



Formas particulares de comunicação em *blogs nerd/geek*: expressões linguísticas relacionadas às produções das franquias *Star Wars* e *Star Trek*

Angela Dillmann Nunes Bicca*, Ana Paula de Araujo Cunha, Max de Lima Jahnke e Letícia da Silva Acuña Esteves

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense, Praça XX de setembro, 455, 96015-360, Pelotas, Rio Grande do Sul, Brasil. *Autor para correspondência. E-mail: angela.bicca@hotmail.com

RESUMO. Diversos *blogs* produzidos por integrantes de grupos culturais juvenis *nerd/geek* têm posto em circulação expressões linguísticas que assumem significados particulares para essas ‘tribos urbanas’, orquestrando os processos por meio dos quais suas identidades têm sido discursivamente produzidas. Nesta perspectiva, partindo das discussões promovidas pelos estudos culturais de vertente pós-estruturalista, e compreendendo os *blogs* como espaços de produção de saber, atentamos para os modos como expressões advindas das séries de filmes *Star Wars* e *Star Trek* são requeridas nos *blogs* para criar modos particulares de comunicação *nerd/geek*. Para desenvolver as análises, selecionamos sete *blogs* disponíveis na Internet, dentre um conjunto de 97 examinados nos meses de setembro e outubro de 2013. Excertos retirados dos *blogs* foram discutidos a partir do conceito de representação cultural, indicando que expressões, tais como ‘padawan’, ‘que a força esteja com vocês’ e ‘vida longa e prospera’, designam, respectivamente, sujeitos aprendizes e formas de despedida em situações nas quais um grande desafio está por ser assumido.

Palavras-chave: pedagogias culturais, identidades culturais, culturas juvenis, internet.

Particular ways of communication in *nerd/geek blogs*: linguistic expressions related to the productions of *Star Wars* and *Star Trek* franchises

ABSTRACT. Several blogs produced by members of *nerd/geek* youth cultural groups have disseminated linguistic expressions that take specific meanings for these ‘urban tribes’, orchestrating the processes by which their identities have been discursively produced. Within this perspective and based on discussions by the poststructuralist Cultural Studies and foregrounding blogs as spaces for knowledge production, the authors discuss how expressions from the film series *Star Wars* and *Star Trek* are employed in the blogs to establish particular modes of *nerd/geek* communication. Seven blogs available on the Internet, out of a set of 97, were analyzed between September and October 2013. Excerpts from blogs based on the concept of cultural representation were discussed. They showed that such expressions as ‘padawan’, ‘may strength be with you’ and ‘long and prosper life’ indicate, respectively, apprentices and forms of farewell in situations in which a major challenge has to be faced.

Keywords: cultural pedagogies, cultural identities, youth cultures, internet.

Introdução

A compreensão de que vivemos em uma época em que emerge todo um conjunto de desenvolvimentos tecnológicos relacionados aos meios de comunicação eletrônicos e às tecnologias digitais e virtuais (BAUMAN, 2001; DELEUZE, 2007; LÉVY, 1996) tem nos ajudado a compreender as condições que se criam para a emergência de grupos culturais juvenis, cujos modos de viver são fortemente perpassados por esse mesmo conjunto de tecnologias. Neste contexto, emergiram grupos culturais juvenis *nerd/geek*, cujos integrantes produzem *blogs* nos quais fazem circular seus

interesses por uma série de temas, tais como o uso dos mais variados artefatos tecnológicos como, por exemplo, os filmes de ficção científica, os jogos eletrônicos, as histórias em quadrinhos e os seriados de TV. A leitura atenta de uma grande quantidade de *blogs*, disponíveis na internet desde os anos 2000, chamou nossa atenção e nos instigou a abordar, em uma pesquisa acadêmica na área da educação, sob a perspectiva dos estudos culturais, os modos como se tem processado a produção discursiva dessas identidades juvenis.

A partir da perspectiva teórica aqui assumida, entendemos os *blogs* da internet como artefatos

culturais onde se produzem sentidos acerca dos jovens *nerd/geek*. A possibilidade de entender quaisquer artefatos culturais como locais de produção de saber advém de uma importante ampliação do campo da educação que tem assumido como educativas (GIROUX, 1995; KELLNER, 2001; STEINBERG, 1997) uma série de instâncias culturais, tais como os filmes, as peças publicitárias, os textos jornalísticos, as fotografias, as reportagens em revistas, os desenhos animados, os programas de TV, os noticiários de rádio, as charges, os brinquedos, os esportes, os livros de ficção, entre muitos outros. Desta forma, os *blogs* da internet puderam ser compreendidos como algo mais do que um meio onde circulam informações, constituindo-se em espaços de produção de saberes (GARBIN, 2003) ou como um campo de visibilidade de discursos e enunciados (PROVIN; FABRIS, 2011).

Nos *blogs* analisados, encontramos expressões linguísticas usadas pelos jovens *nerd/geek* como um dos elementos importantes para a constituição identitária. Xavier (2010), ao discutir como algumas tribos urbanas estabelecem relações com marcas de diversos produtos comerciais, aponta para o uso recorrente de termos advindos, por exemplo, da linguagem técnica da informática e dos filmes de cinema na fala e na escrita de integrantes de diversas tribos urbanas. Desta forma, como também destacou Xavier (2010), estaria sendo criada uma forma de comunicação que somente quem está inteirado dos significados que os termos assumem dentro de um grupo cultural é capaz de compreender.

Encontramos algumas expressões linguísticas de forma recorrente nos textos dos *blogs* analisados, usadas especialmente como forma de saudar ou se despedir dos/as seus/suas leitores/as. Esta seria, também, uma forma como aquele/a que escreve um *blog* endereça seu texto para outros integrantes do grupo cultural. Isso leva a que o uso de expressões linguísticas constitua uma forma de convocação para que os indivíduos assumam determinadas posições de sujeito, o que é imprescindível à constituição de identidades culturais (HALL, 2005; WOODWARD, 2005). Como argumentou Bauman (2005), a identidade é, cada vez mais, uma tarefa a ser assumida e realizada, construída e reconstruída em um processo sem fim e sem completude. Desta forma, não é possível explicar a identidade como algo natural, cristalizado, essencial, estável, coerente, unificado, permanente, homogêneo ou como um conjunto fixo de características que permita dizer o que uma pessoa é.

Cabe esclarecer que uma visão essencialista de identidade, tal como a que argumentaria a favor da fixidez e estabilidade da identidade, não levaria em

consideração a dependência que qualquer identidade possui da diferença. Só se torna importante afirmar o que se é porque existem outros seres humanos que não possuem a mesma identidade. Com esta afirmação, é possível destacar que a identidade não se encerra em si mesma, ela não é o oposto da diferença (WOODWARD, 2005). Isso quer dizer que as diferenças são estabelecidas, pelo menos em parte, por meio de sistemas classificatórios que dividem a população em pelo menos dois grupos, que acabam, em geral, sendo compreendidos como opostos. Desta forma, afirmar que alguém é um/a *nerd/geek*, só é possível porque outras pessoas não o são. Além de conceitos interdependentes, identidade e diferença são o resultado de processos de criação linguística. Essa é também uma forma de dizer que a identidade e a diferença não são elementos da natureza ou inerentes aos seres humanos, nem mesmo estão por aí, prontas, à espera de alguma forma de revelação para que sejam respeitadas. Dizer que a identidade e a diferença são criadas por meio da linguagem, significa afirmar que elas estão sujeitas aos modos como a linguagem funciona. Isso significa dizer que “[...] a identidade e a diferença não podem ser compreendidas, pois, fora dos sistemas de significação nos quais adquirem sentido [...]” (SILVA, 2005, p. 78). Entretanto, isso não significa asseverar que a cadeia de diferenciações que uma declaração sobre identidade e diferença evoca possibilite fixá-las ou estabilizá-las. Assim como a linguagem, a identidade e a diferença são instáveis. Assim, assumimos, neste texto, a compreensão de que as identidades são discursivamente constituídas, produtos da linguagem, que só podem ter sentido por meio da representação.

Embora seja possível encontrar uma infinidade de expressões com tal caráter nos *blogs* produzidos por integrantes do grupo cultural *nerd/geek*, optamos, neste texto, pelas expressões advindas das séries de filmes *Star Wars* e *Star Trek*, incluindo suas continuações. Tal escolha decorreu do grande destaque conferido a esses dois conjuntos de textos culturais no material examinado e da recorrência destas mesmas expressões.

Cabe esclarecer que estamos considerando que a escrita de *blogs* contribuiria para a constituição de comunidades juvenis que se assemelham a tribos (MAFFESOLI, 2010), termo usado para indicar o surgimento, nas sociedades contemporâneas, de agrupamentos espontâneos e sazonais, baseados no prazer de estar junto e nos laços afetivos. Além disso, entendemos que os *blogs* possibilitam a constituição de formas de culturas jovens que se caracterizariam por conjuntos de valores, crenças e saberes que estão relacionados a estilos de vida que se produzem

associados, preferencialmente (e não exclusivamente), ao lazer, ao ócio, ao tempo livre ou aos espaços entre os compromissos profissionais. Juventude, pensada desta forma, não exige que se marque uma faixa etária ou geração particular. A juventude pode, portanto, ser compreendida como um estilo de vida cuja definição é sempre instável, nebulosa e sujeita a constantes revisões (CANEVACCI, 2005; GARBIN, 2003; SCHMIDT, 2006; VELHO, 2006), podendo ser estendida a pessoas de todas as idades, habitantes desse nosso mundo pós-moderno.

Acessando blogs – os caminhos investigativos

Como já referimos, há uma vasta produção de *blogs* escritos em língua portuguesa, nos quais seus autores abordam seus temas preferidos, constituindo grupos culturais denominados como *nerd/geek*. Abordadas pela ficção científica, tornadas possíveis pelo advento da internet, as comunidades (ou grupos) virtuais possibilitam, como mostrou Garbin (2003), que relações se estabeleçam através de bate-papos, que identidades culturais se constituam a partir de negociações de sentido a respeito do que é partilhado por indivíduos que se reúnem em torno de seus interesses em comum. Destacamos que esses *blogs*, assim como outros textos disponíveis na internet, possibilitam o desenvolvimento de pesquisas que buscam analisar os hábitos sociais e linguísticos das novas ‘tribos’ da imensa rede mundial.

Para desenvolver este estudo, examinamos 97 *blogs* disponíveis na internet nos meses de setembro e outubro de 2013, selecionando sete para a escrita deste texto em virtude do fato de estes registrarem o uso de expressões linguísticas oriundas das franquias *Star Wars* e *Star Trek* como uma forma particular de comunicação que remete a grupos *nerd/geek*.

Para desenvolver a análise apresentada neste texto, valemo-nos do conceito de representação cultural (HALL, 1997), na sua abordagem construcionista, fortemente relacionado às viradas cultural e linguística, a partir do que se passou a assumir ser a cultura central nos processos de produção e estabelecimento dos significados para os seres e coisas do mundo. Destacamos que a representação na acepção assumida neste texto não diz respeito a reflexos do mundo real. A noção de representação aqui assumida, por sua vez, confere destaque ao modo como a linguagem é constitutiva do mundo. Trata-se de uma noção intimamente associada à noção de discurso de inspiração foucaultiana. O discurso, nessa acepção, não pode ser caracterizado pela pré-existência de objetos, mas pela maneira na qual esses mesmos objetos são

constituídos. Nas palavras de Foucault (1997, p. 56), o discurso não é tratado como um “[...] conjunto de signos (elementos significantes que remetem a conteúdos ou a representações), mas como práticas que formam sistematicamente os objetos de que falam”. Desta forma, cada objeto é relacionado ao conjunto de regras que permitiu formá-lo como objeto do discurso e são essas regras que autorizam, também, a formação de enunciados que estruturam a forma como algo é pensado.

Operar com essa noção de representação possibilita, portanto, investigar os processos de produção de significados mostrando como esses se estabelecem discursivamente sem que se estabeleçam definitivamente e nem se aproximem de alguma suposta referência transcendental que permitiria verificar se são corretos, verdadeiros ou melhores do que quaisquer outros. Desde esta perspectiva, a linguagem não é vista como neutra, transparente, capaz de descrever a ‘realidade’ e de estabelecer significados fixos e estáveis para os eventos do mundo. Em vez disso, a linguagem é entendida como constantemente em movimento, indefinida, nunca capturando um significado de forma definitiva. Assim, quando algo ou alguém é descrito em um *blog* da internet, por exemplo, temos a linguagem instituindo significados, possibilitando que o que foi descrito seja constituído de uma determinada forma e não de outras. Neste sentido, pode-se dizer que um dos efeitos mais importantes das práticas sociais e culturais de significação é a produção de identidades culturais, uma produção que não se efetiva sem que aconteçam práticas de nomeação, classificação, ordenação e regulação, propiciadas pela linguagem.

Formas particulares de comunicação *nerd/geek*

Como vimos argumentando, algumas expressões linguísticas usadas pelos jovens *nerd/geek* podem ser compreendidas como um dos elementos a partir dos quais, os/as integrantes desse grupo cultural produzem sentidos a respeito de suas identidades. Desta forma, criam-se expressões cujo significado não tem que corresponder necessariamente ao sentido original que assumia nos textos de onde foram retiradas, embora mantenham uma conexão importante com alguns elementos dos textos de origem. Os *blogs* analisados podem ser compreendidos como artefatos culturais híbridos pela combinação de elementos com origens muito diferentes. Há, portanto, uma permuta entre textualidades diferentes com a produção de um híbrido textual e não uma referência ‘fiel’ ao texto original. As discussões de Burke (2008) e de Canclini (1997) a respeito da produção de híbridos

culturais, bem como o debate proposto por Stam (2006) a respeito da adaptação cinematográfica, auxiliaram-nos a pensar como expressões apropriadas dos filmes *Star Wars* e *Star Trek* são usadas por grupos juvenis *nerd/geek*, particularmente nos *blogs* analisados, como uma forma de intertextualidade que produz artefatos culturais híbridos.

Desta forma, nos *blogs* analisados, as referências aos filmes da franquia *Star Wars* estão entre as mais recorrentes. Cabe destacar que *Star Wars* foi produzido constituindo-se em um dos primeiros *blockbusters* direcionado especialmente ao público jovem, com amplo uso de efeitos especiais e associado a diferentes produtos conexos, tais como brinquedos, livros, quadrinhos, jogos, objetos colecionáveis, entre outros, que atuam expandindo a narrativa fílmica, tal como destacou Silveira (2010) ao discutir a influência da referida franquia sobre seus fãs.

O excerto a seguir, transcrito exatamente como aparece no *blog* analisado, apresenta uma expressão advinda dos filmes da franquia *Star Wars* que contribui para que o texto seja direcionado para indivíduos aprendizes, ou seja, jovens que pretendem se tornar ou conhecer melhor o que é ser um/a integrante da tribo *nerd/geek*.

Mas ao contrário do que faziam conosco durante a época de escola, não vamos ridicularizá-los ou negar ajuda. Se eles querem ser como nós, é porque realmente sempre fomos melhores e agora somos reconhecidos por isso. Portanto, nada mais justo do que um pequeno guia para ajudá-los a ficarem ao menos um pouco mais legais, assim como nós.

O primeiro passo neste caminho é o mais complicado de todos, jovem padawan. Antes de você ler as histórias em quadrinhos de Sandman e Watchmen ou de decorar todas as falas de Gandalf em 'O Senhor dos Anéis', é preciso que você tenha uma noção do que realmente é ser um nerd. Para ingressar em nosso fantástico mundo, é necessário ser obcecado por algo, Tecnologia, HQ, jogos, ficção científica. Não importa no que você seja aficcionado, contanto que essa paixão faça você conhecer todos os detalhes e curiosidades que nenhum outro ser humano normal saberia. (RAMOS JUNIOR, 2010, s/p.)

Neste caso, a expressão 'padawan' é usada para referir alguém que se apropria dos textos culturais preferidos dos/as *nerd/geek* de forma obcecada. 'Padawan' é o termo usado para denominar os aprendizes de cavaleiro *Jedi* que um dia deverão assumir a tarefa de manter a paz, a ordem e a justiça na República Galáctica imaginada no filme *Star Wars – Uma nova esperança*, lançado em 1977 e disponibilizado em DVD no Brasil em 2004, e suas

continuações. Os cavaleiros *Jedi*, além disso, assumem a responsabilidade pelo treinamento dos jovens aprendizes que iniciam seus estudos ainda crianças. O treinamento consiste, principalmente, em aprender a controlar a 'força' (que dá poder aos cavaleiros) e a usar habilmente o sabre de luz (a arma que só os *Jedi* possuem).

Aliás, a expressão mais recorrente nos *blogs* analisados, também oriunda das produções da franquia *Star Wars*, refere-se justamente à 'força' que os cavaleiros *Jedi* aprendem a usar para lutar pela paz e a justiça. Os excertos a seguir mencionam a expressão 'que a força esteja com vocês', usada como uma forma de despedida:

Que a força esteja com esse blog. Ser nerd já era bom antes de virar moda.

Abraços e UOOOOOOOOOOON!
(DOMINGUES, 2011, s/p.).

Aproveite e curta esse dia do Orgulho Nerd! Ah, e para os que moram em Salvador, neste domingo acontece o evento Aliança Salvador, apareçam e que a força esteja com vocês. (AOUAD, A., 2011, s/p.).

Rotulação é algo que sempre vai existir, e essa é uma conversa muito longa já. O fato é que a cultura *geek/nerd* hoje é muitíssimo conhecida por quase todos, ou por pelo menos quase todos aqueles que navegam com frequência na internet. Uma pessoa comum hoje pode muito bem entender o que quer dizer 'vir para o lado negro da força', uma coisa que antes talvez não fosse tão clara (SUPERSUGOI, 2013, s/p., grifo do autor).

A 'força' referida na expressão 'que a força esteja com vocês' é o que envolve, penetra e confere poder a um cavaleiro *Jedi*, constituindo-se em uma forma de campo de energia criado pela união de todos os seres vivos do universo de *Star Wars*, como se pode compreender assistindo aos referidos filmes. Nos filmes da primeira trilogia [que posteriormente passaram a ter os números IV, V e VI (os filmes de números I, II e III, embora lançados posteriormente aos demais, narram eventos que teriam ocorrido antes dos episódios IV, V e VI) e foram sucedidos pelos episódios I, II e III], a 'força' era tratada como algo com forte acento místico e/ou intuitivo. Porém, em *Star Wars: episódio I – Ameaça Fantasma* (2000), a narrativa fílmica recorre a uma explicação que se afasta do misticismo e se assemelha ao discurso científico. Isso se dá quando a 'força' que um mestre *Jedi* diz sentir ser muito intensa no personagem Anakin Skywalker (personagem que se torna, ao longo da série de filmes, o grande vilão Darth Vader) pode ser verificada com a contagem de *midi-chlorians* (elemento passível de identificação em exames de sangue que só existem nas obras de ficção científica

da série *Star Wars*), em um exame de sangue. Tal resultado faz o personagem mestre *Jedi* reconhecer o menino como um *Jedi* a ser treinado.

Bassa e Freixas (1993), ao refletirem a respeito da ficção científica cinematográfica, consideram-na como um subgênero do cinema fantástico, no qual o espectador é levado a admitir como verossímil na ficção o que não crê ser real. Desta forma, combinando ciência e fantasia, a ficção científica pode tratar de irrupções do imaginário no real utilizando-se da ciência para justificar tal operação. Isso se dá, de acordo com os autores (*idem*), porque as explicações verossímeis possibilitam a aceitação de uma convenção que vale para o filme, não apenas fazendo algo parecer verdade, mas permitindo assumir-se algo como verdadeiro no filme.

Os filmes da franquia *Star Wars* usam de explicação mítica para tornar a ‘força’ verossímil nos episódios IV, V e VI. Porém, a partir do episódio I, que, como já referimos, foi produzida após o episódio VI, valem-se também de uma explicação análoga às explicações científicas para dar coerência interna aos filmes da saga, quando é inserida a presença elevada de *midí-chlorians* no sangue dos *Jedi*, o elemento que justificaria ‘cientificamente’ as capacidades especiais desses personagens.

Cabe sublinhar, também, que a ‘força’ pode ser usada pelos personagens de *Star Wars* para o bem ou para o mal. Desta forma, a série de filmes recorre a um dos temas clássicos da ficção científica (BASSA; FREIXAS, 1993; BAUDOU, 2008) que consiste na luta do bem contra o mal, uma luta que, na ficção científica literária e na cinematográfica, consiste em manter a paz e a ordem nas sociedades imaginadas nas histórias narradas. Em *Star Wars*, são os cavaleiros *Jedi* que devem se valer da ‘força’ para cumprirem o papel de combater a desordem, o medo, a inquietude e o caos na República Galáctica. A ‘força’ poderia ser também, em *Star Wars*, o elemento que faz o personagem Anakin Skywalker oscilar entre o bem e o mal durante a sua vida. Talvez por isso, esse personagem seja tão central nesta franquia. Assim, a luta do bem contra o mal não é apenas uma luta de ‘mocinhos contra bandidos’, mas é uma luta interior. É neste contexto que a expressão ‘que a força esteja com você’ é dita aos personagens/cavaleiros *Jedi*.

A expressão ‘que a força esteja com vocês’, nos *blogs* analisados, é usada como uma forma de desejar sucesso nas árduas tarefas que devem ser enfrentadas pelos que desejam integrar-se cada vez mais ao grupo cultural *nerd/geek*, dedicando-se ao estudo e à apreensão dos mais diversos saberes, artefatos culturais, jogos, entre outros. Desta forma, o uso de tal expressão por um grupo cultural juvenil,

possivelmente, seja algo mais do que apenas lembrar um texto cultural apreciado. A expressão indicaria que os/as *nerd/geek* buscam agir tal como os cavaleiros *Jedi* de *Star Wars*. Assim, esses jovens apreendem e aprendem significados, valores e modos de agir associados à condição de aprendizes e de ‘guerreiros’ que lutam por seus ideais.

Outra série de filmes e episódios seriados recorrentemente referidos nos *blogs* analisados, a partir de expressões linguísticas, é *Star Trek*, como podemos indicar nos seguintes excertos:

Bom, vida longa e próspera e que a força esteja com vocês.

Acabou aquela história de que nerd é o cara de gel, óculos, blusa xadrez, feio, sem vida social, com boas notas e sem graça. A chamada Cultura Nerd dominou tudo. E mostrou para o mundo que ser nerd é muito mais que saber de átomos, variantes, fazer o sinal do Spock e saber de cor as falas de O Império Contra Ataca (TURAMBAR, 2009, s/p.).

Daí veio a questão: A qual grupo, afinal, eu pertencço? Sou um cara comum, sem nenhuma característica nerd? Certamente que não! Sou um fanático seguidor de George Lucas que assina no final do e-mail ‘Que a força esteja com você’ e tira foto fazendo a saudação vulcana ‘Vida longa e próspera’? Não... não mesmo! Então, O QUE EU SOU??? (TAPIOCA, 2011, s/p., grifos do autor).

A expressão ‘vida longa e próspera’, usada pelo personagem Spock, de *Star Trek*, sempre acompanhada de um gesto que consiste em voltar a palma da mão aberta, para frente, com os dedos anular e médio separados, é recorrente nos textos escritos nos *blogs* analisados. Esta é a saudação vulcana, a forma com que os nativos do planeta Vulcano, de *Star Trek*, despedem-se dos outros personagens da série. O personagem que mais a usa, Spock, é filho de um embaixador do planeta Vulcano na Terra com uma mulher terráquea. Desta forma, Spock é um ser híbrido de duas raças diferentes de *Star Trek*, o que no seu planeta é motivo de forte preconceito étnico, mesmo sendo extremamente inteligente e profundo conhecedor das mais diversas áreas do saber, o que na série de filmes é extremamente valorizado.

O personagem Spock foi educado no planeta Vulcano, onde frequentou uma escola e aprendeu a agir sempre pautado na razão, eliminando toda e qualquer emoção ou intuição de suas decisões e ações. Na escola do planeta Vulcano, ensina-se que recorrer sempre à lógica é algo próprio dos nativos vulcanos. Essa forma extremamente racional de ser, na série *Star Trek*, seria a principal forma de diferenciar os vulcanos dos terráqueos, ou seja, os vulcanos não agiriam baseados em sentimentos,

enquanto os terráqueos seriam mais emotivos. Porém, em diversas situações, a condição híbrida de Spock é referida como algo que o colocaria em desvantagem em relação a outros seres vulcanos: ele teria mais chances de agir pautado pela emoção, prejudicando seu raciocínio, ou seja, sua carga genética terráquea seria responsável por fazê-lo ter menor propensão a agir rigorosamente pautado na lógica. Essas reiteradas referências pejorativas à sua condição de híbrido racial e à sua mãe terráquea, o fazem rejeitar a vida em seu planeta e mudar-se para a Terra. Nesta situação, Spock despede-se de seus conterrâneos vulcanos, com a saudação ‘vida longa e próspera’, ocasião em que a expressão merece grande destaque na sequência de filmes *Star Trek*. Na Terra, Spock passa a integrar a Frota Estelar, um organismo militar interplanetário responsável por manter a ordem e a paz no Universo. A Frota Estelar é organizada com forte hierarquia de postos ocupados pelos personagens, uso de armas, pilotagem de naves espaciais, operação de teletransportador (recurso de transporte de pessoas e objetos em *Star Trek*), personagens uniformizados, entre outros elementos que nos remetem aos organismos militares. Nos filmes, portanto, Spock torna-se um grande líder militar, reconhecidamente brilhante em suas ações, responsável por salvar milhares de vidas pelo Universo afora.

Em várias situações, ao longo das produções da série *Star Trek*, o personagem Spock despede-se de outros personagens (vulcanos e terráqueos) com a saudação vulcana. Exemplos de apropriação da saudação vulcana podem ser encontrados em diversos *blogs* que apresentam imagens dos filmes *Star Trek* e desenhos onde aparece a referida saudação. Os sites referidos a seguir, por exemplo, apresentam imagens nas quais se observa a saudação vulcana.

Popularização da cultura nerd (SUPERSUGOI, 2013).

O que faz do nerd um nerd? – parte 1 (LEITE, 2010).

Mas a saudação não é usada com grande frequência, ou em situações cotidianas. Ela é usada antes de longas viagens, quando existe a possibilidade de que se passe muito tempo antes de reencontrar a quem foi saudado ou em situações especiais, onde há forte acento dramático como, por exemplo, diante da possibilidade da morte.

A saudação vulcana passou, por conseguinte, a integrar um conjunto de elementos que indicam pertencimento ao grupo cultural *nerd/geek*. Os excertos apresentados nesta análise podem indicar que os/as jovens *nerd/geek* são chamados a assumir posições de sujeito que estariam sendo

produzidas pelos/as integrantes desse grupo cultural quando mostram a outros/as jovens como devem proceder para pertencerem ao grupo em questão. Haveria, portanto, um processo de interpelação, tal como o comentado por Woodward (2005), que estaria chamando jovens a assumirem certas posições discursivamente produzidas ao escreverem/lerem diferentes *blogs* como os que referimos, constituindo suas identidades culturais.

O uso de tais expressões, cujos significados são tão peculiares, pode ser pensado, também, a partir da noção de modos de endereçamento, oriundo dos estudos de cinema (ELLSWORTH, 2001) para indicar que quem escreve um *blog* imagina um/a possível espectador/a para o mesmo, e este/a deve ocupar um lugar específico, para o qual o *blog* foi elaborado. Porém, como a discussão sobre modos de endereçamento permite inferir, há um espaço entre o que um *blog* parece supor que o/a leitor/a é e o que o próprio/a leitor/a pensa que é. Ao escreverem seus *blogs*, os integrantes do grupo cultural *nerd/geek* possibilitam uma forma de identificação para muitos/as jovens leitores/as desses textos, ao adotarem, ainda que temporariamente, uma determinada posição que não necessariamente coincide com aquilo que o *blog* parece supor que o/a seu/sua leitor/a é.

O conceito de modos de endereçamento, quando usado para discutir a produção cinematográfica, permite compreender que os sentidos associados a um filme estão relacionados aos estímulos e recompensas que os seus públicos recebem do mesmo filme, como indicou Ellsworth (2001). Neste sentido, os/as espectadores de um filme são levados/as a assumir determinadas posições relativas ao gênero, ao status social, à raça, à nacionalidade, só para citar alguns exemplos. A relação entre um filme e o que o/a espectador/a experiencia com esse mesmo texto pode ser resumida na pergunta “[...] quem este filme pensa que você é? [...]”, enunciada por Ellsworth (2001, p. 11). Inicialmente, como explicou a autora (*idem*), os teóricos do cinema compreendiam que haveria algo ‘no’ texto do filme agindo sobre os/as espectadores/as reais ou imaginados/as. Porém, a ênfase do conceito mudou, deixando de destacar o que estaria ‘no’ texto do filme para algo que funcionaria como um evento que ocorre em algum lugar ‘entre’ o texto do filme e o/a espectador/a.

A discussão proposta por Ellsworth (2001) indica que o conceito de modos de endereçamento não deve ser restrito ao campo do cinema. Isso possibilita pensar, por exemplo, a relação entre um romance e a interpretação feita por um/a leitor/a, a relação entre uma pintura e a emoção de quem a contempla, a relação entre um determinado currículo escolar e os

processos de aprendizagem a ele relacionados e a relação entre uma prática social e a constituição de identidades culturais. Portanto, filmes, pinturas, livros, currículos escolares, comerciais de TV, cartas, *blogs* são feitos para alguém, eles visam, imaginam e desejam um determinado público.

Nesta perspectiva, valemo-nos da discussão a respeito dos modos de endereçamento para pensar a escrita de *blogs* da internet, uma tarefa que exige presumir ‘qual é’ o público daquele texto e tomar decisões acerca, por exemplo, dos temas a tratar, do que desperta atenção, do que causa repúdio e de que respostas podem ser esperadas em relação àquele texto.

O conceito de modos de endereçamento se baseia no argumento de que o/a espectador/a deve ocupar um lugar específico, para o qual algo foi produzido, ao mesmo tempo em que nos faz atentar que há sempre uma distância entre essa posição e a posição que o/a espectador/a se dispõem a ocupar, há sempre um espaço entre o que um texto imagina que o/a espectador seja e o que o/a espectador/a pensa ser. Há, portanto, como argumentou Ellsworth (2001), um ‘erro de alvo’ inevitável que possibilita ao conceito de modos de endereçamento ser uma forma importante de explicação a respeito do porquê de vários/as espectadores/as assumirem posições diferentes em relação a um texto ou do porquê de um mesmo/a espectador/a mudar de posição eventualmente.

No entanto, mesmo que um texto procure atrair seus/suas leitores/as para uma posição particular ou preferencial - uma posição para a qual aquele texto funciona, adquire sentido, proporciona prazer, vende a si mesmo assim como vende produtos associados - não há como garantir que essa posição seja a única possível. Como nos esclareceu Woodward (2005), a relação com o modo de endereçamento de um texto cultural pode ocorrer mesmo que aconteça de forma mínima ou oblíqua. Enfim, um texto não pode simplesmente posicionar seus públicos de forma onipotente. Os públicos não são todos iguais e por isso produzem diferentes leituras e extraem diferentes prazeres dos artefatos culturais com os quais interagem.

Considerações finais

Por fim, com as expressões tais como ‘padawan’, ‘que a força esteja com vocês’ e ‘vida longa e próspera’, muitos/as jovens que escrevem *blogs* e os postam na internet interagem com os/as leitores/as desses mesmos artefatos culturais. Tais expressões possibilitam a criação de significados que não correspondem necessariamente ao sentido original

que possuíam nos textos culturais das franquias *Star Wars* e *Star Trek*, embora mantenham uma conexão importante com esses mesmos artefatos. A expressão ‘padawan’, oriunda do filme *Star Wars*, designa sujeitos aprendizes que buscam apropriar-se, com afinco, das preferências e hábitos dos integrantes de grupos *nerd/geek*. Também oriunda do mesmo texto cultural, a expressão ‘que a força esteja com vocês’ é replicada com variações em diversos *blogs* examinados. Com essa expressão, os *nerds/geeks* despedem-se de seus/suas leitores/as, remetendo esses/as leitores/as à tarefa de se empenhar em pertencer ao referido grupo. Aliás, um pertencimento que exige esforço, exige buscar conhecer, com detalhes, as preferências do grupo. Dessa forma, ao desejar que ‘a força esteja com vocês’, aquele/a que escreve o *blog* indica que seus/suas leitores/as possuem uma tarefa especial a cumprir. A expressão ‘vida longa e próspera’, oriunda da franquia *Star Trek* e relacionada ao personagem Spock, também recorrente nos *blogs* examinados, é usada como forma de despedida em situações especiais em que alguém que está diante de um grande desafio. Desta forma, os *blogs* permitem colocar em circulação significados que remetem às franquias *Star Wars* e *Star Trek*, ao mesmo tempo em que contribuem para a constituição identitária de um grupo cultural juvenil.

Referências

- AOUAD, A. **Star Wars e o #OrgulhoNerd**, 2011. Disponível em: <<http://www.cinepipocacult.com.br/2011/05/star-wars-e-o-orgulhonerd.html/>>. Acesso em: 19 set. 2013.
- BASSA, J.; FREIXAS, R. **El cine de ciencia ficción**. Una aproximación. Barcelona: Paidós, 1993.
- BAUDOU, J. **A Ficção científica**. Portugal: Publicações Europa-América, 2008.
- BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- BAUMAN, Z. **Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.
- BURKE, P. **Hibridismo cultural**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2008.
- CANCLINI, N. **Culturas híbridas**. Estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Edusp, 1997.
- CANEVACCI, M. **Culturas eXtremas**. Mutações juvenis nos corpos das metrópoles. Rio de Janeiro: DP & A, 2005.
- DELEUZE, G. Post-scriptum sobre as sociedades de controle. In: DELEUZE, G. (Ed.). **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 2007. p. 219-226.
- DOMINGUES, A. **Dia da toalha** - dia do orgulho nerd, 2011. Disponível em: <blogdopainerd.blogspot.com/2011/05/dia-da-toalha-dia-do-orgulho-nerd.html/>. Acesso em: 17 set. 2013.

- ELLSWORTH, E. Modos de endereçamento: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também. In: SILVA, T. T. (Org.). **Nunca fomos humanos** – nos rastros do sujeito. Belo Horizonte: Autêntica, 2001. p. 7-76.
- FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- GARBIN, E. Culturas juvenis, identidades e internet: questões atuais. **Revista Brasileira de Educação**, n. 23, p. 119-135, 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n23/n23a08.pdf>>. Acesso em: 20 jan. 2010.
- GIROUX, H. Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da Disney. In: SILVA, T. T. (Org.). **Alienígenas na sala de aula**: uma introdução aos Estudos Culturais em Educação. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 132-158.
- HALL, S. The work of representation. In: HALL, S. (Org.). **Representations and signifying produces**. London: Sage/Open University, 1997. p. 1-74.
- HALL, S. Quem precisa da identidade? In: SILVA, T. T. (Org.). **Identidade e diferença**. A perspectiva dos Estudos Culturais. Petrópolis: Vozes, 2005. p. 103-133.
- KELLNER, D. A cultura da mídia. Estudos Culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Baurú: Edusc, 2001.
- LEITE, T. **O que faz do nerd um nerd?** – parte 1, 2010. Disponível em: <<http://teianeuronial.com/o-que-faz-do-nerd-um-nerd/#axzz2cky8Q7d>>. Acesso em: 8 set. 2013.
- LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. O futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- MAFFESOLI, M. **O tempo das tribos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.
- PROVIN, P.; FABRIS, E. Uso de sites na pesquisa em educação: desafios contemporâneos para a investigação. In: SEMINÁRIO BRASILEIRO DE ESTUDOS CULTURAIS E EDUCAÇÃO, 4.; SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS CULTURAIS E EDUCAÇÃO, 1., 2011, Canoas. **Anais...** Canoas: ULBRA, 2011. (CD-ROM).
- RAMOS JUNIOR, D. **Erro 404**: 10 passos para virar um nerd, 2010. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/erro-404/5538-erro-404-10-passos-para- virar-um-nerd.htm>>. Acesso em: 8 set. 2013.
- SCHMIDT, S. **Ter atitude**: escolhas da juventude líquida. Um estudo sobre mídia, educação e cultura jovem global. 2006. 201f. Tese (Doutorado em Educação)-Universidade Federal do Rio grande do Sul, Porto Alegre, 2006.
- SILVA, T. A produção social da identidade e da diferença. In: SILVA, T. T. (Org.). **Identidade e diferença**. A perspectiva dos Estudos Culturais. Petrópolis: Vozes, 2005. p. 73-102.
- SILVEIRA, S. **A cultura da convergência e os fans de Star Wars**: um estudo sobre o conselho Jedi RS. 2010. 205f. Dissertação (Mestrado em Educação)-Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio grande do Sul, Porto Alegre, 2010.
- STAM, R. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Revista Ilha do Desterro**, n. 51, p. 19-53, 2006.
- STAR WARS – Uma nova esperança. Direção George Lucas, produção Gary Kurtz e música de John Williams. São Francisco, Los Angeles: Produtora Lucasfilm Ltd e distribuidora Twentieth Century Fox, 2004. 1 DVD, duração 125 min, sonoro, legendado.
- STEINBERG, S. Kindercultura: a construção da infância pelas grandes corporações. In: SILVA, L. H.; AZEVEDO, J. C.; SANTOS, E. (Org.). **Identidade social e a construção do conhecimento**. Porto Alegre: SMED, 1997. p. 98-145.
- SUPERSUGOI. **Popularização da cultura nerd**. Disponível em: <<http://supersugoi.net/ss/1261/>>. Acesso em: 8 set. 2013.
- TAPIOCA, V. **Nerdofilia**, 2011. Disponível em: <<http://www.papodegordo.com.br/2011/05/26/nerdofilia-o-dilema-de-quem-nao-sabe-se-e-nerd/>>. Acesso em: 8 set. 2013.
- TURAMBAR, P. **Nerds gonna nerdar / Os nerds dominaram o mundo**, 2009. Disponível em: <<http://ocrepusculo.com/os-nerds-dominaram-o-mundo/>>. Acesso em: 18 set. 2013.
- VELHO, G. Juventudes, projetos e trajetórias na sociedade contemporânea. In: ALMEIDA, M. I.; EUGENIO, F. (Org.). **Culturas jovens**. Novos mapas do afeto. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006. p. 192-200.
- WOODWARD, K. Identidade e diferença: uma introdução. In: SILVA, T. T. (Org.). **Identidade e diferença**. A perspectiva dos Estudos Culturais. Petrópolis: Vozes, 2005. p. 7-72.
- XAVIER, A. **Identidade, marca e tribalização**: a gestão de sentido da marca. 2010. 80f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social)-Departamento de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

Received on September 29, 2013.

Accepted on July 7, 2014.

License information: This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.