedade ou se permanece vivo dentro de um âmbito cultural mais amplo e homogêneo.

## **O nerd e a origem do termo**

De acordo com Fernandes e Rios (2011), a palavra nerd tem origem indubitavelmente na língua inglesa, apesar de não podermos definir ao certo como ela surgiu. Segundo o dicionário Oxford, “nerd” é uma palavra que designa pessoas obcecadas por algum assunto e com dificuldades de estabelecer contato com outros. Para a publicação, a palavra “geek”, originada do vocábulo “geck” (que significa tolo), também pode ser considerada um sinônimo

de nerd. O dicionário Cambridge corrobora com esta definição, classificando-o como alguém sem habilidades sociais e aficionado por tecnologia.

Entre a literatura sobre o universo nerd, uma origem em particular, da década de 1950, é a mais difundida. Ela refere-se a um departamento da empresa canadense *Northern Electric Research and Development*, cuja abreviação é N.E.R.D. Diz-se que os membros deste departamento eram sujeitos pálidos e franzinos, que se dedicavam excessivamente às suas atividades nos laboratórios e preferiam as companhias de seus próprios colegas à companhia do restante dos funcionários da empresa. De acordo com Pereira (2008, p. 102), “o nome do tal laboratório passou a ser sinônimo daqueles jovens branquelos de óculos espessos, vidrados num computador e pouco afeitos ao ar livre”.

Outro possível surgimento da palavra vem dos estudantes americanos do Massachusetts Institute of Technology (MIT), que apelidavam pejorativamente outros estudantes da instituição de “*knurd*”, que é a escrita inversa da palavra *drunk*, que significa bêbado (MATOS, 2011). A teoria diz que os jovens chamados de *knurds* eram aqueles que preferiam os estudos em vez de participar das festas da universidade.

A primeira aparição documentada da palavra, entretanto, foi em 1950, em um livro chamado *If I ran the zoo* (Se eu dirigisse o zoológico, em tradução livre), de autoria de Dr. Seuss, autor de “Como o Grinch roubou o Natal”. No livro, a palavra refere-se a um ser diferente do zoológico.

De maneira geral, “nerd, na versão mais antiga, é uma pessoa que nutre um grande fascínio aos estudos, ou que possui uma inteligência maior que a média e tem alguma dificuldade em se relacionar socialmente” (GALVÃO, 2009, p. 2). No Brasil, o indivíduo deste grupo é popularmente chamado de CDF, adjetivo comumente utilizado nos colégios para indicar os alunos mais dedicados aos estudos e mais introvertidos.

## **Características e estereótipo**

A caracterização do nerd, entretanto, vai além do intelecto e sociabilidade. A aparência física dos membros desta tribo é bem marcada no imaginário popular das pessoas. O indivíduo extremamente pálido, muito magro ou muito gordo, com óculos de aros espessos,

pele acneica, aparelho ortodôntico, é o que geralmente é associado ao perfil do nerd (GALVÃO, 2009). Importante sinalizar que estas referências são válidas tanto para o sexo masculino quanto para o feminino. Em relação a suas particularidades psicológicas, Galvão (2009, p. 2) cita que “sua personalidade é marcada pela timidez, falta de autoconfiança gerando a forma desajeitada de agir, ingenuidade, além de estar sempre indiferente com ao que acontece ao seu redor”. Ou seja, a ideia de fragilidade é bastante presente no perfil dos nerds, tanto fisicamente quanto em sua maneira de agir, tornando-os alvos fáceis de *bullying*<sup>2</sup> desde sua infância até a vida adulta.

Culturalmente, os nerds são consumidores ávidos de histórias em quadrinho, games, filmes, séries de TV, livros e vários produtos de tecnologia. Cultivam particular interesse por ficção científica e histórias medievais (GALVÃO, 2009). Também costumam comparecer com frequência em eventos relacionados à cultura nerd e pop, tais como a Comic Con<sup>3</sup> e a Campus Party<sup>4</sup>. Este grupo não só consome as obras dos segmentos citados acima, como também adquire uma ampla variedade de outros produtos relacionados a ela, como bonecos de ação (conhecidos como *action figures*), itens de colecionador, fantasias de seus personagens favoritos, dentre outros. Segundo Rocha (apud Matos, 2011), o consumo destes produtos tem uma grande importância para os membros de culturas juvenis, pois é com estas aquisições que eles demonstram pertencimento ao grupo e conseguem produzir uma narrativa biográfica. É através do consumo que os nerds se reconhecem como tal e que constroem sua identidade e personalidade.

Através dos anos, o estereótipo do nerd construído com estas características ficou cada vez mais forte graças a sua ampla divulgação em produtos culturais exibidos pela grande mídia. Várias produções mostram os nerds de maneira cômica e pejorativa, contribuindo para reforçar sua fragilidade e peculiaridade de forma negativa para o grande público. Lacombe

---

2 *Bullying*: palavra de origem inglesa utilizada para descrever atos de violência física ou psicológica, intencionais e repetidos, praticados por um indivíduo ou grupo de indivíduos, causando dor e angústia, sendo executados dentro de uma relação desigual de poder. Fonte: Wikipédia ([pt.wikipedia.org/wiki/Bullying](http://pt.wikipedia.org/wiki/Bullying)). Acesso em 30/08/2014.

3 A Comic Con é um dos maiores eventos destinados ao público nerd do mundo. Acontece anualmente em San Diego, Califórnia. Fonte: <http://www.comic-con.org>. Acesso em: 01/09/2014.

4 A Campus Party é uma feira de tecnologia que acontece em diversas cidades do mundo. Nasceu na Espanha, há 16 anos, e, no Brasil, é realizada desde 2008 em São Paulo. Hoje conta com uma edição extra em Recife, que acontece desde 2011. Fonte: [www.campus-party.com.br](http://www.campus-party.com.br). Acesso em: 01/09/2014.

(2012) nos mostra que os meios de comunicação de massa se apropriam de campos sociais pouco explorados culturalmente e os tornam matéria-prima de seus produtos midiáticos. Ou seja, os assuntos abordados pela TV e cinema, por exemplo, em algum momento começam a ser enfadonhos para o público, que demanda novidades. Assim, a indústria cultural busca e se apropria de novos setores sociais para a construção de personagens e histórias diferentes para atender as necessidades do público.

Apesar de suas dificuldades de relacionamento com pessoas estranhas, os nerds possuem alta afinidade e desenvoltura com membros de seu próprio grupo. O caráter antissocial ligado a eles é levemente quebrado ao mudarmos o ponto de observação de fora para dentro desta tribo urbana. E é ainda mais questionado ao observamos a mudança do comportamento deste grupo em relação às últimas décadas, como abordaremos a seguir.

## **Origem e evolução do grupo**

Stuart Hall (2002) trata em sua obra de conceitos relacionados à identidade nacional, sentimento através do qual os indivíduos de uma determinada região ou nação se unem e se identificam como grupo. A globalização, entretanto, trouxe mudanças de caráter econômico, político e social que começaram a levantar alguns questionamentos sobre a identidade nacional e este sentimento de pertencimento a um grupo unido por fatores territoriais.

A hibridização da cultura (CANCLINI, 2008) colocou indivíduos de diversos lugares em contato com elementos de outros povos e nações, ajudando a construir personalidades mistas e novos polos de concentração de capital simbólico. Assim, grupos sociais diferentes foram se construindo a partir desta miscigenação de culturas, fazendo com que aspectos territorialistas e regionais deixassem de ter um apelo tão determinista a respeito da identidade dos habitantes da sociedade.

Bauman (2002), em seu conceito de modernidade líquida, discorre a respeito do individualismo provocado pela modernidade, que delimita o ambiente metropolitano, área marcada por uma cultura homogeneizada. Ao mesmo tempo, o estabelecimento desses limites dá surgimento a culturas alternativas que buscam escapar dessa convergência de valores, resgatando elementos de diversas origens, independente de sua nação. Elias e Scotson (1994)

classificam essa dicotomia como estabelecidos e *outsiders*, na qual os primeiros são os indivíduos pertencentes ao limite interior das fronteiras culturais, e os segundos são os que ficam à margem destas linhas.

A partir desse contexto, os *outsiders* buscam estabelecer novos grupos, comportamento que favoreceu o surgimento das tribos urbanas, caracterizadas principalmente pela aglomeração de pessoas que possuem interesses em comum (não necessariamente relacionados a conceitos geográficos), desprovidos de organização e adeptos de uma postura de oposição à homogeneidade. “A metáfora da tribo [...] permite dar conta do processo de desindividualização, da saturação da função que lhe é inerente, e da valorização do papel que cada pessoa é chamada a representar dentro dela” (Maffesoli, 1998, p.9).

Assim, observamos que o conceito de cultura vem se modificando ao longo dos anos. Antes era possível definir com clareza os grupos culturais, seus critérios de identificação e de pertencimento ao grupo. O que vemos hoje é o surgimento de grupos cada vez menores, cujos padrões de reconhecimento são estabelecidos por vários pequenos recortes da personalidade de cada um, como uma combinação de diversos fatores, em vez da presença dominante de apenas um (ANDERSON, 2006).

Podemos observar, então, as condições propícias para o surgimento e expansão da tribo urbana dos nerds, que cresceu à margem da cultura dominante e, hoje, começa a ocupar um lugar de destaque na mesma sociedade que a isolava. Um fator em especial pode ser apontado como um dos responsáveis pela mudança de perspectiva em relação a este grupo: o processo de ascensão da tecnologia e sua importância no desenvolvimento das atividades do ser humano. Na Sociedade da Informação, onde o conhecimento é uma mercadoria de alto valor, os nerds passaram a ser um grupo com elevado acúmulo de informações e, portanto, de poder. Fernandes e Rios (2011) explicam esta transformação:

Crianças e jovens que mostravam interesses diversificados por várias áreas da ciência, cujas notas no colégio eram acima da média, e cuja inteligência e ironia peculiares os fazia vítimas de truculentos valentões, provaram que tinham o que era necessário para obter sucesso profissional no mundo capitalista. Na vida adulta ganharam o respeito de uma sociedade que, se reluta em aceitar a inteligência, aplaude o êxito financeiro e relewa quaisquer excentricidades de nerds que deram certo na vida (FERNANDES; RIOS, 2011, p. 3).

Com isso, não só o grupo passou a ser mais aceito pela sociedade, como os próprios nerds começaram a assumir cada vez mais sua identidade, posicionando-se contra os preconceitos e, nesta trajetória, trazendo mais pessoas para o grupo. A autoconfiança implantada no grupo provocou uma evolução do conceito de nerd concebido anteriormente. O sujeito esquisito e antissocial transforma-se em uma pessoa descolada e mais sociável, mantendo seu caráter aficionado por tecnologia e cultura pop. Alguns nerds tornam-se ídolos para a tribo urbana e para o grande público, como Steve Jobs e Steve Wozniak, fundadores da Apple, e Bill Gates, fundador da Microsoft.

Galvão (2009, p. 2) nos diz que “segundo esta nova definição, o nerd não necessariamente é antissocial e não possui a chamada aparência clássica; alguns podem ter um visual mais moderno, retrô ou até mesmo uma aparência desleixada”. Esta nova versão é chamada de “geek” e carrega bem menos negativismo que o termo nerd. Alguns autores classificam os dois termos como sinônimos, já outros consideram que o geek está mais ligado à tecnologia do que o nerd, que possui interesses diversos (TOCCI, 2007).

Um exemplo da autoestima restaurada desta tribo urbana é a criação do Dia do Orgulho Nerd, comemorado anualmente no dia 25 de maio. A data, também conhecida como Dia do Orgulho Geek, teve origem no ano de 2006, na Espanha, e é uma iniciativa que advoga o direito de toda pessoa ser um nerd ou um geek. O dia de sua celebração foi escolhido em homenagem à *première* do primeiro filme da série Star Wars, em 1977, uma das obras mais reverenciadas dentro do universo nerd. Além disso, na mesma data também é comemorado o Dia da Toalha<sup>5</sup>, homenagem à obra *O Guia do Mochileiro das Galáxias*, escrita por Douglas Adams, outra referência cultural importante para a tribo urbana.

Com a mudança, novos olhares foram atraídos para este universo. Aos poucos, os nerds foram deixando de ser personagens secundários em grandes produtos culturais e passaram a ser protagonistas de suas próprias narrativas. Um exemplo é a sitcom americana *The Big Bang Theory*, criada em 2007 pela CBS e exibida no Brasil pela Warner Channel. Na série, os personagens Sheldon, Leonard, Howard e Raj são nerds bem sucedidos

---

5 Na obra, a toalha é o item mais essencial para o mochileiro das galáxias, pois apresenta inúmeras utilidades, além de servir para se secar.

profissionalmente, mas com extrema dificuldade em suas relações interpessoais com indivíduos fora de seu grupo. Os episódios giram em torno principalmente das situações estranhas e cômicas causadas pelo contraste entre eles e a vizinha de Sheldon e Leonard, Penny, que representa o (baixo) nível intelectual da sociedade dominante. Os quatro personagens principais são representados pelo estereótipo do nerd clássico, mas, durante a série, vemos alguns personagens secundários que estão mais próximos da classificação geek.

Grandes veículos de comunicação publicam cada vez mais matérias sobre os nerds, não só explicando suas características para o público, mas também divulgando o estilo nerd como uma nova moda. Guias ensinam as pessoas a como se comportar como um geek, testes são criados para definir se o leitor é nerd ou não, até mesmo manuais para arranjar um namorado geek são matérias de revistas como a *Capricho*<sup>6</sup> e *Atrevida*<sup>7</sup>, corroborando com o aumento da propagação da maneira “nerd de ser”.

Mesmo com essa popularização, ainda hoje vemos o estereótipo continuar a ser difundido pela indústria cultural, tanto do nerd clássico como de sua evolução geek. A partir disso, podemos nos perguntar: será que a visão sobre o universo nerd realmente mudou? A sociedade conseguiu excluir de seu imaginário popular o negativismo e a rejeição destinada a este grupo social?

## **Visão da sociedade atual sobre os nerds**

Apesar do movimento pró-nerd, a divulgação do grupo através da comunicação de massas e o orgulho recém-adquirido pelos membros desta tribo, percebemos na mídia brasileira alguns indícios que nos mostram que a classificação pejorativa a respeito dos nerds ainda é bem presente. Lacombe (2012) faz um estudo a respeito do personagem Fernando, interpretado pelo ator Johnny Massaro, na novela *Malhação* em 2008.

Na trama, o personagem é um típico nerd, em sua aparência e comportamento. Fernandinho (como também é conhecido) sofre constantes ataques de seus colegas, que referem-se a ele por apelidos pejorativos e o excluem de várias atividades em grupo. Nem

<sup>6</sup> Reportagem no Apêndice A.

<sup>7</sup> Reportagem no Apêndice B.

todos os personagens têm a mesma opinião sobre ele, como os protagonistas da série e seu interesse romântico, Domingas, outra personagem alvo de críticas pela maioria dos alunos do colégio Múltipla Escolha devido ao seu excesso de peso e ao seu perfil nerd.

Fernando até tenta mudar e deixar de lado suas características nerds, mas reconhece que são elas que o fazem ser quem ele é e decide abraçar suas diferenças. O romance com Domingas é abalado com a chegada de uma personagem que se encaixa no perfil socialmente “aceito”, por quem Fernando se interessa, mas, no final de sua participação da novela, ele volta a ficar com Domingas, fato que Lacombe (2012, p. 10) conclui como a tentativa da novela de “retratar que impopular termina com impopular, ou seja, Fernando não tem chances com outras meninas mais “cobiçadas” e termina com a outra nerd”.

Em 2014, o mesmo ator que interpretou Fernando aparece como protagonista da novela Meu Pedacinho de Chão, exibida pela Rede Globo. O visual do ator está bastante diferente de sua caracterização na novela Malhação e vira destaque de diversas reportagens da mídia. Em matéria publicada no site R7, com o título “De patinho feio a cisne! Ex-nerd, Johnny Massaro vira galã em novela”<sup>8</sup>, várias fotos do ator são publicadas comparando seu novo visual com o do personagem Fernando. Frases do tipo “Veja na galeria a transformação do ator, que antes só fazia papéis de nerds e que agora “virou o cara””, “Os papéis de Johnny sempre o fizeram como um nerd” e “Dá para acreditar que é mesmo o ator?” são algumas das que compõem o texto da matéria.

---

<sup>8</sup> Fonte: <http://entretenimento.r7.com/famosos-e-tv/fotos/de-patinho-feio-a-cisne-ex-nerd-johnny-massaro-vira-gala-em-novela-10052014#!/foto/18>. Acesso em 31/05/2014.

# 10º interprogramas de **mestrado** FACULDADE CÁSPER LÍBERO



Foto exibida na matéria mostrando o ator como galã e como nerd. Fonte: R7

Outro indício da permanência do estigma negativo a respeito da tribo social foi o lançamento em 2014 do ovo de Páscoa “Bis Xtra”, cujo diferencial era que, ao presentear seus amigos com o chocolate, a pessoa pudesse classificar o receptor com diversos apelidos, em sua maioria, pejorativos. Entre eles, estava a palavra nerd. O produto foi retirado de circulação depois de denúncias que mostravam que a atitude de apelidar outras pessoas com palavras consideradas ofensivas era um forte apelo e incentivo a práticas de *bullying*.

## Ovo de Páscoa acusado de promover bullying é retirado do mercado

FÁBIO GRELLET, DA AGÊNCIA ESTADO  
03 Abril 2014 | 13h 30

Procon-RJ determinou que as vendas do ovo sejam suspensas até que a mensagem da embalagem seja alterada



Fonte: Estadão (<http://economia.estadao.com.br/noticias/negocios,ovo-de-pascoa-acusado-de-promover-bullying-e-retirado-do-mercado,181074e>). Acesso em 10/09/2014.

Percebemos, assim, que a representação midiática do nerd permanece bastante negativa, o que ajuda a reforçar o imaginário popular da sociedade. O exemplo da mudança de percepção a respeito do ator Johnny Massaro e do ovo de Páscoa Bis Xtra são uma pequena amostra de como o estereótipo do nerd ainda é forte em nossa sociedade e que nem mesmo a transformação do grupo e sua nova atitude em relação a si próprio parece ser suficiente para que a sociedade passe a considerar os nerds não mais como *outsiders*, mas como estabelecidos.

### Conclusão

Com este artigo, procuramos mostrar a origem e evolução dos nerds, tribo urbana que vem conquistado destaque na mídia e na indústria cultural nos últimos anos. Devido ao crescente aumento da importância da tecnologia em nossas atividades profissionais e

cotidianas, os nerds deixaram de ser um grupo à margem da sociedade e viraram pessoas bem-sucedidas no mercado de trabalho, com alto poder financeiro e em posse de conhecimentos valiosos para a economia.

O estereótipo formado a respeito do nerd, que mostra um indivíduo sem atributos físicos e com dificuldades de relacionamento, foi amplamente divulgado pela mídia durante décadas. A transformação do nerd em um grupo intelectual e economicamente destacado na sociedade fez com que sua representação em diversos produtos culturais apresentasse mudanças. O nerd saiu de coadjuvante para personagem principal, o visual geek entrou em cena, mais moderno e estiloso, refletindo o atual momento de elevada autoestima pela qual a tribo urbana passa.

A alta visibilidade do grupo na mídia pode nos levar a crer que o negativismo acerca dele foi extinto, quando, na verdade, podemos observar, através de uma breve análise de personagens de novela, matérias de um portal online e da repercussão de um produto alimentício no mercado, que a visão da sociedade sobre o nerd não está tão positiva quanto podemos pensar.

O imaginário popular acerca desta tribo urbana demorou décadas para ser construído, e teve suas raízes fortemente fincadas no preconceito que a sociedade impõe a indivíduos e grupos que resistem às regras normalmente aceitas pela maioria das pessoas. Apesar da renovação da percepção sobre os nerds, é difícil para este grupo se livrar do estereótipo tão popularizado e ainda tão presente na modernidade.

Além de apresentar um histórico sobre a tribo urbana dos nerds, esperamos, com este estudo, oferecer um ponto de partida para uma reflexão sobre a verdadeira capacidade de mudança de estereótipos na sociedade, assim como questionar a representação desses estereótipos na mídia.

## Referências

- ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.  
BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.  
CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 2.ed. São Paulo: Edusp, 1998.  
ELIAS, Norbert; SCOTSON, John L. **Os estebelecidos e os outsiders**. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.

- FERNANDES, Luís Flávio; RIOS, Rosana. **Enciclonórdia: almanaque de cultura nerd**. São Paulo: Panda Books, 2011.
- GALVÃO, Danielle Pini. Os nerds ganham poder e invadem a TV. **Revista científica Intr@ciência**, Guarujá, n. 1, pág. 34-41, 2009. Disponível em:  
<[http://www.faculadadedoguaruja.edu.br/revista/downloads/edicao12009/Artigo\\_3\\_Profa\\_Danielle.pdf](http://www.faculadadedoguaruja.edu.br/revista/downloads/edicao12009/Artigo_3_Profa_Danielle.pdf)>. Acesso em 10 set. 2014.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural da pós-modernidade**. 10 ed. Rio de Janeiro: DP&A editora, 2002.
- LACOMBE, Ana Carolina Ruas. O mundo é dos nerds: a representação midiática dos jovens deslocados no Brasil. **Revista Anagrama**, São Paulo, ano 5, edição 4, 2012. Disponível em:  
<<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/anagrama/article/view/8064/7493>>. Acesso em 09 set. 2014.
- MAFFESOLI, Michel. **O Tempo das Tribos – o declínio do Individualismo nas sociedades de Massa**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.
- MATOS, Patrícia. O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. **XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Intercom**. 2011. Disponível em:  
<<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-1149-1.pdf>>. Acesso em 3 set. 2014.
- PEREIRA, Camila. A Redenção dos Nerds. **Revista Veja**, São Paulo, ed. 2050, ano 41, nº 9, p. 102-105, 05 março 2008.
- SILVA, Enildo Fernandes; SOUSA, Igor Ramady Lira de. Dos Hackers Aos Nerds: Como Um Grupo Outsider Se Torna Estabelecido Criando Novos Outsiders. **XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Intercom**. 2013. Disponível em:  
<<http://portalintercom.org.br/anais/nordeste2013/resumos/R37-1054-1.pdf>>. Acesso em 09 set. 2014.
- TOCCI, Jason. **The well-dressed geek: Media appropriation and subcultural style**. Massachusetts: MIT, 2007.

## Apêndices

- A) Site Capricho: <http://capricho.abril.com.br/moda/geek-esse-estilo-tem-tudo-pegar-13664.shtml>



- (B) Site Atrevida: <http://atrevida.uol.com.br/beleza-gente/171/artigo113912-1.asp>

# 10º interprogramas de mestrado

FACULDADE CÁSPER LÍBERO

## Comportamento

índice imprimir

Edição 181 | EXPEDIENTE

### Manual da Conquista

Tá muito afim de um menino, mas não sabe como chegar junto? É só descobrir qual é a praia dele que a gente dá uma forcinha.

Por Daniela Moreira

Você já teve vontade de conversar com aquele gatinho que joga na time de basquete da escola, mas achou que na hora H não teria assunto? Com alguns truques simples, é possível partir para a conquista mesmo sem ser da turma do garoto - seja ele do tipo rebelde, geek ou até mesmo vocalista da banda que ensaia numa garagem na sua rua. Conhecer mais sobre o universo do gato é sempre o melhor começo. Quanto mais você souber sobre seus gostos e hábitos, maiores são as chances de puxar um papo interessante e despertar o interesse do fofó. Algumas atitudes também contam pontos, dependendo do perfil do pretendente. Mas atenção: não deixe de lado a sua própria personalidade só para agradar o menino! Até porque, com o passar do tempo, vai ficar complicado manter essa estratégia. Se você detesta esporte, não vai ter paciência de passar o sábado assistindo jogos na TV só para deixar o gato feliz, certo? Abra o jogo e revele quais são os seus gostos e preferências. Quando ele perceber que se interessou em aprender coisas sobre o universo dele, só para poder conquistá-lo, se sentirá especial e vai se interessar em saber mais sobre você também.



#### Geek

Seu perfil no Orkut está em dia? Para os geeks, sua identidade virtual é tão importante quanto a real. Caso ele tenha um blog, comentar os posts é uma ótima maneira de começar um papo. Se ele jogar algum game on-line - World of Warcraft, por exemplo -, capriche no personagem e combine um encontro virtual para ele dar algumas dicas sobre o jogo pra você. Fora da internet, mostrar interesse por eletrônicos é um diferencial. E não tenha vergonha de chegar junto: os geeks costumam ser tímidos.

quero assinar  
comprar esta edição  
anteriores

#### Newsletter da Atré

Seu e-mail

ok!

Promoções Culturais  
Clique e Participe!

PROMOÇÃO CULTURAL  
**EU QUERO LER**  
Sua dica de leitura pode ser premiada.  
Participe!  
www.euquero ler.com.br

Atrevida no Celular