

Nerds und Geeks zwischen Stereotyp und Subkultur – Ein kulturanthropologische Untersuchung

von Mareike Glöss

„Vor einem Jahr hörte ich erstmals das Wort Nerd. [...] Von einer Amerikanerin erfuhr ich, dass man während ihrer Highschool-Zeit vor zwanzig Jahren zuerst kein passendes für diese, bei den Studentinnen weniger beliebten Kommilitonen, gekannt habe, aber plötzlich wäre Nerd aufgetaucht und alle wären für dieses dringend benötigte Wort dankbar gewesen wie für einen lang ersehnten Regenschauer.“¹

Diese Feststellung, die Max Goldt in seinem Aufsatz aus dem Jahre 1998 über das Wesen des Begriffs „Nerd“ macht, charakterisiert im Ansatz die Diffusität der Konnotationen, die im Zusammenhang mit diesem, im deutschen Sprachraum relativ jungen Begriff anklingen.

Als ich mich vor ca. anderthalb Jahren in einem Seminar für das Referatsthema „Trekies, Streber

Die Volkskunde oder auch Kulturanthropologie, Europäische Ethnologie oder empirische Kulturwissenschaft, wie sie an anderen Unis genannt wird, beschäftigt sich mit der vergleichenden Analyse der Alltagskulturen Europas in Vergangenheit und Gegenwart. Dabei zeichnet sie sich durch eine große Breite der untersuchten Thematiken aus. So finden sich stark historische Themen in der kulturanthropologischen Forschung, aber gerade jüngere Forscher beschäftigen sich stark mit gegenwärtigen Themen, wie der Lebensstil- und Subkulturforschung. Auch klassische volkskundliche Themen, wie zum Beispiel die Brauchforschung finden ihre Anwendung in der aktuellen Forschung, beispielsweise wenn es um moderne Übergangsrituale geht. Methodisch richtet sich die Volkskunde vor allem nach der Quellenkritik, vor allem in der historischen Forschung, sie nutzt aber auch das, eigentlich ethnologische, Instrument der Feldforschung, beispielsweise in Form von qualitativen Interviews und auch Umfragen.

und Einzelgänger – Nerds zwischen Stereotyp und Subkultur“ eintrug, ahnte ich noch nicht, auf was für ein breites und kompliziertes Forschungsfeld ich stoßen und was für ein großes Interesse meine Forschung erzeugen sollte.

Die Reaktionen in meinem Freundes- und Bekanntenkreis gingen von der völligen Unkenntnis der Begriffe bis hin zu vierstündige Diskussionen beim WG-Abendessen. Jeder hatte etwas dazu beizutragen und – leider – jeder hatte unterschiedliche Definitionen, Beschreibungen und Erklärungen parat. In der Folgezeit überschüttete mich mein Bekanntenkreis mit einer Vielzahl von Bildern, Cartoons, Zeitungsartikel und weiteren gut gemeinten Hinweisen, alles zum Thema Nerds und Geeks: Das Chaos war perfekt.

Zusätzlich stieß ich im Internet auf eine vergleichsweise umfangreiche Diskussion bei „Wikipedia“ und eine breite Masse an mehr oder weniger professionellen Internetauftritten zu dem

Thema. All das zeigte die Komplexität des Konstruktes und gleichzeitig das große Interesse und die hohe Relevanz, die der Begriff vor allem für die Nutzer moderner Medien hat.²

Im Gegensatz zum US-amerikanischen Raum existieren die Begriffe Nerd und Geek im deutschen Sprachgebrauch erst seit relativ kurzer Zeit³ und sind dadurch nicht so stark ausgeprägt. Das Konstrukt des Nerds, das sich aus stark stereotypen Bildern zusammensetzt, ist hier nur begrenzt greifbar oder definierbar. Vielmehr existieren mehrere Begriffe nebeneinander, deren Bedeutungen sich ergänzen und überschneiden. Wir stehen vor zwei Problemen: Einerseits bestehen für denselben Begriff verschiedene Bedeutungen, die von dem klassischen US-amerikanischen Bild des Strebers bis hin zu dem einsamen, autistischen Computer-Freak reichen. Andererseits existieren unterschiedliche Stereotype, die im Sprachgebrauch oft nur unklar und diffus umrissen sind. Die Aussage von Max Goldt deutet an, dass gerade für diese Stereotype die Begriffe Nerd und Geek ein Sammelbecken sind.

Für meine Arbeit stellten sich also zwei Aufgaben: Zum einen mussten Bilder bzw. Stereotype für dieses Nerd-Konstrukt gefunden werden. Hierzu erstellte ich einen qualitativen Fragebogen, den ich an der Universität austeilte. Der in Vorlesungen stets über Ablenkungen dankbare Student füllte diesen meist sehr ausführlich aus, und so hielt ich bald 30 Fragebögen in der Hand mit allerlei Meinungen zu dem typischen Geschlecht, Aussehen, Sozialverhalten und Freizeitbeschäftigungen eines Nerds oder Geeks. Die ideale Ausgangsbasis für eine Erforschung des Stereotyps.

Die zweite Aufgabe, die sich als wesentlich schwieriger erwies, war dagegen die Erfassung einer möglichen Subkultur. In den Weiten des Internets finden sich ausreichend Hinweise auf die Exis-

¹ Goldt, Max: Ein gutes und ein schlechtes neues Wort für Männer. In: Mind bogging – Evening Post, Zürich 1998, S. 84 – 90.

² Ein User bei Wikipedia bemerkt deshalb auch ganz richtig: „Sicher ist aber, dass unsere Diskussion hier reichlich nerdy ist und eigentlich schon fast als Beleg im Artikel verlinkt werden sollte. :-)“

³ Der Film „Revenge of the Nerds“ aus dem Jahr 1984 erschien in der synchronisierten Fassung mit dem Titel „Die Rache der Eierköpfe“. Hier wird nicht nur deutlich, dass eine entsprechende Übersetzung fehlt, sondern auch das Fehlen dieses klar definierten Nerd-Bildes, wie es im Film dargestellt wird.

tenz einer Solchen, jedoch lässt sich besonders der Grad der Ernsthaftigkeit häufig nur schwer ermessen. Gleichzeitig ist es auf Grund der schieren Masse unmöglich, eine vollständige, alles erfassende Quellenanalyse zu betreiben. Ich reduzierte deshalb die Anzahl der Internetquellen und konzentrierte mich auf den persönlichen Kontakt. Hierfür nahm ich Kontakt zu mehreren Interviewpartnern, sowie zu einer Open-Source-Gruppe im Rheinland auf.

„80er Jahre Jeans“ und „Heavy-Metal-Shirts“ – Das Stereotyp des Nerds

Stereotype bezeichnen in der Psychologie Denken und Verhalten nach feststehenden Orientierungen, die häufig zu Vorurteilen und Vereinfachung bei der Beurteilung von Personen oder Sachen führen.⁴ Diese psychologische Definition muss hier natürlich ergänzt werden durch eine kulturanthropologische Betrachtung: Der bekannte Kulturanthropologe Hermann Bausinger definiert Stereotype als „unkritische Verallgemeinerungen, die gegen Überprüfung abgeschottet, gegen Veränderung resistent sind. Stereotyp ist der wissenschaftliche Begriff für eine unwissenschaftliche Einstellung.“⁵ In seinem 1988 erschienenen Aufsatz beschreibt der Hamburger Volkskundler Helge Gerndt einen weiteren Aspekt von Stereotypen: Sie sind immer einer größeren Gruppe von Menschen bekannt, gleichsam wie ein Code, den nur Eingeweihte entschlüsseln können, dennoch sind sie eher Bestandteil der inneren Welten des Menschen, in denen sich Weltbilder, Mentalitäten und Lebensstile entwickeln und somit schwer vollständig zu erfassen.⁶

Handelt es sich bei dem Stereotyp des Nerds um einen Code, der einer breiten Menge bekannt ist? Wenn ja, wie ist er ausgeprägt, und nicht zuletzt: Aus welchen Gründen wird das Stereotyp angewandt?

Schon beim Austeilen der Bögen waren die Codes deutlich zu erkennen. War der Begriff des Nerds häufig unbekannt, erfolgte auf von mir gegebene Stichworte wie „Lange Haare“, „Computer“ und ähnliche Anregungen meist ein sofortiges Wiedererkennen.⁷

Eine Diffusität findet sich in den Antworten der Befragten zwar wieder, es ist aber trotzdem eine bestimmte Richtung erkennbar, die Antworten lassen sich sehr gut in eine Reihe von Bildern oder Schemata einordnen, die auch als Elemente oder Bausteine für das Nerd-Konstrukt gesehen werden können. Auffällig ist, dass das Äußere oft sehr ausführlich beschrieben wird:

- ⇒ Der Nerd ist auffällig oder anders gekleidet. Zu den typischen Nerd-Attributen gehört die Brille. Im Kleidungsstil zeigen sich hier zwei Tendenzen: Zum einen ein eher US-amerikanischer Typus, der das Hemd oft in die Hose (meist Jeans) steckt, eine (meist hässliche) Brille trägt und sich die Kleidung von seiner Mutter kaufen lässt. Zum anderen ein völlig anderer Typ Nerd, der sich meist schwarz kleidet, z.B. mit Heavy – Metal-Shirts und häufig lange Haare trägt. Eine Identifikation kann auch mit dem Tragen bestimmter T-Shirts mit einem nerd-typischen Aufdruck erfolgen.
- ⇒ Der Nerd hat ein eher ungepflegtes Äußeres, was sicherlich auch in seinem mangelnden Interesse für seinen eigenen Körper begründet liegt. Er wäscht sich selten und hat Haarschuppen. Wörter wie „ungepflegt“ oder „Pickel“ sind hier ein sehr deutliches Indiz, es fallen auch konkretere Umschreibungen wie „fettige Haare“, „ungepflegter Bart“ oder „schlechte Zähne“. Ebenfalls auffällig ist in diesem Kontext die Beschreibung des Haarwuchses: „lange Haare“, „zerzauste Haare“, „Fettige Haare“ oder auch „Haarschuppen“ sind für viele der Befragten typische „Nerd“-Attribute.

Hinzu kommt das Verhalten des Nerds:

- ⇒ Der Nerd verhält sich nicht der Norm entsprechend, wofür Begriffe gefunden werden wie: „Freak“, „seltsam“ oder auch „wunderlich“. Hier sind unterschiedliche Bedeutungszusammenhängen erkennbar: Zum Teil wird er - eher positiv - als Individualist gesehen, zum Teil wird sein Verhalten generell negativ beurteilt, ohne das konkrete Gründe angegeben werden. Eine Rolle spielen in dem Zusammenhang sicherlich seine übermäßige Beschäftigung mit dem Computer, sowie sein Hang zur Unselbstständigkeit. Bei der Beschreibung des abnormen Verhaltens lassen sich sicher Verbindungen ziehen zu einem weiteren signifikantem Bild:

⁴ Vgl. Reinold, Gerd(Hg.): Soziologie-Lexikon, München/Wien 1992, S.588.

⁵ Bausinger, Hermann: Name und Stereotyp, in: Gerndt, Helge (Hg.): Stereotypvorstellungen im Alltagsleben (Münchener Beiträge zur Volkskunde 8), München 1988, S.13.

⁶ Vgl. Gerndt, Helge: Zur kulturwissenschaftlichen Stereotypforschung, in: Ders. (Hg.): Stereotypvorstellungen im Alltagsleben (Münchener Beiträge zur Volkskunde 8), München 1988, S.10.

⁷ Um jegliche Beeinflussung durch mich auszuschließen, wurde allerdings der Bogen schließlich nur an Leute verteilt, denen der Begriff Nerd bereits bekannt war.

- ⇒ Der Nerd ist ein Außenseiter bzw. Einzelgänger. Die einen setzen ihn hierbei in eine aktive Position, d. h. sein einzelgängerisches Verhalten ist bewusst gewählt bzw. erschließt sich aus seinem Desinteresse an anderen Menschen: „Ein Nerd interessiert sich kaum für sein soziales Umfeld“, er „geht in Beschäftigung mit Technik auf, eigene Welt, vergisst Welt um sich herum“. Die anderen sehen den Nerd in seiner Isoliertheit in der passiven Position, d. h. er schließt sich nicht selbst aus, sondern wird ausgeschlossen: „Ein Nerd ist eine Person, die ausgeschlossen ist, weil sie gesellschaftlichen Normen nicht entspricht.“
- ⇒ Der Nerd beschäftigt sich überwiegend mit Computern und Technik. Hierfür opfert er die meiste Zeit. Diese Freizeitgestaltung des typischen „Nerds“ findet sich wohl am deutlichsten in der auffallend häufigen Nennung des Wortes „Computer“ wieder. Des Weiteren studiert er meist Informatik oder einen naturwissenschaftlichen Studiengang, wie Mathe, Physik oder Chemie.
- ⇒ Der Nerd ist Experte in einem bestimmten Bereich, meist den Computer oder die Naturwissenschaften betreffend. Für sein Spezialgebiet opfert er einen Großteil seiner Zeit. In diesem Zusammenhang kann er „intelligent“ oder auch „spezialisiert“ sein. In einem Graubereich bewegt sich hier der Begriff „Streber“ oder auch „Klugscheißer“, der zwar häufig genannt wird, aber nicht als eindeutiges Indiz zu werten ist, da er nicht direkt Wissen kennzeichnet. Er zeichnet sich also oft durch eine besonders hohe Intelligenz aus, ist aber auch oft ein „Streber“, der anderen mit seinem Spezialwissen auf die Nerven geht.
- ⇒ Der Nerd pflegt einen sehr ungesunden Lebenswandel, auch hier ist die Begründung in seinem geringen Interesse am eigenen Körper zu suchen. Er geht nie raus, fürchtet das Sonnenlicht und ist dadurch oft blass. Zudem ist er unsportlich. Seine Ernährung ist ungesund und besteht aus „Pizza“ oder „Bier“.

Es stellt sich nun die Frage, inwieweit dieses Stereotyp der Wahrheit entspricht. Gibt es eine Subkultur, der man diese Attribute zumindest zum Teil zuordnen kann?

„Weit entfernt von dem was andere Leute so machen...“ – Nerds und Geeks als Subkultur

Subkulturen stellen mit ihren klaren Kommunikationsstrukturen und Identifikationsmöglichkeiten einen kulturellen Orientierungspunkt dar und bieten so eine große Sicherheit im alltäglichen Leben. Hierbei arbeiten Subkulturen mit bestimmten, ihnen eigenen Institutionen, Werten, Normen, Bedürfnissen, Verhaltensweisen und Symbolen, die sich von der dominierenden Kultur unterscheiden.⁸ Bei der Suche nach der Subkultur stellt sich also die Frage nach bestimmten Institutionen, Distinktionen, Werten, Verhaltensnormen, Symbolen, Codes und Ritualen, die eine solche Subkultur besonders auszeichnen. Wichtig ist in diesem Kontext wohl auch die Frage nach dem Bewusstsein, das Nerds oder Geeks über sich als Einheit haben, sprich: Ob die Gruppe, in der sie sich im Rahmen ihres Nerd-Seins bewegen, für sie identitätsstiftend ist.

Bevor ich zur der Schilderung meiner Feldforschung komme, möchte ich zunächst zwei deutlich ältere Untersuchungen vorstellen, die sich mit jugendlichen Computernutzern beschäftigen und erste Hinweise auf subkulturelle Tendenzen geben können:

Im Rahmen einer Studie am MIT untersuchte die Psychologin Sherry Turkle bereits 1984 das Verhalten jugendlicher Computernutzer an einer amerikanischen Schule. Hier beobachtet sie „Experten im Kindesalter“. Schüler, die den Computer beherrschten würden oft zu besseren Experten als die Lehrer. Allerdings sei das übermäßige Interesse an Computern meist beschränkt auf eine kleine Gruppe, meist Jungen, die auch sonst ein großes Interesse für Mathematik und Naturwissenschaften haben. Turkle beschreibt das Entstehen einer Subkultur an einer Schule in Austen, an der eine große Anzahl von Computern angeschafft wurde, die einen hohen Grad an Autonomie entwickelte. Nach Turkle entstand hier eigenständig eine intellektuelle Gemeinschaft, wie sie sonst in dem Alter nicht zu finden ist. Ebenso beschreibt Turkle schon zu diesem Zeitpunkt einen vom Aussehen her typischen Nerd: Ethan geht in die 5. Klasse einer New Yorker Schule und ist für seine Unordnung bekannt. „Er hat Übergewicht und läuft meist ungekämmt, ungewaschen und mit verschmutzter Kleidung umher.“⁹

Auch in Deutschland beschäftigten sich Ende der 80er/ Anfang der 90er Jahre vor allem Soziologen und Pädagogen mit „jugendlichen Computerfreaks“. Vor allem junge Menschen entdeckten in dieser Zeit die PCs für sich, was zu einer breiten Debatte über die Gefahren dieses erhöhten Medienkonsums führte. Als Beispiel sei hier zuerst eine Studie von Harald Baerenreiter, Werner Fuchs-Heinritz und Rolf Kirchner aus dem Jahr 1990 genannt. Sie beschäftigt sich mit „jugendli-

⁸ Pfister, G.: Subkulturen, in: Reinold, Gerd (Hg.): Soziologie-Lexikon, München/Wien 1992, S. 598 - 601.

⁹ Vgl. Turkle, Sherry: Die Wunschmaschine, Hamburg 1984, S.171.

chen Computer-Fans“ und zwar auf der Basis mehrerer Interviews und einer Feldforschung im Umfeld von Computer Clubs. In seinem Fazit stellt Baerenreiter fest, dass die Computer-Fans keine Subkultur darstellen. Die Gemeinsamkeit der untersuchten Fans bestehe in ihrer „geringen Orientierung an Gleichaltrigen-Gruppen, in ihrer geringen Vernetzung in Peer-Gruppen.“ Zudem stellt er fest, dass es nur eine sehr kleine Anzahl jugendlicher Computer-Fans gäbe, und dass diese nicht identifizierbar seien, d.h. es mangle ihnen an besonderer Kleidung oder Sprache. Die Kommunikation über digitale Wege sei nicht zu erkennen. „Etwas Eigenes oder Spezifisches können Jugendliche mit dem Computer kaum machen.“ Es müssten keine Programme mehr erstellt werden, da diese mittlerweile professionell gemacht werden. Die Bedienung einer Textverarbeitung zu erlernen sei meist unnötig, da diese nicht benutzt würde. Das ist, nach Baerenreiter, ein wesentlicher Grund für die fehlenden Identifikationsmöglichkeiten des Computers.¹⁰

Eine Studie, die sich ebenfalls in dieses Feld begab, sich aber in ihrer Forschung nicht auf die Jugend beschränkte, stammt von Roland Eckert, Waldemar Vogelsang, Thomas Wetzstein und Rainer Winter aus dem Jahr 1990. Sie untersucht die unterschiedlichen „spezialisierte[n] Szenen“, die sich „um den Computer zentrieren“. Diese Szenen werden grob in Hacker, Programmierer und Spieler unterteilt, wobei auch „Subwelten“ festgestellt werden. Jede dieser Szenen bzw. Spezialkulturen „besitzt ein Diskursuniversum“, mit ganz unterschiedlichen „Sinnwelten“. Dazu gehören auch spezifische Distinktionsmuster. Dabei sind die „Computer-Freaks“ stark vernetzt, sie stehen nicht nur medial in Kontakt zueinander, sondern pflegen auch persönliche Beziehungen in Clubs, Vereinen und außerordentlichen Zusammenkünften. Es sind also deutlich Strukturen von unterschiedlichen Subkulturen zu erkennen. Damit widerspricht das Ergebnis der Studie dem Fazit Baerenreiters.¹¹

Im Rahmen meiner Forschung begab ich mich nun zuerst in die unüberschaubaren Weiten des Internets. Dieses bietet eine Vielzahl an Angeboten von und für Nerds und Geeks. In Foren wird der Begriff intensiv diskutiert. Die Gruppe derer, die sich selbst als Nerds oder Geeks bezeichnen ist groß.

Dabei gibt es unterschiedliche Ansätze: Zum einen finden sich eine große Anzahl an analysierenden Auseinandersetzungen mit dem „Nerd-Phänomen“, als Beispiel sei hier ein bei Wikipedia verlinkter Text von Alexander Burgdorf genannt, der eine stark gesellschaftskritische Tendenz enthält. Die relative Komplexität dieser Abhandlung ist sehr interessant, gibt sie doch einen Hinweis auf den Grad des Interesses die das Thema in der virtuellen Welt erfährt.

Daneben existieren im Netz viele stark ironische Ansätze: Hier dienen als Beispiele der so genannte „Geek-Code“, aber auch private Websites, wie die von Mia. Die Mathematikstudentin macht viele Angaben über ihre Hobbys und Interessen, die auf ihren Identifikationsraum schließen lassen, der sich recht eindeutig im Kontext der Beschäftigung mit Computern und Mathematik bewegt. Der hohe Grad an Ironie ist bemerkenswert. Er ließ sich auch in meinen Interviews feststellen: So zeichneten sich die Interviews mit dem fünfundzwanzigjährigen Mathematikstudenten Martin und dem sechsunddreißigjährigen Webdesigner Ralf durch einen sehr hohen Grad an Humor aus. Martin nennt als Integrationskriterium für seinen Freundeskreis das Verständnis des in hohem Maße sarkastischen Humors. Ihm zufolge sei es „schwierig, wenn man nicht weiß, auf welcher Ebene man gerade verarscht wird.“ Auch bei meinem Besuch bei einer rheinländischen Open-Source-Gruppe zeigte sich deutlich, dass der Zugang zum großen Teil über eine gemeinsame Humor-Ebene erfolgte.

Gemein ist meinen Interviewpartnern vor allem ein großes Interesse im Umgang mit dem Computer. Die Besonderheit liegt hierbei vor allem darin, dass der Computer nicht bloß Mittel zum Zweck ist, sondern vielmehr einen hohen Selbstzweck hat. Es gilt, den Computer und seine Technik zu hinterfragen und auf die eigenen Zwecke anzupassen. Damit unterscheidet sich der Computer-Fan vom Normalnutzer. Diese Computer-Fans sind sehr stark vernetzt. Dabei dient die Vernetzung zum einen einem praktischen Zweck, der Austausch ist notwendig für Problemlösungen. Zum Anderen hat der Austausch aber auch einen sozialen Hintergrund: Da der Computer in der privaten Lebenswelt eine übergeordnete Rolle spielt, die Beschäftigung mit ihm zur Wertvorstellung geworden ist, hat der Austausch mit anderen Computer-Fans in hohem Maße einen identitätsstiftenden Charakter. Zur Unterstreichung der Identität haben sich auch bei den Computer-Fans bestimmte Rituale und Symbole gebildet, die aber keineswegs einheitlich sind. Als Beispiel seien hier die nächtliche Arbeit, bestimmte Nahrungsgewohnheiten, wie der, fast ritualisierte Konsum von *Club-*

¹⁰ Vgl. Baerenreiter, Harald u. a.: Jugendliche Computer- Fans: Stubenhocker oder Pioniere?, Opladen 1990.

¹¹ Vgl. Eckert, Roland u.a.: Auf Digitalen Pfaden – Die Kulturen von Hackern, Programmierern, Crackern und Spielern, Opladen 1991.

Mate, der in der Open-Source-Gruppe zu beobachten war oder auch das Tragen bestimmter T-Shirts genannt. Ebenso ließen sich in den Interviews einige Distinktionsmerkmale feststellen: So schildert Ralf die in seiner Jugend stattfindende Abgrenzung von den sogenannten „Lamern“, die Open-Source-Gruppe distanziert sich ausdrücklich von „Zocker-Kiddies“ und auch der Begriff des DAUs ist in der Szene allgemein bekannt.

Die Begriffe Geek oder Nerd können jedoch nicht bedingungslos für diese neuen Subkulturen übernommen werden. Man findet im Internet zwar die Tendenz, diese Bezeichnung, gleichsam wie einen Titel, zu tragen, auf persönlicher Ebene ist dies aber nicht, oder nur kaum festzustellen. Hier zeigt sich viel mehr eine große Menge an Theorien und Vermutungen bezüglich des Wesens der Nerds, wobei deren Existenz nie angezweifelt wird, was insgesamt auf eine starke Auseinandersetzung mit dem Begriff hindeutet. Eine tatsächliche Subkultur der Nerds und Geeks bewegt sich also auf einem sehr schmalen Grad zwischen Realität und Stereotyp.

Ein Fazit

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich das Stereotyp als Folge der immer größer werdenden Bedeutung von Computern und Technik in unserem Leben herausgebildet hat, und, obwohl nicht immer namentlich bekannt, doch eine weite Verbreitung gewonnen hat. Das Bild des oft langhaarigen, blassen, bebrillten Einzelgängers, der nur vor dem Computer sitzt, wird meist durch wenige Schlüsselwörter erkannt und eingeordnet und hat somit einen hohen Wiedererkennungswert. Dabei nimmt der Computer mittlerweile eine Schlüsselrolle ein. Ein Nerd wird, dem Stereotyp zufolge, in erster Linie über die intensive Beschäftigung mit seinem Computer definiert, die jegliche Betätigungen im sozialen Umfeld, beziehungsweise mit der eigenen Körperkultur, unterbindet. Überspitzt formuliert: Für soziale Kontakte oder Körperpflege fehlt dem Nerd die Zeit.

Max Goldt beobachtete schon 1998 den sogenannten „Nerd-Pride“. Dieser „Nerd-Pride“ ist vor allem im Internet, auf privaten und auch teilkommerziellen Internet-Seiten zu beobachten. Durch die starke virtuelle Vernetzung, deren Kontrolle vor allem den Nerds durch eine meist hohe technische Kompetenz offen steht, entsteht eine sehr locker zusammenhängende Subkultur, auf virtueller Ebene, in Foren und Blogs, und auf realer Ebene, in Computer-Clubs und im privaten Raum, für die die klassische Definition nur noch begrenzt zur Verfügung steht.

Als Institution dient nicht immer ein spezieller Ort, Institutionen manifestieren sich auch in bestimmten Webseiten, Foren und Chaträumen. Die Symbolik und Codes setzen sich größtenteils aus Fachtermini aus dem Computerbereich zusammen, die in der Sprache zum Teil eine übermäßige Verwendung finden. Eine andere Form der Kommunikation findet über den stark ironisierten Humor statt, für dessen Verständnis meist eine nicht unerhebliche Fachkenntnis vorausgesetzt wird. Die besondere Form der Kommunikation und der Kommunikationswege führen zu einer Distinktion von der nicht-technischen Welt. Einem Außenstehenden, der sich in dieser Zeichenwelt nicht zu recht findet, mögen viele der Verhaltensweisen in dieser Netz- und Computerwelt als seltsam erscheinen, zur Vereinfachung verwendet er das Stereotyp des Nerds. Es liegt die Vermutung nahe, dass sich die immer größere Gruppe derer, die Eckert 1991 noch als „Computerfreaks“ bezeichnet, den vielen negativen Attributen, die mit diesem Stereotyp verbunden sind, mit einem hohen Maß an Selbstironie begegnet und damit den Kritikern quasi die Kritikgrundlage entzieht. Indem mit den Begriffen Nerd und Geek eine gemeinsame Identitätsgrundlage geschaffen wird, auf deren Basis vormals negative Attribute ins Positive transformiert werden, verändert das Konstrukt nach und nach seinen Charakter: Der Nerd wandelt sich vom ausgeschlossenen, sozial inkompetenten Außenseiter zum charakterstarken, hochintelligenten Einzelgänger. Viele Anzeichen sprechen dafür, dass sich dieses neue Bild noch weiter durchsetzen wird, ist es doch die immer größer werdende Subkultur der Nerds, die durch ihr technisches Wissen die meisten Möglichkeiten hat, das Informationsmedium Internet zu gestalten, „die virtuellen Territoriumsbesitzer regulieren Inklusion und Exklusion“¹².

Oder um es mit den Worten eines Nerds zu formulieren: „*All your base are belong to us.*“

¹² Schilling, Heinz: Medienforschung, in: Brednich, Rolf Wilhelm (Hg.) Grundriss der Volkskunde. 3. Auflage, Berlin 2001, S.579.