

Tim Glaser / Rolf F. Nohr (Hrsg.)

# **Pocket Protector. Der Nerd als mediale Diskursfigur**

---

**Lit**

Bucheinbandgestaltung: Tonia Wiatrowski / Rolf F. Nohr  
unter Verwendung einer Patenzeichnung von Hurley Smith (Front) und eines Fotos von ©  
John A. Pojman (Back)  
Buchgestaltung: © Roberta Bergmann, Anne-Luise Janßen, Tonia Wiatrowski  
<http://www.tatendrang-design.de>  
Satz: Rolf F. Nohr  
Lektorat: Jan Leichsenring  
© Lit Verlag Münster 2023  
Grevenener Straße / Fresnostraße 2 D-48159 Münster  
Tel. 0251-23 50 91 Fax 0251-23 19 72  
e-Mail: [lit@lit-verlag.de](mailto:lit@lit-verlag.de) <http://www.lit-verlag.de>  
Chausseestr. 128 / 129 D-10115 Berlin  
Tel. 030-280 40 880 Fax 030-280 40 882  
e-Mail: [berlin@lit-verlag.de](mailto:berlin@lit-verlag.de) <http://www.lit-verlag.de/berlin/>

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek  
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen  
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über  
<http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Gedruckt mit Mitteln der HBK Braunschweig

ISBN 978-3-643-15299-2

Printed in Germany



Braunschweig University of Art  
**Hochschule für Bildende Künste Braunschweig**

# Inhaltsverzeichnis

Tim Glaser / Rolf F. Nohr Knurd, Nerke, Egghead.	7
Eine Einleitung in das diskursive Feld	
Heike Klippel »I just went gay all of a sudden«	39
Nerd und Gender in klassischen Hollywoodfilmen	
Julie Lüpkes »Fighting Nerds« on TikTok:	57
Eine diskursanalytische Begegnung mit den Gebrüdern Green	
Laura Schneider Nerdy Christians. Eine Analyse des Songs <i>Chvrches</i> von den O'Bros im	79
Spannungsfeld zwischen Nerdium und Christentum	
Laijana Braun »It's a girl everybody freak out!« Die Konstitution von	101
Weiblichkeit als ›Gamer Girl‹ in Multiplayer-Online-Shootern	
Melissa Felice Steininger / Valentin Kloss Die Figur des Nerds als Narrativ in der Reality-Show <i>BEAUTY &amp; THE NERD</i>	121
Rolf F. Nohr »I'd like to roll with the gangsters«.	145
Der Nerd als Inszenierung zwischen ›whiteness‹, ›realness‹ und ›coolness‹	

Julia Helm

- 167 Darstellung des Gamestop-Hypes in der Online-Berichterstattung.  
Das ›David-gegen-Goliath-Narrativ‹ als Paradigma für Diskurse in der  
Gegenwartsgesellschaft?

Jasmin Kathöfer

- 193 Nerd vs. Geek – eine Fußnote zu einem ewigen Streit.  
Oder: »a classic example of the inverse ratio between the size of the mouth  
and the size of the brain.«

Tim Glaser

- 205 Otaku / Nerd / Weeb.  
Verhandlungen von Normen und Differenzen in Otaku-Diskursen

Anhänge

- 233 Anhang 1 - Julie Lüpkes  
235 Anhang 2 - Julie Lüpkes  
255 Anhang 3 - Julie Lüpkes  
257 Anhang 4 - Laura Schneider  
260 Anhang 5 - Laijana Braun  
266 Anhang 6 - Laijana Braun  
273 Anhang 7 - Rolf F. Nohr  
282 Anhang 8 - Julia Helm
- 285 AutorInnenverzeichnis
- 287 Abbildungsverzeichnis

# Knurd, Nerke, Egghead. Eine Einleitung in das diskursive Feld

Die IT-Spezialisten Roy und Moss sind prototypische Nerds. Vom Rest der Firma Reynholm Industries ignoriert (und nie in ihrer Expertise gewürdigt) fristen die beiden ihren Büroalltag in einem dunklen Keller, umgeben von Insignien der Computer-, Comic- und Populärkultur. Die einzigen ernstzunehmenden Sozialkontakte praktizieren sie mit ihrer (nicht weniger »awkwarden«) Managerin Jen und dem im Serverraum kampierenden Goth Richmond. Durch ein permanent klingelndes Telefon werden Roy und Moss konsequent auf ihre einzige Aufgabe im arbeitsteiligen Produktionsprozess der Londoner Hochfinanz verwiesen: technisch vollständig inkompetente Computer-NutzerInnen darin zu bestätigen, DAUs (= dümmste anzunehmende Nutzer) zu sein. Roy und Moss sind nicht nur die Hauptdarsteller der englischen Serie *THE IT-CROWD*<sup>1</sup> und

Abb. 1: Kreuzstich-Stickerei Fan-Art zu *THE IT-CROWD*



mit ihrer *hook line* »Hello, IT – Have you tried turning it off and on again?« die Säulenheiligen unzähliger Administratoren rund um die Welt. Sie sind auch Ikonen der Nerd-Kultur.

Abbildung 1 zeigt die beiden im Stile einer an die Titelsequenz der Serie in 8-Bit-Grafik gemahnenden Kreuzstich-Umsetzung von Fans. Dass populäre Kulturen Produkte, Texte und Narrationen über Appropriationen und Aushandlungen dekontextualisieren, umdeuten oder im Sinne emanzipatorischer Gesten aneignen, ist nicht erst mit den *fan studies* in der Nachfolge von Henry Jenkins et al. ins (medienkulturwissenschaftliche) Elementarwissen eingesickert. Es scheint in einem bestimmten Sinne konsequent, die beiden sozial vollständig inkompatiblen IT-Techniker in der ihnen eigenen zynischen und gleichzeitig naiven Inkommensurabilität mit der Restwelt nicht über ein T-Shirt zu verehren – sondern über eine Handarbeitstechnik, die seit dem Spätmittelalter und der Renaissance kontinuierlich Anwendung findet und konstitutiv für eine spezifische Konstruktion der weiblichen Rolle in der Gesellschaft ist (vgl. bspw. Parker 2010).

Roy und Moss sind ›Nerds‹. Beziehungsweise sind die Figuren und Charaktere, die hier in die (Waren-)Zirkulation gebracht wurden, ein Angebot zur Aneignung und Projektion für eine spezifische Gruppe von Menschen, die nur höchstens recht vage als Selbst- oder Fremdbeschreibung den Begriff ›Nerd‹ wählen würde. Es scheint in einer merkwürdigen Weise nur ironisch möglich, sich selbst als ›Trottel‹, ›Dummkopf‹, ›Streber‹ oder ›Computerenthusiasten‹ zu bezeichnen (zumindest noch bis in die 1990er Jahre hinein (vgl. Osterroth 2015, 1)). Erst in jüngerer Zeit scheint eine Aneignung zu erfolgen, die den Begriff ›Nerd‹ von seiner genuin negativen Konnotation befreit und, nun positiv konnotiert, selbstbeschreibungsdienlich macht. Nun aber von ›Nerd-Power‹, ›Nerd-Pride‹ oder gar einer ›Nerd Culture‹ zu sprechen scheint einerseits den Entwicklungen der letzten Dekade Rechnung zu tragen, in dem sich der Begriff radikal gewandelt zu haben scheint. Andererseits scheint es die Diskursfigur (bzw. die sich mit dem Gegenstand identifizierenden Subjekte) zurückzuweisen, eine solche Geste der Selbstermächtigung oder Appropriation stolz vor sich her zu tragen (›Say it with a squeaky voice – I am white and a nerd‹). Vielmehr ist *nerdism* vielleicht eher eine ironische Figuration – und insofern ist die Umsetzung von Roy & Moss als tradierte Handarbeitstechnik selbst eine Art von doppelter Kodierung: sich für eine entlegene, nicht hippe, unerotische und von hohem Spezialwissen charakterisierte repräsentierende Umsetzung zu entscheiden (wie eben Kreuzstich) ist ein *nerdism* an sich.

Der hier vorliegende Band möchte den Versuch unternehmen, den spezifischen Konturen des Diskurses um den Nerd näher zu rücken. Es geht uns dabei keines-

wegs nur um eine Etymologie des Wortes oder den Nachvollzug, wie der Terminus ›Nerd‹ den ›Status eines assimilierten Fremdwortes‹ nicht zuletzt darüber erreichen konnte, dass die Bezeichnung aus dem US-amerikanischen Medientdiskurs ins Deutsche einwanderte (Osterroth 2015, 1).<sup>2</sup> Auch ist uns weniger an einer Genealogie der Figur und ihrer Repräsentationen gelegen. Gängige Darstellungen des Nerds beschränken sich meist darauf, eine Reihe von medialen Manifestationen durchzumustern und diese aus der Perspektive von Fremdwahrnehmungen und Fremdzuschreibungen danach zu ordnen, welcher ›Streber‹ zuerst als Nerd adressiert wurde.<sup>3</sup> Markant für die Figuration des Nerds erscheint uns (auch), dass die Bezeichnung und Selbstbezeichnung ›Nerd‹ letztlich einen spezifischen Generationenbogen zu beschreiben scheint. Weit davon entfernt eine Generation Nerd ausrufen zu wollen, könnte eine Arbeitsthese dieses Buches dennoch sein, dass die (Selbst-)Zuschreibung ›Nerd‹ zutiefst mit einer bestimmten Alterskohorte verbunden ist, einer Generation, die mit dem Aufkommen der IT-Technik, spezifischen populärkulturellen Manifestation und sich verändernden Genderkonstruktionen charakterisierbar wäre.

Von Interesse wären dann weniger die jeweiligen medialen Zuschreibungen an den Begriff des Nerds, sondern die biografischen Verschiebungen und Veränderungen, die sich diskursiv in Material und Zuschreibung eintragen würden. So sind es eben nicht nur Roy und Moss oder *THE BIG BANG THEORY*,<sup>4</sup> die hier als Diskursereignis gelten können, sondern eben auch die misogynen Existenz des ›Comic Book Guy‹ in *THE SIMPSONS* oder der Schlachtruf der College-Aussen-seiter ›We've got news for the beautiful people – there are more of us than there are of you!‹ in *REVENGE OF THE NERDS* (1984) der (in Vorwegname der Incel-Kultur) die Schattenseiten dieser »(nicht-) normalen biografischen Fahrt« (Link 1999, 359; s. unten) markieren können. Und deutlich wird hieran auch, dass es eben nicht die medialen Produkte selbst, sondern ihre Aneignung sind, die als Spezifik der Nerd-Kultur gelesen werden können.<sup>5</sup>

## Definitorisches

Was aber ist nun ein Nerd? Merriam-Webster's Collegiate Dictionary<sup>6</sup> definiert die »Essential Meaning of Nerd« folgendermaßen:

»1 : a person who behaves awkwardly around other people and usually has unstylish clothes, hair, etc. He dresses like a nerd. 2 : a person who is very interested in technical subjects, computers, etc. My brother is a computer nerd. [=geek] a grammar nerd«

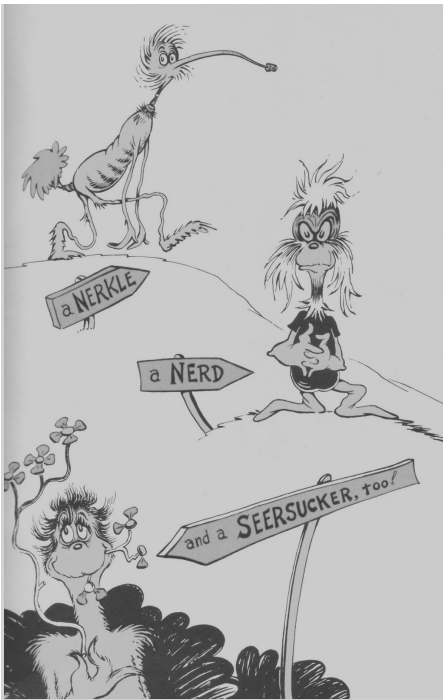


Abb. 2: Illustration zu Dr. Seuss, *If I Ran the Zoo*

Jenseits dieser etymologischen Zuschreibung existieren im *folk knowledge* jedoch weitaus poetischere (und im Sinne der hier unternommenen Suche: zielsichere) Definition des Terminus. Laut einem Artikel der *IEEE Spectrum* (4/1995, S. 16) entstand die Bezeichnung Nerd ursprünglich durch das Rückwärtslesen von *drunk* (englisch ›betrunken‹), also: *knurd*. Demnach beziehe sich die Bezeichnung auf College-Absolventen, die Partys vermeiden. Aus ›knurd‹ wurde im Laufe der Zeit ›nerd‹ (phonetische Verkürzung von ›kn‹ im Englischen zu ›n‹). Ebenso bekannt und populär ist der Verweis darauf, dass es sich beim Nerd um ein Fantasiewesen handele, das direkt aus dem kinderbuchgesättigten Unterbewusstsein der einschlägigen Generation emergierte – dem einschlägigen Klassiker *If I Ran the Zoo* von Theodor Seuss Geisel (aka Dr. Seuss) aus dem Jahre 1950 (vgl. auch Abb. 2):<sup>7</sup>

»And then, just to show them, I'll sail to Ka-Troo  
And Bring Back an It-Kutch, a Preep and a Proo,  
A Nerkle, a Nerd, and a Seersucker, too!«<sup>8</sup>

Laut Brooks (2008) wird der Begriff bereits 1951 – ein Jahr nach Veröffentlichung des Kinderbuches – in einem *Newsweek*-Artikel über neue Slang-Ausdrücke in Detroit erwähnt. ›Nerd‹ wird in dem Zusammenhang als Synonym für ›drip‹ oder ›square‹ aufgeführt – langweilig, öde, eine Null –, also paradoxerweise ganz im Gegensatz zum bunten Zoowesen. Square wiederum zieht seine Bedeutung in der Differenz zum Beatnik: Im Gegensatz zum chaotischen, kreativen Beatnik ist der Square eine Person, »die konventionell und geradlinig ist, die für mathematisches Denken steht, aber auch den ›Quadratschädel‹, der starrsinnig an seinen Werten festhält und nur schwer von etwas anderem zu überzeugen ist« (Kohout 2022, 25-26). Diese Tradition ›spießiger‹ Eigenschaften schreibt sich in der abschätzigen Verwendung von ›Nerd‹ weiter. Das lässt sich an der von Quail genannten »hip/square dialectic« (2011, 461) nachvollziehen, in der die Zuschreibung ›Nerd‹ nicht für sich existiert, sondern innerhalb eines sozialen Gefüges als Differenz gegenüber ›coolen‹ Verhaltensweisen verwendet wird.

Trotz der verschiedenen Herleitungen ist es weniger unser Interesse, eine ›Historiographie‹ oder Etymologie des Begriffs zu schreiben, sondern vielmehr nach den mäandernden und vielfach verschränkten Diskursfiguren zu fragen, die die Figuration, Ästhetik oder *representation* des Nerds ausmachen. In der Figur des Nerds liegt unseres Dafürhaltens eine variable und sich immer wieder neu verschränkende mehrfache Signifikation eines gesellschaftlichen Wissens; eine Signifikation, die selbst wiederum Geschichten schreibt.

## Geschichte(n)

Ein populäres Narrativ ist es, die Transformation(en) des Nerds als Erfolgsgeschichte zu (be)schreiben. Die zunehmende ›Akzeptanz‹ und Nobilitierung der Nerd-Figur wird hierbei als ein stringenter – in Phasen unterteilbarer – Wechsel von Abwertung zu Aufwertung beschrieben. Der Nerd entwickelt sich in solchen Geschichten (fast teleologisch) in Überwindung der sozialen Stigmatisierung hin zum (zumindest ökonomischen) Erfolg. Er gewinnt popkulturelle Repräsentation und erfährt Anerkennung durch die kulminierende Integration von spezialisierten Nerd-Themen in die kommonsensualen Ebenen der Gesellschaft von der Politik über die Ökonomie bis hin zur Kunst.

Im nun folgenden knappen historischen Überblick soll es aber beileibe nicht darum gehen, dieses ›Erfolgs-Narrativ‹ nachzuzeichnen, sondern vielmehr anhand unterschiedlicher, aber wechselseitig sich beeinflussender Stränge nachzuzeichnen, wie der Begriff ›Nerd‹ sich zunehmend ausdifferenziert, dabei unterschiedliche Spannungen und Widerstände sichtbar werden, die nicht nur aufzeigen, wie schwer es ist, den Begriff zu begrenzen, sondern welche kulturellen Imaginationen damit verbunden werden und welche internen und externen Konflikte dabei ausgetragen werden.

### Jugendkultur / Figuren

Losgelöst von den verschiedenen etymologischen Herleitungen lässt sich die Figur des Nerds nicht außerhalb des stark sozialhierarchisch geordneten US-amerikanischen Schul- und Hochschulsystems verstehen. Nerds gelten als Streber, Eierköpfe (*egghead*) oder Stubenhocker und dadurch werden sie innerhalb der schulischen ›Hackordnung‹ zum Gegenpaar der Jocks (den sportlichen Quarterbacks) und Cheerleadern verortet (vgl. Puchert / Wensierski 2020; Quail 2011). Im Hintergrund dazu steht eine Konzeption von hegemonialer Männlichkeit (trainierter Körper, Konflikt, Erfolg), die über diese Distinktion stabilisiert wird. Klischeehafte Bilder fügen sich nahtlos in diese Traditionen ein.

on ein und zeichnen den Nerd auf der Oberfläche exkludierend von dominanten Idealtypen (leptosomer Körper, a-modische Kleidung, Brille/Zahnspange) und Lebensweisen (kein sexueller Erfolg, misslingende Paarbindung, sozial nicht anerkannte Stellung). Diese Abweichung von Normen und Erwartungen zeigt sich einerseits in sozialer Inkompatibilität (Handlungen, Kommunikation, Ästhetik, Kleidung, etc.), andererseits im Fokus auf *Special-interest*-Wissen, vor allem aus dem Bereich Naturwissenschaft, Technik und Informatik sowie andere als ›uncool‹ markierte Hobbys (Schachclub, Astronomie) oder Interessensfelder (Bücher, Comics, Brettspiele).

Puchert/Wensierski (2020) analysieren den Nerd als Formation jugendlicher Subkultur und teilen dabei den Nerd in seiner gegenwärtigen Ausdifferenzierung in drei Typen ein: »1) Technikkulturelle Avantgarde; 2) Gamer und Spieler; 3) Gesellschaftskritische digitale Subkultur« (ebd., 73). Diese Aufgliederung verweist auf ein historisch gewachsenes Spannungsfeld: Die Identifizierung mit der technikkulturellen Avantgarde schreibt sich in das Narrativ von Nerds als ökonomisch erfolgreiche Business-Nerds, Start-up-Unternehmer oder Tech-Evangelisten ein. Nerds konnotieren hier eng mit dem »Silikon-Valley als ideologischem Shangri La« (ebd., 74). Der Nerd ist in diesem Strang seiner Geschichte konstitutiver Teil der *Californian ideology*.►<sup>9</sup>

Der zweite Typ Nerd knüpft an die Geschichte der Involviertheit *mit* und des Interesses *an* Science-Fiction, Fantasy und anderen Medien an. Der Fokus liegt dabei sowohl auf Gemeinschaften als auch Praktiken der Fankultur: von Cosplay bis zu LAN-Partys. Hier changiert die Figuration ›Nerd‹ zwischen warenkonsumatorischer und ›kulturindustrieller Gemachtheit‹ einerseits und den Sinnstiftungsdimensionen der Aneignungskultur. In seiner dritten Kontur steht der Begriff ›Nerds‹ in der Tradition subkultureller Gruppen von Hackern und Whistleblowern: Nerdtum als kritische Auseinandersetzung mit Überwachung und dem Ideal der Freiheit von Informationen. Alle drei Perspektiven einen gemeinsame Wurzeln und sollten daher nicht als getrennt verstanden werden, sondern als Spannungsfelder, die sich spezifisch in der Auslegung der Bedeutung digitaler Technologie und den politischen Implikationen unterscheiden. Neben der Zuschreibung ›Nerd‹ gibt es eine Vielzahl an kollektiven Bezeichnungen für Außenseiter – kaum überraschend in einer komplexen Kultur, die durch *othering* und soziale Distinktion gekennzeichnet ist. Manche der ›Stigmatisierungen‹ oder Exklusionen, die auf die Figuration des Nerds abzielen und die als historische Vorläufer fungieren, werden aber zeitgenössisch auch als Synonyme verwendet. Ein häufiger Streitpunkt ist es beispielsweise, ob ›Geek‹ und ›Nerd‹ Synonyme sind oder ob der Geek eine Nerd-Sonderform (oder vice versa) darstellt. Ohne diese Debatte klären zu wollen,►<sup>10</sup> lässt sich festhalten,

dass Nerd und Geek (neben Fan und Otaku<sup>11</sup>) zu einer Familie von Zuschreibungen gehören, bei denen es darum geht, Personen anhand ihres *Special interest* einer Gruppe zuzuordnen (oder umgekehrt: dass Personen über die Konstitution eines Spezialdiskurses ihre teilweise Abschottung gegen Elementardiskurse betreiben – vgl. dazu weiter unten). Vergleichbar lassen sich auch Fan-Praktiken, wie Cosplay, Fan-Art oder Fan-Fiction, sowie Gamer als benachbarte Felder verorten. Vorläufer der Nerd-Figur finden sich ebenso im Feld von Technik und Wissenschaft: Bastler, Tüftler und verrückte Professoren.

Gleichsam gibt es auch (wie oben schon angedeutet) Überschneidungen zwischen verschiedenen Figuren unseres digitalen und vernetzten Zeitalters: HackerInnen, ProgrammiererInnen und InformatikerInnen amalgamieren mit dem Feld des Nerds. Hier lassen sich in der innigen Auseinandersetzung mit Technologie teilweise Anknüpfungspunkte zu den Vorläufern finden. Andere (überschneidende) Zuschreibungen sind losgelöst und stärker in ein Spannungsverhältnis zueinander gesetzt: so beispielsweise der politische Aktivismus gegenüber (aufmerksamkeits-)ökonomischem Interesse, wie sie beispielsweise in den Figuren von Julian Assange oder Edward Snowden manifest werden. Zuletzt werden nerdige Themen und Praktiken (Sprache, Humor) genutzt, um sich gegenüber Menschen abzugrenzen. Radikal lässt sich dies an Orten wie den Incel-Foren oder diversen Alt-Right-Gruppierungen nachvollziehen: In solchen »männnerdominierten nerdigen Online-Subkulturen« werden »Frauen als eine Bedrohung« (Nagle 2018, 135) wahrgenommen und ausgegrenzt. In einzelnen Extremfällen mündet diese Ausgrenzung in Gewalttaten. Kohout schlussfolgert daher:

»Tatsächlich scheint die bisher eher als unpolitisch bis links gedachte Nerdkultur anschlussfähig zu sein für rechte Ideologien. Sei es wegen des impliziten Überlegenheitsgefühls, das durch das Spezialwissen der Nerds gegenüber der übrigen Gesellschaft vermittelt wird, oder der Selbstmystifizierung, in der mithilfe einer Opfer- sowie Heldenerzählung auch gedankenloses, unsensibles oder ignorant Verhalten gerechtfertigt wird« (Kohout 2022, 17).

Die Überschneidungen von Nerd-Figuren zu solchen menschenfeindlichen Bewegungen sind weniger ausgeprägt und indirekter, verweisen jedoch auf die Schattenseiten nerdiger Internetkultur.

## Technik, Utopien und Dystopien

»Wie keine andere Figur steht der Nerd für das Informationszeitalter, ist mit Computertechnologie ebenso assoziiert wie mit der Gamekultur und wird auf eine Weise mit der Idee von Innovation verbunden wie ehemals die künstlerische Avantgarde«. (Kohout 2022, 15)

Wenn Annekathrin Kohout den Nerd in *Nerds. Eine Popkulturgeschichte* (2022) als Sozialfigur des Übergangs ins Informationszeitalter beschreibt, verweist sie damit auf die zentrale Rolle der Rechenmaschine für die Nobilitierung des Nerds. Die Etablierung von Computertechnologien führt zur Popularisierung der Figur. Dabei ist die Nerdfigur in ihrer Wahrnehmung zunächst von einer anti-intellektuellen Abwertung geprägt – erst später avancieren Nerds dann zur »stilgebenden Figur eines neuen Technikoptimismus« (ebd., 24). Die Figur – die zu jedem Zeitpunkt vor allem als eine konstante und durch veränderliche diskursive Zuschreibung geformte zu verstehen ist – wird damit zur Projektionsfläche von Erwartungen und Wünschen an digitale Technologien.

Die scheinbar unaufhaltsame Durchdringung des Lebens mit digitalen und vernetzten Technologien führt nicht zum (monetären) Erfolg einzelner Akteure, die zunächst isoliert in Garagen vor sich hin werkeln, sondern auch zugleich zu einer Mystifizierung ihrer Leben, Handlungen, Firmen, Produkte – und zu guter Letzt dem Silicon Valley. Zu Beginn dieser Entwicklung in den 1970er Jahren fand eine »Gleichzeitigkeit von Hippie- und Nerdkultur in Kalifornien« (ebd., 148) statt, die zu einer Verschmelzung von individueller Freiheit, Technikoptimismus und Unternehmertum führte (s. Fußnote 9). 1974 veröffentlicht Ted Nelson im Selbstverlag das einflussreiche Werk *Computer Lib/Dream Machines*, in dem Gegenwart und Zukünfte des menschlichen Lebens mit Rechenmaschinen imaginiert wurden; zwei Jahre später wird Apple gegründet und Steve Jobs – sowohl geschickter Unternehmer als auch Interessierter an LSD und spirituellen Erfahrungen – verkörperte diese Gleichzeitigkeit des frühen Silicon Valley. In den folgenden Jahrzehnten wird dieser Ursprungsmythos zu einer bloßen Metaphorik ausgehöhlt, während die Konzentration von Macht und Geld zum Ziel der Plattformfirmen und Konzerne wird. Das neue *American-dream*-Paradigma lautet, dass alle danach streben können (und sollen), wie Bill Gates, Steve Jobs oder – in jüngerer Zeit – Mark Zuckerberg und Elon Musk zu sein. Nicht mehr wird der Tellerwäscher zum Millionär – jetzt wird der Junge mit dem Lötkolben zum Milliardär (und Raumschiffkommandanten). Die Garagen-Nerds werden allesamt zu weißen, männlichen Protagonisten von sich gleichenden Narrativen des Erfolgs, in denen (eben: teleologisch) von visionären Vorreitern gesprochen wird.►<sup>12</sup> In den 1980er und 1990er Jahren wurde dieser Erfolg vor allem noch als Eingliederungsnarrative beschrieben: Dank der

ökonomischen und kulturellen Relevanz werden die vormalig Ausgestoßenen jetzt sexy, erfolgreich, relevant – und damit zugleich Akteure des neoliberalen Kapitalismus und gleichzeitig auch Teil männlicher Heteronormativität. Was in den Biographien von Gates und Jobs rückwirkend als glücklicher Unfall beschrieben wird, ist nun jedoch spätestens in der (Selbst-)Inszenierung von Zuckerberg dem Kalkül gewichen.

Nerds werden in diesem Sinne aber trotz ihrer (ökonomischen) Inklusion weiterhin als Außenseiter stilisiert. Nun aber als eine spezifische und nützliche Form des Außenseiterturms, das mit verschiedenen Privilegien verbunden ist. Personen, die sich innerhalb dieses Feldes zu Wort melden, ihr technisches Wissen und ihre Expertise ausstellen – und damit ihre eigene ökonomische Situation bestärken –, besitzen oftmals einen bildungsbürgerlichen Hintergrund und sind zumeist weiße Männer (vgl. Ganz 2014). Aus dieser Position heraus wird die eigene Inszenierung von Überlegenheit und Deutungshoheit über technische Vorgänge zu einer Form der Ausgrenzung, die in mangelnde Diversität mündet. Die kapitalistisch motivierte Kopplung von Nerd und Technik führt zu einer neuen Form der Ausgrenzung. Nerds werden zu Gatekeepern und stabilisieren hegemoniale Machtstrukturen:

»First, the masculinity of nerds is still somewhat in question, protecting a form of hegemonic masculinity which continues to give primacy to aggressiveness and physicality. Second, women and men of color are excluded entirely from this category, protecting the superior economic and technological status of white men« (Kendall 2011, 519).

Gerade aber die ›whiteness‹ des Nerds lenkt die Aufmerksamkeit auf seine *representation*. Das grotesk stereotype Bild, die Überzeichnung und die fast plakative Parodierbarkeit des *nerdism* verstellen den Blick darauf, dass die ›Nerd-Oberfläche‹ in ähnlicher Weise diskursiv ist – dass also die Hornbrille, das in die Jeans gestopfte Flanellhemd oder die Hochwasserhosen keineswegs nur eine Negation modischer Konventionen darstellen. Die Weißheit und die Männlichkeit des Nerds sind als Naturalisierung einer hochgradigen Produziertheit zu verstehen.

### **Bilder, Repräsentation und Popkultur**

Wie sehen Nerds also aus? ▶<sup>13</sup> Dünn, schlaksig, weiß, männlich, schlecht gekleidet – kurz: nicht entsprechend den gängigen Schönheitsidealen. Spezifisch was die Haare betrifft: »›lange Haare‹, ›zerzauste Haare‹, ›fettige Haare‹ oder auch ›Haarschuppen‹ sind für viele der Befragten typische ›Nerd-Attribute‹ (Glöss 2006). Vom Kleidungsstil altmodisch, over- oder underdressed, Metal-Shirt, Hemd mit Stiften, Anime-Merchandise, drapiert mit fankulturellen Ar-



Abb. 3: Der Schauspieler Jaleel White, bekannt als Steve Urkle, promotet zusammen mit Snoop Dogg seine Cannabis-Marke *Purple Urkle*

tefakten, mit Brille, Hosenträger, Zahnsperre, »floods, and a plastic pocket protector while espousing mathematical and scientific minutiae« (Quail 2011, 461). Sie schwanken zwischen sehr gepflegt (neurotisch, penibel) und ungepflegt (Kellerkind, das die Sonne fürchtet). Das Bild eines Nerds ist jemand, »der Hornbrille trägt, unsozial und misanthropisch ist, im Keller haust und sich von Tiefkühlpizza ernährt, Allergien hat und unbeliebt ist« (Kohout 2022, 13). »[G]länzende Stirn, braune Zähne, Schweißflecken und ein strenger Geruch« (Bruijn 2000, 28) – die Liste stereotyper optischer und sozialer Zuschreibungen lässt sich beliebig fortsetzen, aber die Richtung ist klar: »you know it when you see it« (Nugent 2009, 11).

Diese klischeehaften Nerd-Bilder und -Figuren zirkulieren vorrangig in Fernsehserien, Filmen und Comics. Neben der bereits erwähnten *IT CROWD* (2006–2010; 2013) sind es aktuell si-

cherlich vor allem die Figuren aus *THE BIG BANG THEORY* (2007–2019), in der die Außenseiter-Figuren sowohl gängige Nerd-Stereotypen erfüllen als auch dadurch hegemoniale Normen – Heteronormativität, Misogynie (vgl. Kohout 2022, 217) – stabilisieren. Etwas weiter in der Mediengeschichte zurückgreifend fallen beispielsweise Joss Whedons *BUFFY THE VAMPIRE SLAYER* (1997–2003), Figuren aus *THE SIMPSONS* (1989–dato) oder *DARIA* (1997–2002) auf, ebenso Filme wie *NAPOLEON DYNAMITE* (2004) oder *SUPERBAD* (2007). Auch die klassischen Sitcoms der 1990er Jahre kommen kaum ohne das Humorpotenzial des Nerds aus. Wobei hier auch eine der interessantesten Gegenthesen zu diskutieren wäre: die Figur des Steve Urkle in *FAMILY MATTERS* (1989–1997), die sicherlich bis heute als eine der prototypischen Nerd-Figuren im Gedächtnis der (US-amerikanischen) populären Kultur zirkuliert. Die Figur des Urkle ist eben genau kein Teil einer hegemonialen, weißen Männlichkeit, sondern gewinnt ihren spezifischen Charakter aus ihrem Schwarz-Sein und ihrer (regressiven) Juvenilität. Daher entwirft das Bild des damaligen Darstellers Jaleel White, der sich heute noch einmal in sein Kostüm wirft, um zusammen mit Snoop Dogg Werbung für (s)eine Cannabis-Züchtung<sup>14</sup> zu machen (s. Abb. 3), ein anderes Bild des Black Nerd. Es gibt nun also offensichtlich auch eine Nerd-Coolness,<sup>15</sup> die so womöglich auch dem weißen, techno-evangelikalen ›Sili-

con Valley Entrepreneur«-Nerd zuschreibbar ist – letztlich aber eine ›andere« Coolness referiert.►<sup>16</sup>

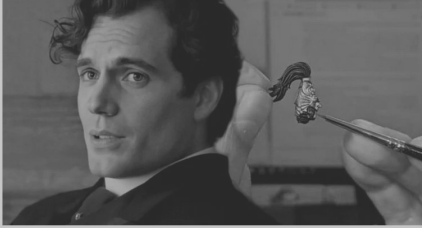
Vielleicht wird hieran aber auch deutlich, dass die visuelle Repräsentation des Nerds, wie sie uns vorrangig in populären Medien präsentiert wird, letztlich eine unterkomplexe Konstruktion ist, oder besser: eine spezifische diskursive Zuschreibung, die genau in ihrer ›Oberflächlichkeit«, ihrer Zeichenhaftigkeit dem Gegenstand nicht wirklich gerecht wird. Die diskursive Konstellation des ›Nerd-Seins« ist vielschichtiger als das Klischee des Brillenträgers. Womöglich sind also die televisuellen Konstruktionen des *nerdism*, wie sie sich in einer Vielzahl von populären Fernsehformaten des »Fernsehens der Mikropolitiken« (Seier 2009) konstituieren,►<sup>17</sup> in denen das Nerd-Sein zur De-Normalisierung oder zum ›Problem« wird (wobei die Instanz des Fernsehens im Sinne des »Makeover« (vgl. Surma 2009) zu einem besseren, weil re-integrierten Leben verhilft), selbst wiederum diskursive Konstruktionen, die eine De-Normalisierung überhaupt erst konstruieren müssen, die der Diskurs in einer solchen schlichten Binarität womöglich gar nicht hergibt.

Während einerseits klischeehafte Bilder über Nerds die diskursive Konstruktion einer Normalität als ›Gegenfolie« evozieren, werden andererseits Nerd-Themen und Interessensfelder immer beliebter und schlussendlich zum *Mainstream*: Man denke an den (bisher) nicht enden wollenden Erfolg von Comic-Verfilmungen. Diese zunehmende Popularisierung führt einerseits zu einer zunehmenden Konturlosigkeit der Sozialfigur Nerd (Lässt sich die Differenz aufrechterhalten, wenn wir alle Nerds geworden sind?►<sup>18</sup>) und damit zugleich zum Wunsch nach Authentizität, *trueness*, *realness* – kurz: nach ›wirklichen Nerds«. So verkörpert der britische Schauspieler Henry Cavill in den letzten Jahren nicht nur die ikonischen Figuren Superman und den Hexer Geralt von Riva, sondern wird über seine Rollen hinaus in Interviews und Artikeln als ›waschechter« Nerd inszeniert: »In a world where the word ›nerd« is getting more and more diffuse, it's nice to see someone like Henry Cavill demonstrating that not every geek looks the same as they did just a few years back.«►<sup>19</sup> Die Faszination an den Freizeitbeschäftigungen Cavills (vgl. Abb. 4) lässt sich mehrfach lesen: als Reaktion auf den Wunsch nach Authentizität durch die Demonstration von Nerd-Sein (er spielt nicht nur Kal-El, er nennt seinen Hund Kal, etc.),►<sup>20</sup> die Vermarktung dieser Selbstdarstellung (in Interviews), aber auch als Wiederholung von Stereotypen. Durch die Betonung, dass Cavill nicht wie ein Nerd aussieht, wird gleichzeitig herausgestellt, worin diese Besonderheit liegt: »He might look like he was created by a secret British AI program as a masculinity template, but he cares about the fantasy worlds he inhabits.«►<sup>21</sup> Cavill verkörpert im Wortsinn die tradierten Nerd-Bilder und den Typ von Nerd, der sich

## Henry Cavill Fans Defend His Warhammer Hobby After It Was Mocked

Fans have come to the defense of *The Witcher* star Henry Cavill after his hobby of collecting Warhammer miniatures was poked fun at in a TV appearance.

BY NATHAN GRAHAM LOWERY  
PUBLISHED DEC 09, 2021



Fans have come to the defense of *The Witcher* star Henry Cavill after his hobby of collecting Warhammer miniatures was poked fun at in a TV appearance. The actor is known for his roles of Superman in the DCEU and Geralt of Rivia in the Netflix fantasy series. Cavill will return to the world of *The Witcher* when season 2 releases on December 17.

Abb. 4: Berichterstattung über das (durch ein eingetragenes Instagram-Posting des Schauspielers Lockdown-Hobby von Henry Cavill: *Warhammer*-Figuren bemalen

vermarkten und inszenieren lässt, um die Nerd-Produkte (Filme, Serien) authentisch aufzuladen. Über die Traumschmiede Hollywood hinaus erhalten zunehmend Formate Aufmerksamkeit, in denen verschiedenartige Nerd-Interessen und Nerd-Persönlichkeiten zusammenkommen. Exemplarisch lässt sich dies beispielsweise am Erfolg von Formaten nachvollziehen, in denen das Rollenspiel DUNGEONS & DRAGONS gespielt wird – wie der Podcast THE ADVENTURE ZONE (seit 2014) oder die Webserie CRITICAL ROLE (seit 2015). Seit Jahren produzieren diese für ihre Zuhörerschaft (»from the nerds for the nerds«) Produkte. Nicht nur sind beide Serien erfolgreich und produzieren ein Merchandise-Imperium um sich herum; beide verweisen zudem im Sinne einer professionalisierten und zunehmend erfolgreichen Freizeitbeschäftigung auf die »authentischen« Wurzeln ihre Genese – THE ADVENTURE ZONE wird von drei Brüdern und ihrem Vater, CRITICAL ROLE von einer Gruppe

befreundeter SynchronsprecherInnen rund um Matthew Mercer produziert. Die Ausdifferenzierung von Nerd-Interessen und der Wunsch nach authentischem Konsum erzeugen neue Bilder und Repräsentationen von Nerds mit: als Familien- oder Freundeskreise.

### Politik / Politisierung

Die öffentlich geführten Debatten über Julian Assange und die Whistleblower-Plattform WikiLeaks (seit 2006) sowie die Enthüllungen von Edward Snowden zur globalen Überwachungs- und Spionageaffäre (2013) haben nicht nur das Verständnis von den Risiken und Herausforderungen digitaler Technologie verändert, sondern – so Postill (2018) – dazu geführt, dass neue politische Akteure die Weltbühne betreten, die »techno-political nerds« (ebd., 1). Diese definiert Postill als

»pro-democracy agents operating at the intersection of technology and politics. While some of them are geeks and hackers, many are not; indeed, among their ranks we find artists, journalists, economists, lawyers, politicians and many other specialists, even anthropologists« (ebd., 13).

›Nerd‹ wird hier als Überbegriff für verschiedene – künstlerische, politische und aktivistische – Positionierungen verwendet und zurückgeführt auf eine längere Geschichte von subkulturellen Praktiken der kritischen Auseinandersetzung mit der (emergierenden) digitalen Kultur. Konkret beschreibt Postill drei Phasen (ebd., 17-18): zunächst in den 1980er Jahren beginnend mit dem Chaos Computer Club und anderen Hacker-Vereinigungen, gefolgt von einer Phase, die mit der Veröffentlichung der *Declaration of the Independence of Cyberspace* im Jahre 1996 von John Perry Barlow (2007) markiert ist und dann in eine dritte Phase überleitete, die mit den 2010er Jahren und den Enthüllungen von WikiLeaks, dem Beginn der tunesischen Revolte, die den Arabischen Frühling einleitete, markiert ist.

In Europa gibt es seit 2006 mit der Gründung der *Piratpartiet* in Schweden, der *Piratenpartei* in Deutschland und vergleichbaren Gründungen in anderen Ländern eine parlamentarische Bewegung, die Themen wie Informationsfreiheit, digitale Bürgerrechte und geistiges Eigentum in die Politik bringt. Der Name bezieht sich auf die berühmt-berüchtigte schwedische BitTorrent-Seite *The Pirate Bay*, die wiederholt wegen Verletzungen von Urheberrechten juristisch angegangen wurde. Ziel der Parteien ist es, die Veränderung der Gesellschaft durch Internet und digitale Technologien zu gestalten, digitale Selbstbestimmung zu ermöglichen und neue Formen der Demokratie (wie *Liquid Democracy*) praktisch zu erproben. Ab 2009 wird die Piratenpartei in Deutschland breiter diskutiert und kurzfristig konsensfähig insbesondere im Zusammenhang mit der Bundestags- und Europawahl. Vielfältig wurde dabei die Frage erörtert, was passiert, wenn – wie Becker / Scheuermann (2011) formulieren – »ein völlig neuer Typ Politiker« die Bühne betritt: der Nerd. Schirmmacher (2009) beschreibt in *Aufstieg der Nerds: Die Revolution der Piraten* den Einfluss der Nerds als schier grenzenlos: »Nerds haben die Drehbücher unserer Kommunikation, unserer SMS-Botschaften, mittlerweile unseres Denkens geschrieben. Sie sind die größte Macht der modernen Gesellschaft«. Schirmmacher argumentiert sowohl dafür, dass Nerds für die Politik wichtig seien, als auch, dass die Piratenpartei eine Nerd-Partei sei und daher diese Erfordernisse erfüllen kann. Mertens (2012) hingegen kritisiert diese Zuschreibung als falschen Syllogismus – nur weil sich Nerds und Piraten mit digitaler Technologie beschäftigen, sind Piraten und Nerds nicht identisch – sowie die im Text aufgerufenen Klischees als einseitig: »Der Nerd in [Schirmmachers] Text ist ein Faktum, keine rhetorische Strategie, und genauso verhält es sich mit der Nerdhaftigkeit der Piraten. Die Selbstverständlichkeit dieser Bezeichnung zeichnet dann nicht nur Schirmmachers Text aus, sondern ist ein weit verbreitetes Phänomen bei der Berichterstattung über die Piratenpartei.« (ebd., 54) Dadurch, dass die Computeraffinität der Par-

tei in den Berichterstattungen als alleinige Begründung festgemacht wird, werden andere politische Forderungen (Zugang zu Sozialleistungen) ausgeklammert. Dass die Piratenpartei sich bis heute trotz kleinerer Erfolge in Berlin und bei der Europawahl nicht breiter etablieren konnte, verweist rückblickend darauf, dass sich einerseits auch andere Parteien netzpolitischen Themen zugewandt haben, andererseits die Piraten selbst mit ihrem Rollenbild strauchelten, »und zwar aus keinem geringeren Grund, als dass sie ihrer auferlegten Rolle, der Sozialfigur Nerd, zunehmend gerecht wurden«. (Kohout 2022, 224) Kohout nennt explizit Diskriminierung gegenüber Frauen und AusländerInnen als interne Konflikte für die Partei und grundlegende Probleme für (hegemoniale) Nerd-Gemeinschaften.

Die Frage nach der Bedeutung und Geschichte von Nerds lässt sich dementsprechend in drei miteinander verschränkte Perspektiven auflösen: Zunächst in den Nerd als Selbstverständnis (sich bekennen zu / sich identifizieren mit Nerd-tum) sowie die Inszenierung als authentischer, ›waschechter‹ Nerd (durch Merchandise, Insignien oder Sammlungen) und Zugehörigkeit zu Gemeinschaften. Demgegenüber existieren der Nerd als eine personale Fremdzuschreibung (abwertend wie aufwertend, jeweils im Bezug zum historischen Wandel der Zuschreibungen) an Personen oder Gruppen sowie die damit verbundenen Bilder, Narrative und Figuren in popkulturellen Medien, die damit implizit oder explizit aufgerufen werden. Und nicht zuletzt existiert die in der Nerd-Figur stattfindende Stabilisierung von sozialen und kulturellen Konzeptionen und Distinktionen (bspw. Männlichkeit, Macht und Technologie) im Sinne diskursiver Aushandlungsprozesse.

Die abschließende Frage nach der akkuraten und vollständigen Definition des Nerds aus den oben skizzierten Linien und Diskursfeldern scheint eine Frage zu sein, die sich so nur Nerds selbst stellen – das akademische Interesse für Fußnoten, Zitate und luzide Querverweise lässt sich in der Tat ebenso als Nerd-Praktik lesen. Die hier angeschnittenen und dargestellten Perspektiven ergänzen und überkreuzen sich zwar – aber eben nicht zum Zweck einer vollständigen Konturierung der Nerd-Figur. Die Gemeinsamkeiten und Differenzen, die im Vielklang der Bilder und Geschichten entstehen, verweisen vielmehr darauf, dass die historisch gewachsenen Mehr- oder Uneindeutigkeiten der Nerd-Figur verschiedene gegenseitig ausschließende Narrative beinhaltet. Pointiert könnte man sagen, dass ›der Nerd‹ verschwindet, aber dafür verschiedene Bereiche des Zusammenlebens potentiell nerdig werden: Freizeitbeschäftigung, Kultur, Politik, Wirtschaft, Widerstand – sowohl die CEOs ökonomisch agierender Tech-Unternehmen als auch AktivistInnen für das Recht auf digitale Selbstverteidigung können ihre Genese auf gelebtes Nerd-tum beziehen.

## Entstehung des Sammelbandes

Dieser Sammelband ist das Ergebnis eines Methodenseminars im Rahmen des medienwissenschaftlichen Studiengangs an der HBK Braunschweig im Sommersemester 2021. Ausgehend von einer Einführung in die Methoden der Kritischen Diskursanalyse (KDA) und der Normalismus-Theorie wurde hier die Idee geboren, die vielfältigen Möglichkeiten des analytischen Werkzeugkastens der KDA nicht nur theoretisch zu durchdringen, sondern in einem konkreten Modellprojekt in Anschlag zu bringen. Auf der Suche nach einem interessanten, gut abgrenzbaren und möglichst vielfältig ausdifferenzierten Korpus entstand hier relativ schnell die Idee, die Figuration des Nerds als Diskursfigur ins Zentrum der zu erstellenden Analysen zu rücken. Der Nerd erschien uns dabei intuitiv als ein gut gewähltes Beispiel: ein einerseits relativ ›handhabbares‹ Material, das zudem tief in populären Kulturen und Wissensformationen verwurzelt ist (also per se diskursiv ist) – das andererseits aber auch eine gewisse Zugänglichkeit und Medialität aufweist. Darüber hinaus schien der Korpus gut geeignet, um weitere disziplinäre Beiträge von Seiten der MitarbeiterInnen des Instituts für Medienwissenschaften einwerben zu können.

Das Vorgehen im Seminar vollzog sich dabei in mehreren Phasen: Nachdem wir uns grundsätzlich in den Theorie- und Analyseapparat der KDA (maßgeblich orientiert an den Arbeiten von Margarete und Siegfried Jäger oder Jürgen Link) eingearbeitet hatten, etablierten wir zunächst eine Art Ad-hoc-Zugriff auf den ›Korpus Nerd‹. Durch unterschiedliche (zunächst eher assoziative) Zugriffe versuchten wir, ein Begriffs- und Stereotypenfeld herzustellen, das sich möglichst offen an unserem eigenen ›elementaren‹ oder kommonsensuellen Wissen über Nerds orientieren sollte. In ähnlicher Weise erstellten wir umfangreiche Materialkorpora. Im nächsten Schritt durchmusterten wir den Materialkorpus vor allem unter der Prämisse von spezifischen Repräsentationspraktiken und auf der Suche nach herausgehobenen Wissenskonstellationen um das Themenfeld herum. Aus diesem Durchgang erarbeiteten wir in Folge die in diesem Band präsentierten exemplarischen Materialanalysen, die sodann in unterschiedlicher Weise mit den im ersten Schritt erarbeiteten analytischen Zugriffformen und unter (teilweiser) Hinzunahme weiterer analytischer Werkzeuge oder theoretischer Postulate durchgearbeitet wurden. Die meisten der in diesem Band präsentierten Analysen sind in diesem Sinne dann auch zunächst eigenständige Hausarbeiten bzw. Modulprüfungen gewesen, bevor sie jenseits des Seminars erweitert, pointiert, zugespitzt und produziert wurden.

Die hier nun vorliegende Einleitung versteht sich im Sinne dieser kollaborativen Diskursanalyse auch in Teilen als das Ergebnis der eigenständigen

Analysen: Sie versucht eben auch bestimmte Ergebnisse, Bündelungen oder signifikante Funde zusammenzuschreiben – um (ganz im Sinne eines diskursanalytischen und diskursphilosophischen Denkens) wiederum zu verdeutlichen, dass die Ergebnisse von Diskursanalysen zwar zu einer Art von Fazit werden können, gleichzeitig aber wiederum zur Produktion neuer Diskurse anregen müssen. Insofern scheint es auch konsequent, die Bündelung unserer Seminarergebnisse mit diesem Text einzuleiten und sie nicht etwa (im Sinne eines Ergebnisses) abschließend ans Ende des Bandes zu stellen.

## Methodische Vorannahmen

Auch wenn das Repertoire des diskursphilosophischen Denkens in der Nachfolge von Michel Foucault, Gilles Deleuzes oder anderen zwischenzeitlich zum festen Repertoire von medienkulturwissenschaftlichen Analysen zählt, so erscheint es an dieser Stelle doch als sinnvoll, die spezifischen Setzungen, die durch die KDA vorgenommen werden, kurz zu subsumieren und mit Schlagworten zu markieren – nicht zuletzt um auch als Referenzrahmen für eine Reihe der in diesem Band vertretenen Texte dienen zu können.

### Diskursphilosophie und -analyse

Dieser Band geht von der ›klassischen‹ Definition des Diskurses nach Michel Foucault aus: *Diskurse* sind demnach »geregelte, ansatzweise institutionalisierte Redeweisen als Räume möglicher Aussagen, insofern sie an Handlungen gekoppelt sind und dadurch Machtwirkung ausüben« (Link 2005, 18). Diskurse sind – so verstanden – als artikulatorische Praxen zu verstehen, die »soziale Verhältnisse nicht passiv repräsentieren, sondern diese als Fluß von sozialen Wissensvorräten durch die Zeit aktiv konstituieren und organisieren« (Jäger 2004, 23). Der Diskurs ist somit unabhängig vom Subjekt und dennoch unmittelbar auf dieses bezogen. Wenn der

»Es [ist] eine Aufgabe, die darin besteht, nicht – nicht mehr – die Diskurse als Gesamtheit von Zeichen [...], sondern als Praktiken zu behandeln, die systematisch die Gegenstände bilden, von denen sie sprechen. Zwar bestehen diese Diskurse aus Zeichen; aber sie benutzen diese Zeichen für mehr als nur zur Bezeichnung der Sachen. Dieses mehr macht sie irreduzibel auf das Sprechen und die Sprache. Dieses mehr muß man ans Licht bringen und beschreiben«

(Foucault 1973, 74)

Diskurs sozial ist und historische Prozesse an ihm gewirkt haben (und wirken) und er nicht durch einzelne Subjekte konstituiert wird, so ist er dennoch kein ›über der Gesellschaft schwebendes‹ System, das es unabhängig vom Menschen gäbe (ebd. 78). Die Diskurstheorie betont ein rekursives und iterierendes Wir-

ken der Diskurse auf die Subjekte, also eine Formung des Subjekts in der durch die Diskurse geschaffenen Wirklichkeit (Jäger/ Jäger 2007, 21ff.). Ein solcher Diskursbegriff betont die Materialität der Redeweise und ihre institutionellen Rahmenbedingungen, ebenso ihre Koppelung an die Handlung und an resultierende Machteffekte. Diese im Kern eher sprachtheoretische Wendung der Diskursanalyse zielt primär auf die Analyse sozialer und gesellschaftlicher Macht- und Ideologiestrukturen.

›Der‹ Diskurs über Nerds ist insofern als eine ›irgendwie‹ geregelte Verknüpfung oder Formation von Aussagen zu begreifen. Der Terminus ›Aussage‹ wiederum meint hierbei nicht deskriptive Aussagen oder grammatikalische Sätze oder Sprechakte – ›Aussage‹ meint die völlig individualisierte, kontingente, anonyme, nackte und knappe Materialität des zu einer bestimmten Zeit und an einem bestimmten Ort ›wirklich‹ (durch einen Akteur) Ausgedrückten. Hier liegt nun aber eine der wesentlichen Setzungen der kritischen Diskursanalyse: Denn es ist methodisch nahezu unmöglich, das gesamte Ensemble aller Aussagen zu einem spezifischen Themenbereich zu sammeln und zu analysieren. Hier nun hilft ein wesentlicher ›Trick‹ der Methode: Denn das Ausgedrückte wird ›reguliert‹ durch einen gesellschaftlich ausgehandelten Deutungs- und Sagbarkeitsrahmen. Verfahren der Wiederholung, der Iteration und der kontinuierlichen Umwälzung von Aussagen führen dazu, dass bestimmte Aussagepraktiken verhärten, ›manifest‹ werden oder über spezifische Reduktionen hochgradig kommunikabel und anschlussfähig werden. Dies ist nun der Einsatz nicht zuletzt der Medienwissenschaft, die populäre Signifikationen, symbolische zirkulierende Artikulationen oder spezifische kommodifizierte und warenhaft zirkulierende Produkte (oder kurz: Massenmedien) als Verdichtung solcher Aussagepraktiken begreift und bevorzugt analysiert.

Wenn unsere Nerd-Analyse sich also vorrangig auf mediale Artikulationen populär zirkulierender Bilder und Aussagen fokussiert, dann tut sie dies, weil sie diese zirkulierenden Aussagen als diskursive Verdichtungen begreift, die prädestiniert sind, an ihnen danach zu fragen, wie es zu diesen Verdichtungen gekommen ist, warum also bestimmte Bedeutungskonstellationen des Nerds intersubjektive Geltungsmacht erhalten und sich damit im kommonsensualen Wissen einer Gesellschaft verankern.

Die Methode der kritischen Diskursanalyse betont in diesem Sinne einerseits die Subjekt-Gesellschafts-Relation – und geht andererseits über die geschlossene Gattungsgrenze oder den Werk- beziehungsweise Autorenbegriff hinaus: Texte sind Ensembles von Diskursfragmenten (vgl. Jäger 2004, 22). Die wichtigste Erkenntnis der Diskursanalyse ist aber, dass das Subjekt durch die Diskurse geformt und ›appliziert‹ wird:

»In den Diskursen liegen sog. Applikationsvorgaben für die Formierung/ Konstituierung der Subjekte und von deren Bewusstsein und damit auch für ihre Tätigkeiten und ihr Handeln vor. Es sind somit die Menschen, die Wirklichkeit gestalten, sozusagen als in die Diskurse verstrickte Agenten der gesellschaftlich-historisch vorgegebenen Diskurse« (Jäger 2004, 22).

Die Funktionalität dieser Applikationsvorgaben lässt sich unseres Erachtens nach (und vor allem in Bezug auf den ›Untersuchungsgegenstand‹ Nerd) mithilfe dreier weiterer theoretischer Zugriffsweisen verdeutlichen: den Nerd als eine Form der Aushandlung von Normalismen zu begreifen, ihn über die Spezifik des den Nerd ausmachenden Wissensbegriffs zu dechiffrieren und ihn als eine kollektive Symbolisierung zu lesen.

### **Normalismusforschung**

Der Nerd fordert die Frage nach dem Normalen (und dem Normativen des Normalen) heraus. Dabei greift jedoch die Frage, ob der Nerd nun das Produkt einer (diskursiven) Exklusion ist oder im Gegenteil ›the new normal‹ darstellt, zu kurz. In seiner Theorie des Normalismus stellt Jürgen Link (1999) die Aushandlung von ›Normalitäten‹ ins Zentrum gesellschaftlicher Prozesse:

»Unter Normalismus sei die Gesamtheit aller sowohl diskursiver wie praktisch-intervenierender Verfahren, Dispositive, Instanzen und Institutionen verstanden, durch die in modernen Gesellschaften ›Normalitäten‹ produziert werden« (Link 2002, 112).

Link geht es in seinem Ansatz darum, die Befindlichkeit der (nach-)industriellen Kultur zu analysieren, die (ganz im Sinne Foucaults und Deleuzes) die repressive ›Norm‹ durch eine selbstadaptive ›Normalisierung‹ ersetzt. Ganz im Sinne des Gouvernementalen fragt auch die Normalismustheorie, wie das Subjekt in den Wertekanon einer Gesellschaft integriert wird, wenn das System der (externen) Regierung und Regelung durch ein Verfahren der Selbstregulierung und -regulierung zunehmend ergänzt und ersetzt wird. Link folgend (1999, 78ff.) ist davon auszugehen, dass aktuell ein »flexibler Normalismus« das vorherrschende Ordnungsprinzip darstellt. Hier werden Normalitätsgrenzen dezentriert und mit einer Tendenz zur permanenten Inklusion von ›randständigen‹ Positionen verhandelt. Wie eben der Nerd als einerseits exkludierte Position erscheinen kann (angetrieben von einer permanenten »Denormalisierungssangst« (vgl. Link 1999, bspw. 236ff), die gleichzeitig von gesellschaftlichen und subjektiven Dynamiken zurück in den »statistischen Mittelbauch« (s. Fußnote 19) der Gesellschaft integriert werden.

Jürgen Link weist wiederholt darauf hin, dass die Subjektivierung normalistischer Strukturen generell nicht nur über reine Modelle der Verdichtung (im Sinne der Statistik und des Abgleichs an ›Normalwerten‹), sondern auch über Narrationstypen wie beispielsweise die Biografisierung stattfindet (ders. 1999, 57ff.): Der Normalismus bricht hier die objektive Datenlage auf subjektive Applikationen und Orientierungen herunter, die als quasi ›natürliche‹ Erfahrungen ihre Wirkungen entfalten. Die tragfähige Metapher dieses Konzepts ist das Galtonbrett (s. Abb.5): Eine Menge von Kugeln fällt hier durch ein Raster und bildet eine statistische Normalverteilungskurve. Die Wahrscheinlichkeit für ein Kügelchen, in der Mitte der Verteilung zu landen, ist dabei wesentlich höher, als in die Randbereiche zu springen. Aus diesem Prinzip entwickelt Link nun die Idee der »(nicht) normalen Fahrt« (vgl. 1999, 25). Er sieht in der ›Falllinie‹ der einzelnen Kügelchen ein idealtypisches Modell für das biografische Prinzip des modernen Subjekts (vgl. dazu auch Nohr 2013) – in unserem Sinne eines ›ganz normalen Nerds‹.

Das gesellschaftlich legitimierte ›Ziel‹ eines zufälligen Lebenslaufes ist es, eine Position im Zentrum des Normalfeldes zu erreichen, sich also zu ›normalisieren‹. Dabei gilt es in der gesellschaftlichen Bewertung einer solchen biografischen Fahrt jedoch als ›legitim‹, wenn das Subjekt auch Sprünge und Umwege in die Randzonen der Galton-Verteilung nimmt. Sprich: Ein nicht-konformes Äußeres, seltsame Obsessionen, obskure Leidenschaften sind legitimiert und Teil einer subjektiven Entwicklung. Oder in der Diktion der Normalismustheorie formuliert: Der flexible Normalismus garantiert, dass es kaum ein wirkliches ›Verlassen‹ des *normal range* gibt, und stellt ebenso sicher, dass Inklusionsverfahren das Nerd-Menschen-Kügelchen immer wieder ins Gravitationszentrum der Normalverteilung zurückbringen. Der selbstadaptive Wunsch des Nerd-Subjekts ist es, sich in das Zentrum eines angenommenen gesellschaftlichen und/oder subjektiven Normalfeldes zu begeben. Natürlich kann diese Kugelbiografie auch im Randbereich enden und ›scheitern‹ (als nicht-normale Fahrt) – die gesellschaftliche Realität jedoch ent-

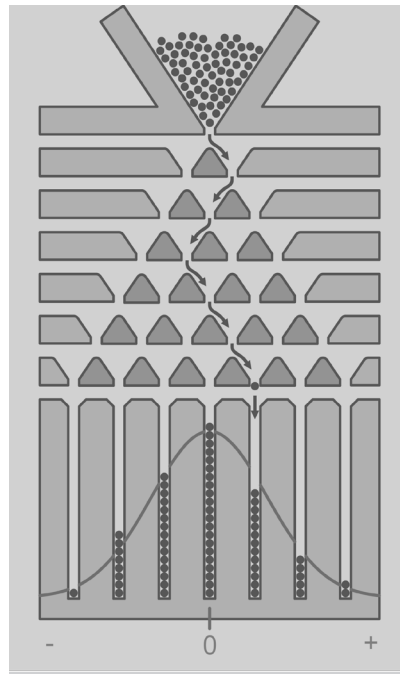


Abb. 5: Ein Galtonbrett ist ein mechanisches Experiment zur Demonstration einer Wahrscheinlichkeitsverteilung.

wickelt hohe diskursive Prägekräfte, um zu gelingenden (re-normalisierenden) Fahrten beizutragen; und dabei geht es nun gar nicht so sehr darum, aus jedem Computerfreak einen Marc Zuckerberg zu machen – sondern viel eher darum, dass der Nerd am Ende seiner Entwicklung (oder im Zuge einer Generationsbewegung) seinen Frieden nicht nur mit sich macht, sondern auch Selbstbewusstsein und gesellschaftlichen und kulturellen Stolz aus seiner biografischen Fahrt ziehen kann. ▶22

### **Diskurskoppelungen: Spezial-, Inter- und Elementardiskurs**

Der Nerd konstituiert sich also weniger aus seiner Biografie, sondern viel mehr aus einer spezifischen Wissensordnung. Der Nerd ›weiß‹ nicht nur Dinge, von denen andere Menschen keine Ahnung haben (C++ & Klingonisch), sondern er hat als ›Agent‹ von *Special-interest*-Wissensformen auch eine Übersetzungsfunktion. Der Nerd kann nicht nur ein Windows-Heimnetzwerk konfigurieren: Er wird auch immer darüber Auskunft geben, warum dies eigentlich sehr einfach ist und was von einschlägigen Betriebssystemen zu halten ist. Der Nerd zirkuliert Wissen. Um dem Mäandrieren und Ausgreifen dieser Wissensordnungen um die Repräsentationsfigur des Nerds analytisch näher zu rücken, wurde im vorliegenden Band (und im zugrundeliegenden Seminar) die diskursanalytische Figur der Koppelung und ›Übersetzung‹ unterschiedlicher Diskurstypen gewählt.

Das Verdienst der diskursiven Koppelungstheorie Jürgen Links ▶23 ist es, die Definition des Diskurses weiterzutreiben – dies ausgehend von der schlichten Beobachtung, dass Orte und Zeiten der Aussage sich durch deutlich offenliegende Unterschiede konstituieren, dass Diskurse zwar homogen, in sich aber stratifiziert und gebrochen sind. Ein solches Verständnis der Diskursordnung setzt an der (Luhmann'schen) Überzeugung an, dass moderne Gesellschaften durch funktionale Ausdifferenzierung charakterisiert sind (Link 2004), das heißt durch die Entwicklung abgrenzbarer und spezieller Praxis- und Wissensbereiche, die ihre jeweilig eigenen Aussagestrukturen in Form spezifischer Wissensdiskurse ausbilden. In diesen Orten dominieren spezialisierte Sprachformen einer subjektiven und intersubjektiven Wissenszirkulation, sogenannte *Spezialdiskurse*. ▶24 Archetypisch sind solche Spezialdiskurse beispielsweise wissenschaftliche Fachterminologien und -sprachen – aber natürlich kann auch ein profundes Wissen über das *Marvel Expanded Universe*, Elbisch als Verkehrssprache oder ein anspielungsreicher Dialog über die neusten Entwicklungen auf Tatooine als Spezialdiskurs gelten.

Den Abgrenzungsverfahren der Spezialdiskurse (untereinander wie auch gegenüber den *Common-Sense*-Diskursen der Alltagskultur) stehen dann »Me-

chanismen der Diskursintegration« (ebd. 87) zur Seite, die quasi ›kompensativ‹ diese distinkten Bereiche aneinander ankoppeln. Translationsarbeit und Kommunikation werden somit durch koppelnde Strukturen und Diskurse hergestellt. Und diese verbindenden Strukturen firmieren in der Link'schen Diskurstheorie unter dem Begriff des *Interdiskurses*.►25

»Die wichtigste Funktion solcher kultureller Interdiskurse ist die Produktion und Bereitstellung von diskursverbindenden Elementen und mit deren Applikation die Produktion und Reproduktion kollektiver und individueller Subjektivität, die in hochgradig arbeitsteiligen und ausdifferenzierten Gesellschaften leben können, ohne ständig in verschiedenste Spezialisierungen und Professionalisierungen auseinander gerissen zu werden« (Parr / Thiele 2004, 265).

Die Lesbarkeit der Interdiskurse entsteht durch eine Art der doppelten Codierung. Das Ausgedrückte muss in jedem der beiden Diskurse ›lesbar‹ sein. Das Verhältnis von Spezialdiskurs und Interdiskurs ist dabei aber nicht binär oder klar distinkt: Die Diskurstypen ›gleiten‹ vielmehr ineinander als dass sie wirklich getrennt nebeneinander existieren würden. Das ganze System der ›Diskurshierarchie‹ ruht zudem auf dem *common sense* (dem Elementardiskurs)►26 auf. Interdiskurse ›übersetzen‹ und – die vielleicht wichtigere Funktion im Sinne des vorliegenden Beispiels – inkludieren Wissen in die Gesellschaft. Verkürzt gesprochen schaffte es eben THE BIG BANG THEORY nicht nur ein spezifisches Wissen über Gravitationstheorie zu popularisieren, sondern verhilft auch den sehr spezifischen Wissenskomplexen Marvel – Tolkien – STAR WARS (und deren Trägern) zu einer Koppelung mit dem Alltag.

### **Kollektivsymbolforschung**

Ein dienliches und funktionales Vehikel für solche Koppelungen und Aushandlungen sind kollektiv geteilte (und semantisch expandierbare und koppelbare) kollektive Symbolsysteme – wobei der Nerd sicherlich erkennbar als ein solches Symbolsystem (oder gar: als eine Kulmination verschiedener solcher Systeme) gelten muss. Kollektivsymbolforschung untersucht im Wesentlichen, wiederholt und verdichtet auftretende, stark auf intersubjektive Lebensweisen abzielende verständliche Symbol- und Bildketten auf ihre Stabilisierung, Iteration und Variabilität (Link 1982). Als Symbol wertet Link dabei »die Einheit zwischen einem aus mehreren elementen bestehenden bild (= pictura [...]) und mindestens einem (meistens mehreren), ebenfalls aus mehreren elementen bestehenden sinn/en (sinn= subscriptio [...])« (ebd., 7). Das Symbol – in Abgrenzung zur Metapher – steht als repräsentativer Teil fürs Ganze (*pars pro toto*). Dabei sind es vor allem die Kombinationsmöglichkeiten und die praktische Erfahrbarekeit des Symbols, die dessen Wirksamkeit als Kollektivsymbol stärken

(ebd., 8). Durch Bildbrüche (Katachresen) werden die jeweils einzelnen Kollektivsymbole verbunden, als solche »Katachrese-Mäander« (Link 1988) diskursiv verwoben und dabei mit hoher Bedeutungskraft aufgeladen. Wiederkehrende (visuelle wie textliche) »Metaphern« werden dabei auf ihre Aussagefunktion hin untersucht: »Den Gürtel enger schnallen« (Parr 1998) oder »Das Boot ist voll« (Thiele 2005) sind hierfür anschauliche Beispiele. Im vorliegenden Band ist insofern die Fragestellung zentral, inwieweit die Figuration des Nerds als ein solches Kollektivsymbol gelesen werden könnte, und wie – folgend – die Kombinationen und Rekombinationen, die Aufladungen und Expansionen dieses Symbolsystems verstanden werden können. Ist der *pocket protector* schon ein solches Kollektivsymbol oder ist das spezifische Männlichkeitsbild, der innewohnende Technoismus und/oder Szientizismus und seine Insignien Teil ein solches Symbol-Bild-Systems? Gerade die Repräsentationsebene des Nerds bietet sich für solche Leseweisen an – wobei sicherlich die Frage nach der Expansion und Variation dieser Bilder aufschlussreicher ist, als »Ikonische Reihen« von Hochwasserhosen und Hornbrillen zu bilden.

## Einzelbeiträge

An die Methoden der Kritischen Diskursanalyse anschließend, liegt der Schwerpunkt der einzelnen Beiträge dieses Bandes einerseits im analytischen Zugriff auf Oberflächen und »Ästhetiken« – die im dargestellten theoretischen Sinne als symbolische Artikulationen mit hoher Koppelbarkeit und einem spezifisch innewohnenden Wissenssystem verstanden werden. Zum anderen zielen eine Reihe der hier zusammengestellten Analysen darauf ab, diskursive Konstellationen – die den Nerd ausmachen, ihn umgeben und von ihm aus in die Gesellschaft wirken – als Koppelungsverfahren zu untersuchen, innerhalb derer spezifische Wissensordnungen umgewälzt, transformiert oder mäandernd durch (populäre) Kulturen geleitet werden.

In diesem Sinne verdichten viele der vorliegenden Beiträge bestimmte Schnittstellen solcher diskursiven Konstellationen, wobei die Relation zu Körperpolitiken und Technologie(kultur) sowie Fragen nach den zugrunde liegenden Männlichkeitsbegriffen und Sexualitätsdispositiven ebenso untersucht werden wie die Transformation des *othering* und der Bezugsrahmen der »race-class-gender«-Trias.

Den Auftakt bildet der Beitrag »*I just went gay all of a sudden*«. *Nerd und Gender in klassischen Hollywoodfilmen* von Heike Klippel, die einen frühen Kulminationspunkt des (medialen) Nerd-Diskurses verhandelt: die filmische Darstellung des

Nerds vorrangig in (Screwball-)Komödien. Der Beitrag zeigt, dass in den tap-  
sigen und ungeschickten Männerfiguren (mit Brille) mehr steckt als ›nur‹ eine  
Durchbrechung eines traditionellen Stereotyps. Die untersuchten Figuren sind  
nicht als Gegen-Stereotypen zu verstehen, sondern sie bringen per se Komplika-  
tionen in die jeweiligen Aushandlungen der Geschlechterverhältnisse. Ver-  
ändern sich die Parameter für Männlichkeit, so hat dies auch Konsequenzen für  
die weiblichen Rollen. Diesem stärker diskurshistorisch orientierten Zugriff  
folgen drei Beiträge, die sich einerseits stark gegenstandsanalytisch (ganz im  
Sinne der KDA) spezifischen Artikulationsformen oder Symbolisierungen des  
Nerd-Diskurses zuwenden und dabei alle auf unterschiedliche ›Schließungen‹  
des Diskurses im Sinne eines jeweils innewohnenden spezialdiskursiven Wis-  
sens abheben.

Julie Lüpkes befasst sich in ihrem Beitrag ›*Fighting Nerds on TikTok: Eine diskurs-  
analytische Begegnung mit den Gebrüdern Green* mit der Wissensordnung der soge-  
nannten Nerdfighteria, einer Online-Community, die sich um die Brüder Hank  
und John Green entwickelte. Diese Community (und ihr Wissen) liest Lüpkes  
als Spezialdiskurs und zeigt durch eine Mikroanalyse verschiedener TikTok-  
Videos auf, wie Interdiskursivität und Intermedialität der Nerdfighteria ein-  
ander gegenseitig bedingen und welche Konnotationen des Nerds (affirmative  
Gemeinschaft) im Material verhandelt werden. In ähnlicher Weise analysiert  
Laura Schneider in ihrem Beitrag *Nerdy Christians. Eine Analyse des Songs Chvrches  
von den O'Bros im Spannungsfeld zwischen Nerdium und Christentum* verschiedene  
Relationen zwischen Nerds und ChristInnen. Eine Gemeinsamkeit zeichnet  
sie im Umgang mit Spezialwissen und Außenseiterrolle nach. Ausgehend von  
der Analyse des Songs Chvrches des deutschsprachigen HipHop-Brüder-Du-  
os O'Bros, argumentiert Schneider, dass durch die Aufnahme von Nerd-Tropen  
Selbstdarstellung und Selbstabgrenzung in den Lyrics und dem Musikvi-  
deo verhandelt werden.

Eine Brücke in den nächsten Block des Sammelbandes bildet der Beitrag ›*It's a  
girl everybody freak out!*« *Die Konstitution von Weiblichkeit als ›Gamer Girl‹ in Multi-  
player-Online-Shootern* von Lajjana Braun. Sie beschäftigt sich mit der gegender-  
ten Zuschreibung ›Gamer Girl‹ in den Metakommunikationsstrukturen aktu-  
eller Online-Multiplayer-Spiele. Grundannahme des Beitrags ist es zunächst,  
Online-Shooter als männlich konnotierte Spiele zu lesen, die eine (imaginäre)  
heterogenen männliche Gruppe von Spielenden konstituiert. Weibliche Spielende  
evozieren radikale Rollenzuweisungen und (aggressives) *othering* und Konsti-  
tuieren so die Repräsentationsfigur des ›Gamer Girls‹ – die nun eben nicht nur  
eine expandierbare und variable symbolische Ordnung darstellt, sondern die  
Lebenswirklichkeit von Spielerinnen bildet. Insofern greift Braun zunächst,

wie die vorherigen Beiträge, auf die Analyse einer spezialisierten Wissensordnung zurück, zeigt dann aber im nächsten Schritt, wie daraus eine spezifische kollektivsymbolisch wirksame Repräsentationsordnung mit durchaus performantem Charakter entsteht.

Diese Analyse von Repräsentationen ist es auch, die die nächsten drei Beiträge teilen. In ihrem Artikel *Die Figur des Nerds als Narrativ in der Reality-Show BEAUTY & THE NERD* untersuchen Melissa Felice Steininger und Valentin Kloss die Sendung *BEAUTY & THE NERD*. Ziel ist es zu zeigen, wie die Figur des Nerds durch die Reality-TV-Sendung produziert wird und wie daran anschließend diese Figur ein Makeover-Format motiviert. In ihrer Analyse liegt der Fokus insbesondere auf der visuellen und narrativen Inszenierung von Nerd-Sein und der Verwandlung. Argumentiert wird, dass diese Inszenierung einerseits dazu beiträgt, dass ZuschauerInnen mit den TeilnehmerInnen mitfiebern können (affektive Komponente), andererseits koppelt sie individuelle Erfahrungen an das Erlernen von sozialen Normierungen (ideologische Komponente).

Ähnlich geht Rolf F. Nohr in seiner Analyse eines Videoclips von Weird Al Yankovic vor. Im Beitrag ›*I'd like to roll with the gangsters*‹. *Der Nerd als Inszenierung zwischen ›whiteness‹, ›realness‹ und ›coolness‹* wird die Rap-Parodie White & Nerdy zunächst nach den darin aufgehäuften stereotypen Bild- und Narrationsfiguren untersucht. Die Gattung der Parodie macht (ganz im Sinne der Kollektivsymbolik) Zeichenordnungen überdeutlich – konstituiert aber gerade im untersuchten Beispiel Anschlussdiskurse, die den Rahmen des Symbolsystems und der Diskursordnung überschreiten. So ist das untersuchte Beispiel als eine Interdiskursivierung einer Reihe von Anschlussaussagesystemen zu verstehen: von der kritischen *whiteness*, der Appropriation von *blackness* und *coolness* bis hin zur spezifischen Re-Sexualisierung des Nerddiskurses.

Julia Helm fragt nach der *Darstellung des Gamestop-Hypes in der Online-Berichterstattung* und hebt dabei vor allem auf das ›David-gegen-Goliath-Narrativ‹ in der Berichterstattung ab. Die untersuchten Berichterstattungen beschreiben (ganz im Sinne des Kollektivsymbols David-gegen-Goliath), wie UserInnen der Social-News-Plattform Reddit sich organisierten und die Aktien der angeschlagenen Kette kauften, um dem Agieren von Hedgefonds widerständig gegenüberzutreten. Der Nerd wird in diesem journalistischen wie ökonomischen Kontext zu einer handlungsmächtigen und politischen Figur im Zentrum der Regierung von Gesellschaft.

Die abschließenden beiden Beiträge nähern sich der Figur des Nerds über Vergleichs- und Abgrenzungsfiguren – Geek, Otaku, Weeb – und eröffnen damit auch die Frage nach diskursiver Anschlussfähigkeit, Koppelung und Übersetzung. Jasmin Kathöfer untersucht in *Nerd vs. Geek – eine Fußnote zu einem ewigen*

*Streit* einerseits ebenfalls eine Parodie – das YouTube-Video EPIC RAP BATTLE: NERD VS. GEEK. Kathöfer nimmt dieses Material als Ausgangspunkt, um die Unterscheidung von Nerds und Geeks zu befragen. Sind Geeks eher Sammler oder Enthusiasten, Nerds hingegen in Academia beheimatete Intellektuelle? Oder ist es nicht eher die Frage, warum diese Differenz relevant erscheint, die unsere Aufmerksamkeit herausfordern sollte? Zum Schluss beschäftigt sich Tim Glaser mit der Figur des Otaku in *Otaku / Nerd / Weeb. Verhandlungen von Normen und Differenzen in Otaku-Diskursen*. Im Artikel werden zentral vier Otaku-Diskurse verhandelt, in denen Otaku unterschiedlich verortet werden, unter anderem als Erben japanischer Tradition, als postmoderne Techno-Wesen, als »perverse« Außenseiter zwischen Subversion und Stigmatisierung sowie als Galionsfiguren des Cool Japan. Ziel ist es, die Relationen zwischen Otaku, Nerd und Weeb als ein Gefüge beschreibbar zu machen, das von wechselseitigen Einflüssen, kulturellen Differenzen und historischen Transformationen geprägt ist.

Die Beiträge können weder in ihrer Zusammenschau (und noch weniger als Einzelbeiträge) die ganze Bandbreite der Nerd-Diskurse abbilden und reflektieren, ebenso wenig wie diese Einleitung dem Forschungsfeld und dessen Vielfältigkeit gerecht werden kann – jede Zuschreibung hinterlässt Lücken, Skizzen und Anschlüsse, die nicht weiterverfolgt werden konnten. Wollten wir dennoch die Thesen der Beitragenden und unserer Einleitung subsumieren, dann vielleicht so: Der Nerd ist eine symbolische Artikulation, hervorgebracht von einem hochdynamischen Diskurssystem. Die Selbstbezeichnungen, Fremdzuschreibungen und Konnotationen, welche die Figur des Nerds durch das Diskurssystem erfährt, unterliegen historischem Wandel, durch den verschiedene Setzungen (Männlichkeitsbilder, *whiteness*) Wirkmacht erlangen. Diese Repräsentationsordnungen können als situierendes Wissen und als Sinnstiftungsdimension verstanden werden. Die Figur des Nerds ist eine Konstellation, die stark an soziale Vorstellungen des Medialen, Technischen und Technologischen (Computer) gekoppelt ist und daher eine spezifische generative Transformation hinter sich gebracht hat. So wie das Medium Computer vom Rand der Gesellschaft zu deren zentralem Sinnstiftungsmoment transformiert wurde, so rückt nun auch die Generation der Nerds von der Peripherie der Kultur in deren Zentrum ein: Nerds werden nicht mehr als Knurds, Nerkles oder Eggheads verhandelt, heute können sie als Entrepreneure, Trendsetter und Erfolgsmodelle inszeniert werden. Und weil Nerds in der Mitte der Gesellschaft angekommen sind, ist zweierlei sicher: Eine vollständige Kommodifikation scheint unabwendbar und eine wissenschaftliche Befassung mit ihnen dient daher nicht

länger der Nobilitierung des obskuren Gegenstandes, sondern ist (auch) eine Wissenschaftsanthropologie auf Metaebene.

## Anmerkungen

- 01 THE IT CROWD (GB, Channel 4), 2006–2010; 2013, entwickelt von Graham Linehan.
- 02 Unabhängig solcher Diskussionen haben wir uns als Herausgeber jedoch dazu entschlossen, ab diesem Punkt das Wort Nerd aus Gründen der flüssigeren Lesbarkeit des Buches nicht grundsätzlich zu apostrophieren.
- 03 Exemplarisch hierfür beispielsweise [<https://www.stereogum.com/1749111/a-history-of-nerds-in-pop-culture-5/vidoeogum/>]; letzter Abruf 21.12.2021 oder Jänicke 2013.
- 04 THE BIG BANG THEORY (USA, CBS), 2007–2019, entwickelt von Chuck Lorre.
- 05 »1999: Star Wars: Episode I is released. I'm not going to get into a discussion of how good, bad, or childhood rapey those movies were, the point is that suddenly, people felt okay declaring how much they loved Star Wars. Nerd approval rating: 40%« ([<https://www.stereogum.com/1749111/a-history-of-nerds-in-pop-culture-5/vidoeogum/>]); letzter Abruf 21.12.2021.
- 06 [<https://www.merriam-webster.com/dictionary/nerd>]; letzter Abruf 21.12.2021.
- 07 Geisel, Theodor Seuss (1950): *If I Ran the Zoo*. New York: Random House Books for Young Readers.
- 08 Ebd., S. 47.
- 09 Mit dem Konzept der *Californian ideology* bezeichnen Barbrook/Cameron (2007) das Entstehen eines spezifischen politisch-ökonomischen Denkens im Geiste der Innovationskultur: »This new faith has emerged from a bizarre fusion of the cultural bohemianism of San Francisco with the hi-tech industries of Silicon Valley. Promoted in magazines, books, TV programmes, websites, newsgroups and Net conferences, the Californian Ideology promiscuously combines the free-wheeling spirit of the hippies and the entrepreneurial zeal of the yuppies. This amalgamation of opposites has been achieved through a profound faith in the emancipatory potential of the new information technologies. In the digital utopia, everybody will be both hip and rich. Not surprisingly, this optimistic vision of the future has been enthusiastically embraced by computer nerds, slacker students, innovative capitalists, social activists, trendy academics, futurist bureaucrats and opportunistic politicians across the USA« (ebd. 1).
- 10 Vgl. dazu auch den Beitrag von Kathöfer in diesem Band.
- 11 Vgl. dazu auch den Beitrag von Glaser in diesem Band.
- 12 Diese visionäre Kraft des Nerds kulminiert zunehmend auch in kultureller, feuilletonistischer und ästhetischer Anerkennung – archetypisch niedergelegt in einem Interviewband und -titel von Sibylle Berg: *Nerds retten die Welt. Gespräche mit denen, die es*

wissen (2020), in dem Berg mit Experten aus verschiedenen Gebieten (Natur-, Geistes- sowie Kulturwissenschaft, Philosophie und Kunst) spricht, deren Perspektiven unter dem Begriff ›Nerd‹ subsumiert werden.

- ▶13 Kritisch könnte man anmerken, dass die Beispiele vielleicht nicht einfangen, wie sich Menschen Nerds vorstellen, sondern wie sich AutorInnen ausmalen, dass andere Personen sich Nerds vorstellen – hier also eine doppelte Abgrenzung stattfindet.
- ▶14 [<https://www.forbes.com/sites/lindseybartlett/2021/04/12/steve-urkel-actor-jaleel-white-launches-purple-urkle-cannabis-brand-with-710-labs/?sh=26fac5b565a1>]; letzter Abruf 10.2.2022.
- ▶15 Diese Coolness manifestiert sich auch im Nerd Chick als Modetrend – vgl. bspw. dazu die »Blog-Tipps« des modischen Trendmagazins Der Spiegel (<https://www.spiegel.de/netzwelt/web/blog-tipps-nerd-mode-tennissocken-und-geek-chic-a-778453.html>); letzter Abruf 3.3.2022)
- ▶16 Vgl. dazu auch den Beitrag von Nohr in diesem Band.
- ▶17 Hier wäre zunächst auf die Makeover-Formate BEAUTY AND THE GEEK (2005–2008) und FREAKS AND GEEKS (1999–2000) sowie ihre deutschsprachigen Adaptionen zu verweisen – vgl. dazu auch den Beitrag von Kloss/Steininger in diesem Band.
- ▶18 Siehe dazu auch die Ausführungen von Annekathrin Kohout (2022), spezifisch zur Frage, ob Nerds Gefahr laufen, »zum [neuen] Alten Weißen Mann zu mutieren« (ebd., 222–236).
- ▶19 [<https://www.fortressofsolitude.co.za/every-time-henry-cavill-revealed-that-he-was-the-worlds-biggest-nerd/>], letzter Abruf 24.2.2022.
- ▶20 Vgl. [<https://www.fortressofsolitude.co.za/every-time-henry-cavill-revealed-that-he-was-the-worlds-biggest-nerd/>], letzter Abruf 24.2.2022 und [<https://www.buzzfeed.com/joshcorrea/henry-cavill-is-a-huge-lovable-nerd-pc-warhammer-gamer>], letzter Abruf 24.2.2022.
- ▶21 [<https://www.hollywoodreporter.com/feature/henry-cavill-interview-witcher-superman-1235044553/>], letzter Abruf 24.2.2022.
- ▶22 Parr/Thiele (1998) können zeigen, dass es eine Reihe von populären Erzählungen gibt, die »mit seriell wiederholbaren biographischen Sequenzen[arbeiten], die in der Wiederholungsstruktur eine stufenweise normalisierende Bewegung von Extremen zu Normalitäten entwickeln, indem sie gleichsam ein biographisches ›Menschenkügelchen‹ so lange in einer Art mehrfach gestufter Selbsttherapie durch die Siebe gesellschaftlicher Normalität laufen lassen, bis es zu guter Letzt im als Gaußverteilung vorzustellenden großen Mittelbauch gesellschaftlicher Normalität subsumiert ist« ebd. 90).
- ▶23 Vgl. dazu bspw. Link / Parr 1997; Link 1998 oder Link 1999b.
- ▶24 Definitivisch gefasst: Spezialdiskurse tendieren zu einem Maximum an immanenter Konsistenz und zur Abschließung gegen externes Diskursmaterial – ein archetypisches Beispiel sind fachdisziplinäre Wissenschaftsdiskurse. Spezialdiskurse sind gekennzeichnet durch eindeutige Denotierbarkeit als Ausschaltung von Mehrdeutigkeit: »Man kann es geradezu (wiederum idealtypisch vereinfachend) als Tendenz der Spezialdiskurse

bezeichnen, Konnotationen einzuschränken und Denotationen herrschend zu machen« (Link / Parr 1997, 124).

- ▶25 Definitiv gefasst: Interdiskurse sind Diskurse, die nicht abgeschlossen sind, sondern variabel und flexibel durch alle Diskurse hindurch verbindend zirkulieren (Link 1999, 50): Es ist eine Tendenz des Interdiskurses, »Denotationen auf reiche Konnotationen (und damit ›Literarizität‹) hin zu erweitern« (Link / Parr 1997, 124).
- ▶26 Definitiv gefasst: Elementardiskurse sind elementare Äußerungsstrukturen der Soziokultur; sie stellen das dar, was gemeinhin unter dem common sense verstanden wird (Link 1999, 51).

## Bibliografie

Anderegg, David (2007) Nerds. Who they are and why we need more of them. New York: TarcherPerigee.

Barbrook, Richard / Cameron, Andy (2007) The Californian Ideology, in: Imaginary Futures. [<http://www.imaginaryfutures.net/2007/04/17/the-californian-ideology-2/>]; letzter Abruf: 9.2.2022

Barlow, John Perry (2007) Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace (1996). In: Bruns, Karin / Reichert, Ramón (Hg.): Reader neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld: Transcript, S. 138–140.

Becker, Sven / Scheuermann, Christoph (2011): Berliner Piraten-Firma: Nerds erobern die Politik, in: Spiegel Politik, [<https://www.spiegel.de/politik/deutschland/berliner-piraten-firma-nerds-erobern-die-politik-a-800898.html>]; letzter Abruf 10.5.2022.

Berg, Sibylle (2021) Nerds retten die Welt. Gespräche mit denen, die es wissen. Köln: Kiepenheuer & Witsch.

Brooks, David (2008) The Alpha Geeks, The New York Times.: [<https://www.nytimes.com/2008/05/23/opinion/23brooks.html>]; letzter Abruf 10.5.2022.

Bruijn, Max de (2000) Wie werde ich Bill Gates? Aufzucht und Lebensweise des gemeinen Nerd. Frankfurt/M.: Fischer.

Evans, William / Holmon, Omar (2021) Black Nerd Problems. New York: Gallery Books.

Foucault, Michel (1981 [1973]) Archäologie des Wissens. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Ganz, Kathrin (2014) Nerd-Pride, Privilegien und Post-Privacy. Eine intersektionale-hegemonietheoretische Betrachtung der Netzbewegung. In: Femina Politica 23, S. 47–59.

Ganz, Kathrin (2018) Die Netzbewegung. Subjektpositionen im politischen Diskurs der digitalen Gesellschaft. Opladen u.a.: Budrich.

Glöss, Mareike (2006) Nerds und Geeks zwischen Stereotyp und Subkultur. Eine kultur-anthropologische Untersuchung. [<https://fahrplan.events.ccc.de/congress/2006/Fahrplan/attachments/1162-NerdsundGeeks.pdf>]; letzter Abruf 10.5.2022.

- Jäger, Siegfried / Zimmermann, Jens (2010) *Lexikon kritische Diskursanalyse*. Eine Werkzeugkiste. Münster: Unrast.
- Jänick, Tim (2013) *Nerd-Kultur*. Hamburg: Diplomica.
- Kendall, Lori (1999) *Nerd nation: Images of nerds in US popular culture*. In: *International Journal of Cultural Studies* 2(2), S. 260–283.
- Kendall, Lori (2011) ›White and Nerdy‹. *Computers, race and the nerd stereotype*. In: *Journal of Popular Culture*, 44, S. 505–525.
- Kohout, Annkathrin (2022) *Nerds*. Eine Popkulturgeschichte. München: C.H. Beck.
- Lagorio-Chafkin, Christine (2018) *We are the nerds*. New York: Hachette Books.
- Link, Jürgen (1999) *Versuch über den Normalismus*. Wie Normalität produziert wird. 2., aktualisierte und erw. Aufl. Opladen: WDV.
- Link, Jürgen (1999b) *Diskursive Ereignisse, Diskurse, Interdiskurse: Sieben Thesen zur Operativität der Diskursanalyse am Beispiel des Normalismus*. In: Hannelore Bublitz et al. (Hrsg.): *Das Wuchern der Diskurse. Perspektiven der Diskursanalyse Foucaults*. Frankfurt/M. / New York: Campus, S. 148–161.
- Link, Jürgen (2002) *Das ›normalistische Subjekt‹ und seine Kurven. Zur symbolischen Visualisierung des anonymen Marktes*. In: David Gugerli / Barbara Orland (Hg.): *Ganz normale Bilder. Historische Beiträge zur visuellen Herstellung von Selbstverständlichkeit*. Zürich: Chronos, S. 107–128.
- Link, Jürgen (2004) *Kulturwissenschaftliche Orientierung und Interdiskurstheorie der Literatur zwischen ›horizontaler‹ Achse des Wissens und ›vertikaler‹ Achse der Macht. Mit einem Blick auf Wilhelm Hauff*. In: Georg Mein (Hg.): *Soziale Räume und kulturelle Praktiken. Über den strategischen Gebrauch von Medien*. Bielefeld: Transcript, S. 65–84.
- Link, Jürgen (2005) *kulturRRevolution – ein notwendiges Konzept*. Interview. In: *DISS-Journal* 14, S. 17–18.
- Link, Jürgen / Parr, Rolf (1997) *Semiotik und Interdiskursanalyse*. in: Klaus-Michael Bogdal (Hg.): *Neue Literaturtheorien. Eine Einführung*. Opladen: WDV, S. 108–133.
- Mertens, Mathias (2012) *Nerds. Computer. Piraten. Die kulturgeschichtliche Erklärung eines Syllogismus*. In: Christoph Bieber / Claus Leggewie (Hg.): *Unter Piraten. Erkundungen in einer neuen politischen Arena*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 53–65.
- Nagle, Angela (2018) *Die digitale Gegenrevolution. Online-Kulturkämpfe der Neuen Rechten von 4chan und Tumblr bis zur Alt-Right und Trump*. Bielefeld: Transcript.
- Nohr, Rolf F. (2013) *Restart after Death: ›Self-Optimizing‹, ›Normalism‹ and ›Re-Entry‹ in Computer Games*. In: Jason C. Thompson / Ouelette Marc (Hg.): *The Game Culture Reader*. Cambridge: Scholars Publis, S. 56–83.
- Nugent, Benjamin (2009) *American Nerd. The Story of My People*. New York: Charles Scribner's Sons.
- Osterroth Andreas (2015) *Der Einfluss der Synchronfassungen massenmedialer Produkte auf den Sprachwandel am Beispiel des Lexems Nerd*. In: *Sprachreport*, 31 (3), S. 1–8.

- Parker, Rozsika (2010) *The Subversive Stitch: Embroidery and the Making of the Feminine*. London u.a.: Bloomsbury
- Parr, Rolf (1998) ›Gürtel enger schnallen‹. Ein Kollektivsymbol der neuen deutschen Normalität. In: *Kulturrevolution. Zeitschrift für angewandte Diskurstheorie*, Nr. 37, S. 65–73.
- Parr, Rolf / Thiele, Matthias (1998) Zwischen Exzentrik und Normalität. Re-Entry Strukturen in Spiel und Fernsehfilmen. In: *Kulturrevolution. Zeitschrift für angewandte Diskurstheorie*, Nr. 37, S. 88–94.
- Parr, Rolf / Thiele, Matthias (2004) Eine ›vielgestalte Menge von Praktiken und Diskursen‹. Zur Interdiskursivität und Televisualität von Paratexten des Fernsehens. In: Klaus Kreimeier / Georg Stanitzek (Hg.): *Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen*. Berlin: Akademie, S. 261–282.
- Postill, John (2018) *Rise of nerd politics. Digital activism and political change*. London: Pluto Press.
- Puchert, Lea / von Wensierski, Hans-Jürgen (2020) Zwischen Technik-Avantgarde und gesellschaftskritischer Subkultur – die jugendkulturellen Szenen der Nerds. In: Fuchs, Schierbaum, Berg (Hrsg.) *Jugend, Familie und Generationen im Wandel*. Heidelberg u.a.: Springer VS, S. 63–81.
- Quail, Christine (2011) Nerds, Geeks, and the Hip / Square Dialectic in Contemporary Television. In: *Television & New Media* 12(5), S. 460–482.
- Schirmmacher, Frank (2009) Aufstieg der Nerds: Die Revolution der Piraten, faz.net, [<https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/aufstieg-der-nerds-die-revolution-der-piraten-1858596.html>]; letzter Abruf 13.05.2022.
- Seier, Andrea (2009) Mikropolitik des Fernsehens. Reality-TV als Regierung aus der Distanz. In: *kulturrevolution. zeitschrift für angewandte diskurstheorie*, H. 55/56, S. 47–52.
- Surma, Hanna (2009): Gouvernementalität und Fernsehen. Zum Verhältnis von Selbst- und Medientechnologie in Makeover-Shows. In: *kulturrevolution. zeitschrift für angewandte diskurstheorie* H. 55/56, S. 53–56
- Thiele, Matthias (2005): *Flucht, Asyl und Einwanderung im Fernsehen*. Konstanz: UVK.

## Medienverzeichnis

- Beauty and the Geek* (USA, The WB / The CW), 2005–2008, entwickelt von Ashton Kutcher, Jason Goldberg und J.D. Roth.
- Beauty & The Nerd* (D, Endemol Shine Germany), 2013–2021.
- Buffy the Vampire Slayer* (USA, The WB / UPN), 1997–2003, entwickelt von Joss Whedon.
- Critical Role* (USA), 2015–heute, Podcast.
- Daria* (USA, MTV), 1997–2002, entwickelt von Glenn Eichler und Susie Lewis Lynn.

Dungeons & Dragons (TSR (1974–1997), Wizards of the Coast (1997–heute), USA), Rollenspiel, kreiert von Gary Gygax und Dave Arneson.

Epic Rap Battle: Nerd vs. Geek (2013) Rhett & Link [[https://www.youtube.com/watch?v=2Tvy\\_Pbe5NA](https://www.youtube.com/watch?v=2Tvy_Pbe5NA)], letzter Zugriff 15.02.2022.

Family Matters (USA, ABC / CBS), 1989–1997, entwickelt von William Bickley und Michael Warren.

Freaks and Geeks (USA, NBC), 1999–2000, entwickelt von Paul Feig.

Napoleon Dynamite (USA), 2004, Regie: Jared Hess.

Superbad (USA), 2007, Regie: Greg Mottola.

The Adventure Zone (USA), 2014–heute, Podcast

The Big Bang Theory (USA, CBS), 2007–2019, entwickelt von Chuck Lorre.

The IT Crowd (GB, Channel 4), 2006–2010; 2013, entwickelt von Graham Linehan.

The Simpsons (USA, FOX), 1989–heute, entwickelt von Matt Groening.