

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA**

**Etec TRAJANO CAMARGO**

**ENSINO TÉCNICO INTEGRADO AO NÍVEL MÉDIO EM EVENTOS**

**Ana Luiza de Sousa Rufino**

**Laura Lima Galdino da Silva**

**Rebeca Martins**

**MANIFESTAÇÕES CULTURAIS: O Impacto da Cultura *Nerd/Geek* na Sociedade Atual Brasileira.**

**Limeira- SP**

**2023**

**Ana Luiza de Sousa Rufino**

**Laura Lima Galdino da Silva**

**Rebeca Martins**

**MANIFESTAÇÕES CULTURAIS: O Impacto da Cultura *Nerd/Geek* na Sociedade  
Atual Brasileira.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada a ETEC Trajano Camargo, do Centro Paula Souza, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Técnico de Nível Médio em Eventos, sob a orientação do Professor Rodrigo de Castro Machado Pinheiro.

**Limeira- SP**

**2023**

## RESUMO

Este estudo de caso sobre a cultura geek/nerd no Brasil revela seu impacto social, destacando a invisibilidade dessa subcultura fora das grandes metrópoles. Procura-se explorar a ascensão do *nerd/geek*, e como seus principais conteúdos, como filmes, quadrinhos, videogames e tecnologia, têm moldado a identidade cultural no Brasil. Com base em pesquisas bibliográficas e um questionário de campo, busca-se sensibilizar para a diversidade cultural geek/nerd em regiões além de São Paulo, Curitiba e Rio de Janeiro. O trabalho aspira inspirar futuros eventos culturais que promovam a inclusão e valorização dessa expressão única, visando ampliar o reconhecimento e a compreensão da cultura geek/nerd na sociedade brasileira.

**Palavras-chave:** *Geek; Nerd; Cultura;*

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

**ABRAL**- Associação Brasileira de Licenciamento

**ART**- Artigo

**BGS**- Brasil Game Show

**CCXP**- Comic Con Experience

**HQ**- Histórias em quadrinhos

**K-POP** - *Korean Pop*

**RPG**- *Roleplaying Game*

**UCCONX**- *Universal Creators Conference Experience*

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. DESENVOLVIMENTO .....	9
2.1- O que é cultura? .....	9
2.2- A cultura Geek .....	11
2.2.1 - Dia da cultura geek .....	13
2.2.2 - Mas afinal, quem são os Geekers? .....	14
2.3- Eventos culturais .....	15
2.4- O que são os eventos <i>geek</i> ? .....	18
2.5- Os principais eventos <i>geek</i> do Brasil .....	19
2.6- O caso do fracasso do “maior” evento de <i>games</i> do Brasil: UCCONX .....	22
2.7- Existem eventos <i>geek</i> fora das grandes cidades? .....	23
2.8- As causas e consequências da marginalização da cultura <i>Geek</i> .....	24
3. CONCLUSÃO.....	30
BIBLIOGRAFIA .....	31
ANEXO .....	33

## 1. INTRODUÇÃO

A cultura *geek* emergiu como um fenômeno social significativo, conquistando o interesse de jovens e entusiastas em todo o mundo, se consolidando como uma expressão cultural de grande relevância e impacto, sobretudo nas áreas urbanas mais conhecidas e populosas do Brasil. Caracterizada por um universo vasto de diversos formatos e estilos de conteúdo relacionados a jogos, animes, séries, filmes, livros e quadrinhos que têm impulsionado essa cultura, proporcionando crescimento massivo na indústria *geek* e redefinindo a percepção sobre ser *nerd*. No entanto, mesmo com sua crescente popularidade, um aspecto importante tem sido subestimado e negligenciado: a invisibilidade da cultura *geek* em áreas menos desenvolvidas do Brasil. Essa parte da cultura muitas vezes permanece invisível em regiões do país menos conhecidas e exploradas pelo grande público.

Enquanto grandes centros urbanos, como São Paulo, Curitiba e Rio de Janeiro, tornaram-se palco de eventos conhecidos que disseminam a cultura *geek* na sociedade brasileira, as cidades do interior são frequentemente privadas dessa experiência cultural. Existe uma constante perpetuação do estereótipo de que a cultura *geek* e *nerd* é uma exclusividade de grandes centros urbanos, deixando de lado a riqueza cultural e criativa presente em localidades menos conhecidas. Diante desse cenário, torna-se imperativo debater e compreender a visibilidade da cultura *geek* e sua relevância para a sociedade como um todo.

Além disso, é importante ressaltar que a invisibilidade da cultura *geek* nessas áreas menos exploradas contribui para a falta de inclusão e representatividade dentro dessa comunidade. É essencial que essas regiões sejam incluídas no discurso e nas ações voltadas para a cultura *geek* e *nerd*, a fim de proporcionar oportunidades, estimular o desenvolvimento e criar um ambiente mais diversificado e inclusivo.

Nesse sentido, o trabalho tem como princípio analisar as razões e consequências dessa invisibilidade, buscando evidenciar a importância de valorizar e disseminar culturas distintas além dos grandes centros urbanos. Pretende-se, assim, chamar atenção para a necessidade de ampliar o olhar e a abrangência das ações

voltadas para essa cultura, através de políticas públicas, iniciativas sociais e pesquisas acadêmicas.

O objetivo é conduzir um estudo de caso que analise a marginalização e invalidação que essa parte essencial da cultura brasileira enfrenta em áreas menos populosas. A pesquisa também visa ressaltar a importância de levar eventos que abordem o tema *geek* para fora das grandes metrópoles, a fim de promover um impacto cultural, social e econômico mais abrangente.

Ao examinar o comportamento da sociedade frente à abordagem cultural e a reação do público quando exposto a esse conteúdo, se busca apresentar sugestões criativas que promovam um senso de valor e uma maior visibilidade ao tema *geek* nessas regiões, encorajando seu crescimento e reconhecimento interno que existe em menor escala.

Através de pesquisas bibliográficas e análises teóricas, a pretensão é demonstrar a evolução da cultura *geek* desde seu surgimento até os dias atuais, destacando a superação de estereótipos e tabus associados a ela. Além disso, enfatizar a necessidade de levar esses eventos para localidades como Limeira e outras regiões do interior do estado e do país, levando em consideração a importância de disseminar culturas em áreas menos populosas ou onde tais temas são pouco acessíveis.

Ao compartilhar as descobertas desta pesquisa, há a espera de aumentar a conscientização sobre a cultura *geek*, tornando-a compreensível para aqueles que ainda não a conhecem ou possuem pouco conhecimento a seu respeito. Tentando romper a visão limitada de que a cultura *geek* é algo vago ou indigno de atenção, confrontando estereótipos preconceituosos e estimulando a iniciativa de futuros eventos relacionados a esse tema.

No decorrer deste trabalho, se explora como a cultura *geek* pode impactar positivamente a sociedade, impulsionando a criatividade, o entretenimento e o desenvolvimento econômico. Por meio de análises criteriosas, buscaremos lançar luz

sobre a relevância social dessa manifestação cultural e como sua presença fora das grandes cidades pode enriquecer a diversidade cultural do Brasil.

Diante disso, é essencial compreender a importância de valorizar e disseminar a cultura *geek* em áreas menos desenvolvidas, promovendo um processo de inclusão e democratização do conhecimento, para que todos os brasileiros possam usufruir e apreciar esse rico universo cultural. Através dessas medidas, espera-se contribuir para uma maior inclusão e representatividade da cultura *geek* e *nerd* em todo o território brasileiro.

## 2. DESENVOLVIMENTO

### 2.1- O que é cultura?

Antes de tudo é necessário entender o que é cultura e como ela afeta os eventos ao seu redor.

“Cultura é o sistema de ideias vivas que cada época possui. Ou melhor, o sistema de ideias a partir das quais o tempo transcorre.” (José Ortega y Gasset)

Segundo a Enciclopédia Significados, a origem da palavra cultura vem do latim *colere*, que significa cuidar, cultivar e crescer. Por isso também está associada a outras palavras como agricultura, que é o cultivo de plantações e seu crescimento. Os elementos que compõem uma cultura são o que forma uma identidade cultural e social.

A cultura consiste em um conjunto de conhecimentos, práticas, valores, crenças, costumes e expressões que moldam a identidade de um grupo de pessoas. Ela reflete a herança do passado e a evolução contínua de uma comunidade, incluindo tudo que as pessoas aprendem e compartilham, como a língua, música, comida, religião e outras formas de expressão. É um aspecto fluido e mutável, uma dinâmica que evolui conforme o tempo e o contato com outras culturas, refletindo a história e as mudanças sociais.

A cultura vai além de fronteiras geográficas e étnicas, moldando a mentalidade e visão do mundo de cada pessoa. Ela pode criar pontes de conhecimento ao mesmo passo que pode criar barreiras entre diferentes grupos. É um mecanismo cumulativo, pois é passada de geração a geração, com suas perdas e mudanças, como uma forma de melhorar a vivência de gerações futuras.

A cultura brasileira, por exemplo, é marcada pela mistura de povos, grandes festas como o carnaval e até pelo futebol. Mas isso não quer dizer que todos os brasileiros têm o mesmo comportamento e participam dos mesmos costumes pelos quais o país é conhecido. E isso vale para outras culturas também. Cada estado ou região tem sua

própria cultura local e isso é o que forma a sua identidade, através da culinária típica, músicas e costumes.

No fim, é impossível falar de cultura sem falar de troca. Em constante transformação, motivada por pela troca entre povos que compartilham suas tradições, a cultura é moldada a partir disso. A própria cultura brasileira é um verdadeiro caldeirão de influências e diversidade, resultado de séculos de interação entre povos indígenas, europeus, africanos e outras origens étnicas e culturais. É uma das mais ricas e vibrantes do mundo, com características marcantes que refletem a identidade do país.

A miscigenação é um traço fundamental da cultura brasileira. A história de colonização e escravidão trouxe uma mistura profunda de culturas, crenças e tradições. Isso se reflete na diversidade étnica e na multiplicidade de línguas, religiões, culinárias e manifestações artísticas presentes em todo o país. Há diversos traços da cultura brasileira que se destacam, como a música que é marcada por seus próprios ritmos, com gêneros como forró, samba, funk e bossa nova.

A dança também é uma parte importante, e o país é famoso por estilos como o samba, o frevo, o baião, entre outros. As artes visuais também são expressivas, com destaque para artistas renomados como Tarsila do Amaral e Candido Portinari. A culinária brasileira também não passa batido, com pratos regionais que variam de acordo com cada estado do país. Feijoada, acarajé, churrasco e tapioca são apenas alguns exemplos da rica gastronomia brasileira.

Além disso, o Brasil é um país repleto de festivais culturais, manifestações folclóricas e rituais tradicionais, preservados e celebrados pelas comunidades em todo o território. Uma cultura que também abraça o futebol, que é mais do que apenas um esporte, mas uma verdadeira paixão nacional.

No entanto, é importante ressaltar que, como em qualquer sociedade, a cultura brasileira também enfrenta desafios e questões sociais e políticas em constante evolução. Mas, em essência, a cultura do Brasil é um retrato cativante da rica diversidade e criatividade do povo brasileiro.

## 2.2- A cultura Geek

*Geek* é um termo que descreve um grupo de pessoas que têm um forte interesse e paixão por áreas específicas da ficção científica, fantasia, tecnologia, jogos, quadrinhos, filmes, séries de TV, computação, *videogames* e outras formas de entretenimento relacionadas. Os *geeks* são conhecidos por serem entusiastas ansiosos e dedicados a seus interesses, muitas vezes imersos em detalhes e conhecimentos profundos sobre os tópicos que adoram.

Vale lembrar que o *geek* e o *nerd* são diferentes, apesar de muito parecidos. *Nerd* e *geek* são termos que costumam ser usados para descrever pessoas com um profundo interesse em áreas intelectuais, hobbies específicos ou subculturas relacionadas à tecnologia, ficção científica, jogos, entre outros. Embora os termos tenham sido usados de formas diferentes ao longo dos anos e tenham se aproximado em significado, eles ainda podem ter algumas diferenças sutis. No entanto, é importante ressaltar que as definições podem variar dependendo do contexto e da cultura.

Um artigo da Revista Quero Bolsa declarou que nas décadas de 1980 e 1990, as pessoas apaixonadas por ficção científica, jogos, livros, RPG, eram considerados *nerds*, um termo usado de forma pejorativa com o intuito de exclusão social. No entanto, a partir dos anos 2000, a popularização de franquias de filmes, em especial, de super-heróis como os *X-Men*, fez com que a visão do *nerd* começasse a se modificar. Como resultado essa comunidade cresceu e se desenvolveu, ganhando força e orgulho e passando a ser chamada de *geek* e a lançar tendências. E como bom “*nerd*” os fãs da cultura *geek* são especialistas em seus assuntos.

### *Nerd:*

- Originalmente, o termo *nerd* tinha uma conotação mais negativa e era usado para descrever pessoas socialmente desajeitadas, altamente intelectuais, muitas vezes com foco em áreas acadêmicas e tecnológicas. Pessoas que costumam ter um interesse mais profundo em tópicos como matemática, ciências, programação e engenharia. Historicamente associados à falta de habilidades sociais e com uma inteligência mais focada em áreas acadêmicas.

### Geek:

- O termo se referia, inicialmente, a pessoas com grande interesse em assuntos mais específicos, a maioria das vezes relacionados à cultura pop, um termo que passou a ter uma conotação mais positiva e se tornou motivo de orgulho para aqueles que abraçam seus interesses e paixões com fervor. Geralmente têm uma abordagem mais aberta e tem maior entusiasmo para compartilhar aquilo que capta seu interesse, participando de eventos e convenções onde podem se reunir para discutir interesses em comum.

Em resumo, os dois termos costumavam ser mais distintos no passado e até usados de forma preconceituosa e estigmatizada. No entanto, em essência, ambos são usados para definir pessoas que têm paixão e dedicação notáveis em seus pontos de interesse. É claro que não é possível generalizar separando os dois grupos totalmente. No fim, ambos estão entrelaçados e, muitas vezes, compartilham dos mesmos focos e interesses.

A cultura *geek* abrange uma variedade de interesses e subculturas, incluindo:

1. Quadrinhos: *Geeks* frequentemente têm um amor profundo por histórias em quadrinhos, seja da *Marvel*, *DC Comics* ou outras editoras. Personagens icônicos como Homem-Aranha, *Batman*, *Superman* e muitos outros são partes fundamentais dessa cultura.
2. Cinema e TV: A cultura *geek* é fortemente ligada a filmes e séries de TV de ficção científica, fantasia e super-heróis. Franquias como *Star Wars*, *Star Trek*, O Senhor dos Anéis, Harry Potter e os filmes da Marvel e DC são adoradas por *geeks*.
3. Jogos: Sejam jogos de tabuleiro, de cartas, de RPG, de *videogame* ou jogos *online*, os *geeks* têm uma afinidade especial por experiências interativas. A cultura *geek* foi uma ferramenta fundamental na popularização dos *e-sports*.

4. Tecnologia: Muitos *geeks* têm um interesse profundo em tecnologia, incluindo programação, *gadgets*, dispositivos eletrônicos e novidades tecnológicas em geral.
5. Ficção Científica e Fantasia: Livros, filmes e séries que exploram mundos imaginários, viagens no tempo, extraterrestres e elementos de ficção científica e fantasia são pilares da cultura *geek*.
6. *Cosplay*: A prática de se vestir e se caracterizar como personagens de filmes, quadrinhos, jogos e séries é muito comum entre os *geeks*.
7. Convenções: Eventos como a *Comic-Con* e outros tipos de convenções de cultura *pop* são frequentados por *geeks* de todo o mundo, onde eles podem compartilhar seu amor por seus interesses e conhecer pessoas com gostos semelhantes.

Além de possuir variadas vertentes, a cultura *geek* também é economicamente forte. Para se ter uma ideia, o setor responsável por produtos relacionados a quadrinhos, filmes e *games* movimentou mais de 20 bilhões de reais em 2020, segundo a ABRAL (Associação Brasileira de Licenciamento).

### **2.2.1 - Dia da cultura geek**

O dia, que também é conhecido como “o dia do orgulho *geek*”, ou “o dia da toalha”. A data mais recente mencionada, foi estabelecida no ano de 2001, como uma forma de prestar homenagem a Douglas Adams, renomado autor da obra de ficção científica “O Guia do Mochileiro das Galáxias”, livro que também foi responsável pelo título “o dia da toalha”, já que o autor satiriza a sobrevivência no espaço, onde ele afirma que o item mais importante em uma viagem às galáxias é justamente a toalha. O livro desfruta de um status icônico na cultura *geek*. A data foi escolhida em memória do autor que faleceu em 11 de maio de 2001. Ela pode ser vista como a antecessora do Dia do Orgulho *Geek*, uma celebração que teve origem na Espanha em 25 de maio de 2006. Esse dia específico foi selecionado devido à estreia de “*Star Wars*: Episódio

IV - Uma Nova Esperança" em 1977, uma obra que também ocupa um lugar de destaque na cultura *geek*.

Desde então, acostumou-se a comemorar, no dia 25 de maio, o Dia da Cultura *Geek*, porque, atualmente, *Star Wars* é uma franquia mais conhecida do que o Guia do Mochileiro das Galáxias e o nome "Dia da Toalha" é menos chamativo no contexto comercial, afinal, diversas lojas aproveitam a data para impulsionar as vendas com novos produtos e promoções.

"Tudo o que você vê, o que ouve ou vivência de qualquer jeito que seja é específico para você. Você cria um universo ao percebê-lo, então tudo no universo que percebe é específico para você." (ADAMS, 1979.)

### 2.2.2 - Mas afinal, quem são os Geekers?

Os adeptos a essa cultura são chamados de *geekers*, e com tantos produtos e novidades à disposição é comum que sejam numerosos e variados, crescendo exponencialmente. A O&CO Inteligência fez uma pesquisa em 2020 chamada "Pesquisa *Geek Power 2020*" em parceria com a Mind Miners, onde se traçou um perfil do público *geek no Brasil*:

#### Gênero

- Masculino: 63%
- Feminino: 37%

#### Idade

- Até 24 anos: 38%
- 25 a 35 anos: 40%
- 35 a 54 anos: 22%

#### Educação

- 0,5% fizeram mestrado ou doutorado
- 56% ensino superior completo
- 16% alguma especialização

#### Outros Dados

- 72% são solteiros
- 87% não tem filhos

#### Hábitos

- 62% jogam *videogame* no console pelo menos 1 vez ao mês;
- 44% jogam no notebook;
- 91% acessam redes sociais todos os dias;
- 68% assistem TV pelo menos uma vez por semana;
- 78% acessam blogs e sites de notícias diariamente;
- 83% leem quadrinhos e livros;
- 45% frequentam cinema mais de duas vezes por mês.

### **2.3- Eventos culturais**

A competitividade no setor cultural, especialmente na organização de eventos, é um desafio constante devido à natureza não óbvia dos interesses do público. A busca por envolver os visitantes e proporcionar-lhes experiências únicas é fundamental para o sucesso desses eventos.

De acordo com Marcelo Homem, a definição de um evento cultural é: “um evento excepcional e temporário de natureza emocional e sociocultural”. São acontecimentos de alguma importância relacionados à arte, cultura ou valores. Eles visam a divulgação e a propagação de temas culturais, podendo ter vertente nas artes performativas, música, fotografia, literatura, festivais ou conferências organizadas com um tema em particular.

Os eventos culturais geralmente motivam o aprendizado, o entretenimento e o convívio, podendo também contribuir para o crescimento do turismo do local onde são realizados. Tem uma de natureza intelectual, esportiva ou artística, que frequentemente impressionam pela inovação e resultam em compartilhamento de conhecimento e interação com a comunidade.

As grandes festas culturais atraem, não apenas os habitantes locais, mas também visitantes de outras regiões. Elas representam uma oportunidade de celebrar elementos da herança cultural ou características singulares do local. Tais eventos promovem a culinária autêntica e os costumes locais, muitas vezes homenageando a história da cidade ou região. Dessa forma, esses dias festivos, são reservados para celebrar e valorizar a cultura local, ao mesmo passo que contribuir para o setor turístico da região. No meio disso, surgem oportunidades de assistir a peças de teatro, apresentação de música ou dança com uma experiência de palco e público.

Cada tipo de evento necessita de um espaço adequado para sua realização, com uma determinada implementação técnica e estratégias de transmissão. São eventos que geralmente são organizados por corporações ou grupos culturais, mas também podem ser realizados por empresas focadas em marketing promocional.

Existem diferentes tipos de eventos culturais, sendo:

- Inauguração de espaços culturais

A inauguração de qualquer espaço que tenha relação direta com a área cultural. Exemplos como a abertura de museus, centros artísticos e escolas de danças.

- Exposições

Projetos de exposições de obras de arte, pinturas, escultura e música.

- Festivais culturais

Festivais de música, teatro ou dança entram nessa categoria, tem relação com a cultura e, portanto, podem ser considerados eventos culturais.

- Espetáculos de rua

Os espetáculos de rua como malabarismo, mágica e dança podem ser caracterizados como eventos culturais e estão fazendo parte da cultura do país dia após dia.

- Cursos Artísticos

Cursos de pintura, música, dança ou outras atividades são também considerados parte da cultura e, portanto, eventos culturais.

Dentro dessas características, os eventos *geek* também fazem parte do conjunto de eventos culturais. São eventos que reúnem um grupo de pessoas com paixões sobre diversos tópicos da cultura *pop*. Geralmente são uma combinação de vários tipos de eventos como convenções e festivais. Os maiores eventos *geek* do Brasil são a Campus Party, evento voltado para o público que aprecia novas tecnologias, o *Brasil Game Show* (BGS), focado em atrações voltado para o mundo jogos de *videogame* de todas as gerações e a Comic Con Experience (CCXP), o maior evento, não só do Brasil, mas do mundo, reúne um conjunto de todo tipo de interesse *nerd* e *geek*.

Apesar dos grandes números, todos eles acontecem geralmente em um só lugar. Normalmente São Paulo. Existem, sim, alguns eventos em cidades menos centrais, mas ainda são menosprezados e pouco divulgados.

A cultura *geek* tem ganhado força no Brasil e no mundo e com ela surgem eventos com esse tema em diversos lugares.

## 2.4- O que são os eventos *geek*?

Os eventos *geek* são celebrações realizadas não apenas para reunir os fãs, mas também apresentar os diversos modelos de entretenimento que o universo *geek* abrange como as HQ 's (histórias em quadrinhos), mangás, *animes*, *games* e produções cinematográficas como os filmes e séries de TV. Dentro desses eventos existem diversas atrações onde o público pode apreciar e os que não conhecem podem se interessar e se aprofundar dentro desse universo. Um grande exemplo dessas atrações, que os eventos *geeks* costumam oferecer são os **concursos de *cosplay***, onde o concorrente se caracteriza de um personagem específico, se inscreve e desfila para o público, concorrendo à prêmios oferecidos ao *cosplayer* vencedor.

Outros exemplos de atrações são na área de *games*, onde o público pode jogar não apenas *videogames*, mas também jogos de mesa como o RPG e também competir uns com os outros em jogos de tabuleiro. Há disputas também em competições de dança de K-pop. Dentro de eventos *geek*, muitas vezes espera-se a presença de convidados especiais como escritores, dubladores, cantores e atores, onde são entrevistados e têm um momento de interação com o público, como, por exemplo, um *meet and greet*, que é um momento em que os fãs pagam para ficar com o seu ídolo por um determinado período, onde podem interagir, tirar fotos e ganhar autógrafos.

No local onde é realizado o evento são espalhadas diversas lojas onde os visitantes podem comprar diversos produtos relacionados aos seus temas favoritos. Nesses chamados *stands* costuma-se encontrar pôsteres, peças de roupa personalizadas, acessórios, decorações e muito mais. Há diversos artistas independentes que buscam divulgar seu trabalho, o que é uma grande oportunidade, por isso há diversos *stands* onde os artistas expõem e divulgam seu trabalho, portanto o apoio aos artistas independentes dentro desses eventos é de extrema importância e fortalece seu trabalho.

Porém, por trás de tudo isso, existe uma grande organização e logística para que o evento ocorra como o planejado, gere lucro e que possa se repetir, afinal, é natural

que, se o evento for bem-sucedido, o público queira retornar para um possível próximo. Cada detalhe é planejado, pensando em possíveis imprevistos. Pontos como orçamento, contratação de equipes capacitadas para a montagem, estrutura, local adequado para a realização do evento, convidados, atrações e a duração são discutidas de forma estratégica para que tudo saia como o planejado e que também caiba no bolso dos organizadores, pois organizar qualquer tipo de evento custa caro e deve se esperar um retorno lucrativo no final.

Nos dias de hoje, desde o surgimento da Internet, as mídias sociais têm sido uma ferramenta fundamental na divulgação dos eventos *geek* e de fornecimento de informações sobre o que é esse universo, o que é algo positivo, principalmente para os organizadores. A vantagem dos meios tecnológicos é que podem ajudar no evento de todas as maneiras possíveis, partindo da divulgação até compra de ingressos virtuais, o que torna a organização melhor e eficaz.

## **2.5- Os principais eventos *geek* do Brasil**

No Brasil, sem dúvida alguma, evento *geek* é o que não falta. Anualmente acontecem em várias cidades eventos com a temática. Alguns são mais conhecidos, que são realizados nas grandes metrópoles como São Paulo, onde há um público maior e por ser uma cidade grande e turística, a maioria dos eventos tendem a acontecer lá.

Os principais eventos *geek* no Brasil são:

- *CCXP (Comic Con Experience)*

A *Comic Con Experience*, ou *CCXP*, é um dos maiores eventos no Brasil e também no exterior. A primeira *Comic Con* surgiu nos Estados Unidos em 1964, registrada como *Comic Con 64*, mas 6 anos depois um grupo de amigos decidiu realizar o evento na cidade de San Diego, localizado no estado da Califórnia.

O evento começou como uma edição teste, realizada num hotel com cerca de 100 pessoas. Rapidamente o evento ganhou destaque, devido ao envolvimento de Shel Dorf, responsável por levar Jack Kirby, um quadrinista renomado, como convidado. Kirby sugeriu que o evento fosse mais diversificado e abrangente, não focando apenas nos quadrinhos.

Com o passar do tempo, a Comic Con de San Diego foi crescendo gradativamente, para acomodar uma quantidade maior de pessoas, a convenção mudou para o Centro de Convenções de San Diego. No ano de 2008, o evento ganhou destaque graças a chegada dos fãs de Crepúsculo. A partir disso, o Hall H se tornou um espaço para anúncios e celebrações das grandes produções de Hollywood.

A *Comic Con* chegou ao Brasil através das equipes do site Omelete, Pizii toys e da agência Chiaroscuro Studios. A CCXP teve sua primeira edição no Brasil realizada no ano de 2014 durante os dias de 4 a 7 de dezembro na cidade de São Paulo, a convenção foi realizada no São Paulo Expo, antigo Centro de Exposições Imigrantes. Nos 4 dias de evento, cerca de 97 mil pessoas compareceram, houve a participação de mais de 80 empresas e a presença de grandes nomes do entretenimento televisivo como Jason Momoa, Sean Astin e Edgar Vívar.

Desde então, a CCXP ganhou destaque e mais edições foram feitas, atraindo uma quantidade maior de público a cada ano, conseguindo superar a edição posterior. No ano de 2019, a sexta edição da CCXP bateu recorde de público e atrações. Pela primeira vez com os ingressos esgotados, mais de 280 mil pessoas ao longo dos 4 dias se reuniram na convenção, somando 160 horas de programação e atrações de mais de 80 marcas que estavam presentes.

- Brasil Game Show (BGS)

Considerada a maior conferência do gênero de *videogames* da América Latina, a *Brasil Game Show* é uma feira anual de jogos, atualmente também sendo realizada em São Paulo.

A BGS teve sua primeira edição no Rio de Janeiro no ano de 2009 no dia 21 de junho, com o título inicial de *Rio Games Show* e teve um público de aproximadamente 4 mil pessoas. No mesmo ano, uma segunda edição foi realizada, no mês de novembro, o público dobrou de quantidade. No ano seguinte, o evento foi renomeado para *Brasil Game Show*, e contou com um público de 30 mil pessoas.

No ano de 2011, foi anunciado que a convenção seria feita de forma alternativa entre as cidades de São Paulo e Rio de Janeiro, acabou que no final de 2012, a organização do evento anunciou que a partir do ano seguinte as futuras edições da BGS seriam feitas somente em São Paulo.

Em 2012, as expectativas foram superadas. Esperava-se que 80 mil visitantes fossem ao evento. A BGS alcançou a marca de 100 mil visitantes, sendo intitulada a maior feira de jogos eletrônicos da América Latina.

No ano seguinte, a feira foi realizada no Expo Center Norte em São Paulo entre os dias 26 e 29 de outubro, reunindo aproximadamente 150 mil pessoas, mais uma vez superando as expectativas dos organizadores.

Estima-se que mais de 1,8 milhões de visitantes passaram pela BGS. Anualmente, a feira vem ocupando todos os pavilhões da Expo Center Norte, reúne milhares de fãs do universo dos *games*, e conta com a presença de grandes nomes do mercado dos *games*, trazendo inovações e se superando a cada edição.

- Anime Friends

Voltada para os fãs de *anime*, mangá e da cultura japonesa no geral, o *Anime Friends* é um dos maiores eventos das Américas direcionado a esse tipo de conteúdo.

Organizado pela *Yamato Corporation*, sua primeira edição foi em julho de 2003, no Colégio Madre Cabrini localizado no bairro da Vila Mariana em São Paulo.

O evento, com o passar dos anos, sofreu grandes mudanças em relação ao local do evento e ao formato, para receber um público cada vez maior. Em 2018, a empresa

*Maru Division* assumiu a organização e desde então, o *Anime Friends* é realizado no Parque Anhembi.

O evento é bastante conhecido por suas atrações internacionais, dentre elas o cantor Hironobu Kageyama, intérprete das músicas de Cavaleiros do Zodíaco e *Dragon Ball Z*, Akira Kushida e Hiroshi Watari, ator de *Sharivan*.

Atualmente, o evento conta com um público superior a 120 mil pessoas todo mês de julho, atraindo também caravanas não somente de vários lugares do país, mas também de vários países da América Latina.

## **2.6- O caso do fracasso do “maior” evento de games do Brasil: UCCONX**

O dia de estreia do evento UcconX (*Universal Creators Conference Experience*) foi recheado de críticas e acusações de golpe que dominaram as redes sociais. A polêmica que envolveu essa feira de cultura *pop*, *geek* e *gamer* se iniciou logo no primeiro dia de evento, com o cancelamento da presença da atriz Millie Bobby Brown em um comunicado com a justificativa de que a falta da estrela de “*Stranger Things*” era a contração de COVID-19. Logo depois, a presença de George Takei, de “*Star Trek*” também foi cancelada pela UcconX pelo mesmo motivo. Os cancelamentos geraram uma revolta de fãs nas redes sociais que pagaram mais de cinco mil reais para conhecer os artistas.

O questionamento principal seria se a UcconX se tratava de um golpe ou de um “evento fracassado” por causa de falhas no planejamento. Tanto que, segundo Eddy Venino em seu artigo para o Mundo Conectado, o público o comparou com o *Fyre Festival*, um festival realizado em uma ilha paradisíaca nas Bahamas, cuja organização foi falha, levando até à escassez de comida e água.

A feira tinha como objetivo trazer lojas, artistas, *stands* com temáticas da cultura *geek*, mas logo no primeiro dia surgiram diversos vídeos nas redes sociais mostrando que a organização da UcconX não conseguiu cumprir o que prometia.

Além do espaço totalmente pobre de conteúdo, sem os artistas prometidos, poucos *stands* e lojas e quase sem nenhuma atração, o evento também estava vazio de público. Houve também relatos de funcionários que não foram devidamente pagos por seus serviços.

Segundo os organizadores que disseram ser "normal" que o primeiro dia fosse vazio, já que seria utilizado para eventuais ajustes, porém essa afirmativa caiu por terra quando no dia seguinte o número de visitantes permaneceu no mesmo patamar.

Isso apenas mostra como a má organização de um evento pode levar ao fracasso, principalmente quando se trata de um evento cultural que abrange um universo vasto como o da cultura *geek*. É necessário trazer a visão de que esses eventos também necessitam de cuidado em sua organização para que possam ser realizados em mais locais e levados com seriedade.

## **2.7- Existem eventos *geek* fora das grandes cidades?**

Agora vem a pergunta: "Existem eventos *geek* fora das grandes cidades?". A resposta é sim, mas não são tão conhecidos e divulgados como os citados acima.

A questão é que muitas cidades pequenas não costumam realizar esse tipo de evento cultural, provavelmente porque parte da população não consome esse conteúdo ou porque não há uma empresa que se disponibilizaria a fazer esse evento.

Muitas das vezes pode ser até considerado algo negativo fazer um evento em uma cidade pequena com a justificativa de que não vai atrair público, o que, conseqüentemente não vai gerar o lucro esperado e o evento ser um possível fracasso, o que pode se provar ao contrário na maioria dos casos.

Na região do interior paulista, o mais conhecido é o Circuito *Anime Fest*, realizado pela empresa Avalon Eventos. É um evento que ocorre em diversas cidades do interior. No total, 8 cidades sediaram o evento, sendo elas: Americana (desde 2000), Piracicaba (desde 2007), Limeira (de 2009 a 2016), Ribeirão Preto (desde

2009), Campinas (desde 2010), Garça (2011 e 2012), Jundiaí (de 2014 a 2017) e São José dos Campos (desde 2018).

É importante ressaltar que há muitos outros eventos *geek* espalhados pelo estado, sendo realizados por empresas pequenas, menos conhecidas e também existem casos em que escolas realizam o evento como uma feira cultural.

*“Você vai para uma convenção para entrar num universo alternativo onde status é expertise em um livro. Filme ou série de Tv, onde os hábitos nerds de colecionar, catalogar e avaliar não só são normais como são estimados.” (NUGENT, 2009, p.43)*

## **2.8- As causas e consequências da marginalização da cultura Geek**

A falta de presença da cultura *geek* no Brasil pode ser atribuída a diversos motivos. Inicialmente, persistem estigmas negativos associados aos *geeks*, o que pode resultar na marginalização dessa cultura. Adicionalmente, a visibilidade é limitada devido à escassez de representação em diferentes esferas, como mídia e entretenimento, o que dificulta o reconhecimento dessas subculturas.

A ausência de políticas educacionais específicas que promovam a inclusão de temas relacionados à cultura *geek* nos currículos escolares pode contribuir para essa invisibilidade, reduzindo a conscientização e a visibilidade em toda a sociedade. Como resultado, os *geeks* podem enfrentar discriminação e exclusão social, privando a sociedade da oportunidade de explorar e apreciar a diversidade cultural presente na comunidade *geek*.

Essa falta de reconhecimento também implica na perda do potencial criativo e inovador frequentemente associado ao desenvolvimento de ideias e tecnologias inovadoras na cultura *geek*. Para superar essa falta de visibilidade, é crucial promover a diversidade e representação em todas as áreas, incentivar a inclusão de conteúdos *geek* na educação e dismantelar estereótipos, reconhecendo a valiosa contribuição dessa cultura para a sociedade.

## 2.9- Dificuldades e Distâncias: a resiliência do consumidor do conteúdo *geek*.

A cultura *geek* tem crescido exponencialmente desde a popularização da tecnologia e da internet. O acesso aos conteúdos *geek* tornou-se mais fácil e acessível, atraindo uma audiência cada vez maior. A popularização de eventos, como convenções de quadrinhos e jogos, contribuiu para aumentar a visibilidade e a aceitação da cultura *geek* na sociedade. A popularidade da cultura *geek* também se reflete nas finanças. A indústria de *videogames*, por exemplo, é, agora, uma das maiores do mundo, superando até mesmo o setor de cinema.

Dessa forma, eventos culturais, em específico os relacionados à cultura *nerd* e *geek* geram um impacto significativo na sociedade e, por isso, são economicamente fortes. Em 2021, o mercado *geek* faturou R\$ 21,5 bilhões em faturamento no Brasil, somente com a venda de itens licenciados. Esse valor representa um crescimento de 5% em relação a 2020, mesmo diante do cenário de pandemia. É isso que aponta a Associação Brasileira de Licenciamento de Marcas e Personagens (ABRAL). No entanto, observa-se uma escassez na realização desses eventos fora dos principais centros urbanos, de grandes cidades como São Paulo. Ao longo dos anos, foi possível testemunhar um considerável aumento na divulgação de eventos como a BGS (*Brasil Game Show*) e a CCXP (*Comic Con Experience*), amplamente divulgados e promovidos e que alcançam uma audiência nacional, e, muitas vezes, até internacional, enquanto cidades menores ou menos populares são privadas dessas experiências.

É fato que, embora a divulgação desses eventos alcance diversas localidades, a realidade prática é que a falta de recursos e a distância podem representar barreiras significativas para aqueles que não possuem condições financeiras de se deslocar até os locais de realização. E isso implica necessidade premente de proporcionar a esses lugares maior acesso aos eventos de cultura *geek*, adaptando-os ao público local e levando a cultura para as regiões onde ela não alcança.

É crucial reconhecer que o acesso à arte e cultura é um direito previsto por lei.

Art. 215. O Estado garantirá a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e apoiará e incentivará a valorização e a difusão das manifestações culturais. (BRASIL, 1988)

Além das dificuldades de acesso à esse campo de eventos, Travancas (2018) em uma comunicação no 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação analisa que além da marginalização da cultura *nerd* e *geek*, o público feminino sofre ainda mais, pois a maioria do público consumidor desta cultura se encontra no padrão masculino branco heterossexual, sendo assim alvo constantes de ataques, tendo então que lutar pela sua visibilidade dentro do espaço *geek*, onde buscam em sua maior parte a luta contra a misoginia *nerd*, e representatividade daqueles que não se encontram nos parâmetros pré estabelecidos, mostrando como a vivência dentro desta comunidade pode ser hostil e cheia de dificuldades. Por outro lado, a autora salienta sobre o aumento expressivo número de produções deste gênero envolvendo primordialmente mulheres, fato que definitivamente deu luz à narrativa feminina e paralelamente induziu mulheres de todos os cantos a igualmente tornarem-se porta voz da causa, num universo que antes era ocupado principalmente por homens discutindo o conteúdo *geek*. Segundo esta autora, um diferencial das blogueiras *geeks* é que estas estão dispostas a propiciarem um conteúdo mais imparcial e que levem seus seguidores a pensarem criticamente sobre os conteúdos midiáticos consumidos pelos amantes desta cultura.

Por outro lado, encontramos na dissertação de Romário da Silva Santos (2019), um interessante caso sobre as dificuldades de jovens do interior do Estado do Ceará na busca pelo reconhecimento e relevância cultural do conteúdo aqui discutido e, endossando o pensamento da doutora em administração pela PUC Minas, Adriana do Carmo de que o acesso à arte e à cultura no Brasil ainda é desigual. Essa afirmação é reflexo de uma realidade que existe no nosso país há anos, e que tem muito a avançar. Desde sempre, a condição de vulnerabilidade social das pessoas pode ser medida pelo acesso que elas têm aos serviços no seu dia a dia, inclusive à cultura.

O primeiro desafio é a distância. Uma vez que os eventos culturais se concentram predominantemente nos grandes centros urbanos em todo o país, lugares

onde se localizam a maioria dos bens e serviços públicos de maior qualidade e, normalmente, são neles que se encontram a maior parte dos espaços e equipamentos culturais. Isso cria uma disparidade geográfica, limitando o acesso de comunidades mais distantes.

Outra problemática está relacionada à gestão. Saúde, educação e infraestrutura ocupam o topo dos investimentos na agenda política, o que leva a pauta cultural a uma posição secundária para o governo. Embora essas áreas sejam, sem dúvida, de extrema importância, a cultura muitas vezes compartilha recursos com setores como educação e turismo, com poucas administrações dedicando uma secretaria específica para o setor cultural.

O que gera um problema no momento em que a cultura representa um ativo econômico importante, não só no Brasil, mas também em países como a Alemanha, onde o PIB incorpora a indústria criativa, e nos Estados Unidos, onde a indústria audiovisual é a segunda maior. E aqui no Brasil, *desde 2008 a indústria criativa emprega mais pessoas que o setor de automobilismo*, completa a doutora. A falta de prioridade para a cultura no âmbito governamental pode comprometer o potencial econômico e social que a expressão cultural pode oferecer.

A distância física dos eventos culturais em relação às regiões periféricas, aliada à escassez de políticas públicas direcionadas para reduzir essa disparidade, emerge como um grande desafio. É necessário lembrar que o direito à cultura está entre os direitos sociais básicos, além de parte do exercício da cidadania e contribuir para o desenvolvimento de uma comunidade. A cultura e a arte desempenham papéis essenciais na criação de novos hábitos, na formação do capital cultural e, conseqüentemente, geram mudanças positivas que podem impactar diretamente a mobilidade social.

As comunidades estão cada vez mais cientes desses benefícios. Hoje, pode-se observar eventos e manifestações culturais que têm origem em regiões periféricas e prosperam a partir delas, como é o caso da cidade de Limeira que passou a sediar eventos relacionados à indústria *nerd* e *geek*. São projetos que nascem ali mesmo e catalisam transformações sociais de dentro para fora. É claro, que existem muitos

pontos a serem questionados e melhorados, como a falta de divulgação de eventos menores para os residentes da própria cidade, bem como a negligência de organizadores em relação a questões de espaço e segurança, e são esses pontos que tornam a necessidade de valorizar essa face da cultura essencial.

O processo todo começa a ouvir e compreender o que é mais pertinente em cada localidade, identificar e abordar esses pontos críticos é fundamental para reduzir a falta de acesso à cultura, promovendo um ambiente mais inclusivo e enriquecedor para todas as comunidades.

“As iniciativas buscam fortalecer indivíduos para que as comunidades sejam multiplicadoras e apropriem-se das suas histórias e culturas e avancem no processo de acesso à arte e à cultura no nosso país.” completa a doutora Adriana do Carmo, em seu artigo.

Portanto, há uma responsabilidade ética e legal de buscar formas de garantir que esses eventos não se concentrem exclusivamente em grandes centros urbanos, mas também alcancem comunidades que, devido a limitações econômicas ou sociais, são privadas de experiências culturais na área da cultura *geek*.

Romário sintetiza que o fenômeno *geek*, é uma das forças de maior poder na atualidade, aglutinando jovens de diversas esferas sociais, e de distintos interesses para juntos concretizarem uma emoção coletiva, isto é, os aclamados eventos de cultura *geek*. Para o autor, a realização de um encontro como estes passa por diversos estágios, visto que, primeiramente é preciso vencer o preconceito, pois por ser um evento frequentado primordialmente por jovens, o poder público possui intensa resguarda, por acreditar, que o local desejado para a realização pode sofrer com vandalismo e depredação, além do descrédito de que um evento desta natureza possa não ser instrutivo aos seus frequentadores. Uma segunda barreira é a de incentivo dos patrocinadores, visto a conservadora pretensão de que pequenos centros urbanos não alcançarão a desejada visibilidade, e por fim o desafio de concentrar expositores, comerciantes e celebridades que abrilhantaram o evento.

Portanto, a concretização de um evento desta natureza corresponde ao ensejo de dezenas de variáveis, que darão luz às significações de diversos jovens que

batalharam para enfim sintonizarem uma rede de amizades e solidariedades as quais expressam a pluralidade da cultura jovem local, ou nas palavras do autor

*“É necessário pleitear e se adaptar às manobras do poder público municipal para a não concessão de seus equipamentos a quem poderia vir a danificá-los. A desconfiança e a desvalorização do poder de articulação dos grupos gestores “geek” na elaboração de um evento de jovens para jovens se constitui como um lado do prisma que torna mais visível o conflito entre as gerações, em que as faixas etárias de menos idade são vistas através do estigma de rebeldes e irresponsáveis pelos adultos.” (SANTOS, 2019).*

### 3. CONCLUSÃO

Em suma, as distâncias, e as dificuldades enfrentadas por jovens consumidores culturais são amplas e distintas, contudo, com o advento e expansão das tecnologias nos distantes sertões, os campos de possibilidades expandiram-se ampliando a configuração e construção de conteúdos geeks e suas similaridades, uma vez que um novo perfil tem surgido nos últimos tempos, isto é, o de criadores de conteúdos, ou seja, sujeitos que dada a devoção a determinados aspectos deste universo, passaram a produzir seus próprios materiais para esta comunidade, sendo aceitos como fiéis representantes dos ideais da cultura geek e aproximando consumidores e produtores deste universo.

É importante considerar cada pequeno pedaço da cultura como parte da cultura geral de uma sociedade. Cada opinião é válida, e cada cultura é uma nova forma de manifestação, um meio de extrair as ideias e pensamentos e torná-las realidade a partir de um desejo ou objetivo.

No final, é como expressou Douglas Adams em seu livro: 'O Guia do Mochileiro das Galáxias':

“É loucura dizer que você sabe o que está acontecendo com as outras pessoas. Só elas sabem (...). Elas têm seus próprios Universos a partir de seus olhos e ouvidos.” (ADAMS, 1979).

## BIBLIOGRAFIA

**Brasil Games Show (BGS).** Disponível em:

<[https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Brasil\\_Game\\_Show#:~:text=5%20Liga%C3%A7%C3%B5es%20externas-,Hist%C3%B3ria,sem%20qualquer%20evento%20do%20g%C3%AAnero](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Brasil_Game_Show#:~:text=5%20Liga%C3%A7%C3%B5es%20externas-,Hist%C3%B3ria,sem%20qualquer%20evento%20do%20g%C3%AAnero)>  
Acesso em: 10 set. 2023

**CLÁUDIO. 7 Curiosidades sobre o Dia do Orgulho Geek.** Disponível em:

<<https://www.awebic.com/curiosidades-sobre-o-dia-do-orgulho-geek/>>. 21 set. 2023

**Como produzir Eventos Geek.** Disponível em: <<https://blog.sympla.com.br/blog-do-produtor/como-produzir-eventos-geek/>>. Acesso em: 22 ago. 2023

**Conceito de Evento.** Disponível em: <<https://conceitos.com/evento/>>. Acesso em: 5 ago. 2023

DO CARMO, Adriana. **Democratizar o acesso à cultura: uma agenda urgente e importante.** Disponível em:

<[https://www.em.com.br/app/noticia/opiniao/2022/08/18/interna\\_opiniao,1387324/democratizar-o-acesso-a-cultura-uma-agenda-urgente-e-importante.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/opiniao/2022/08/18/interna_opiniao,1387324/democratizar-o-acesso-a-cultura-uma-agenda-urgente-e-importante.shtml)>. Acesso em: 7 nov. 2023

**Entendendo a polêmica do “maior” evento gamer do Brasil.** Disponível em: <<https://youtu.be/LFVq43GCe1o?si=MOVXOZWogOUUGf4s>>. Acesso em: 19 jul. 2023

**Feira geek Uconx fracassa e frustra fãs em São Paulo.** Disponível em:

<<https://www.publishnews.com.br/materias/2022/07/29/feira-geek-ucconx-fracassa-e-frustra-fas-em-sao-paulo>>. Acesso em: 26 set. 2023

**Festival nerd busca democratizar o acesso à cultura geek na periferia.** Disponível em: <<https://www.redebrasilatual.com.br/revistas/festival-nerd-busca-democratizar-o-acesso-a-cultura-geek-na-periferia/>>. Acesso em: 12 set. 2023

GOMES, Cláudio. **Como organizar um evento geek.** Disponível em:

<<https://multiversocomicon.com.br/como-organizar-um-evento-geek/#:~:text=Um%20evento%20geek%20%C3%A9%20um,com%20fornecedores%20em%20tempo%20h%C3%A1bil>>. Acesso em: 15 ago. 2023

GOMES, Eldo. **7 eventos geek mais conhecidos no Brasil.** Disponível em:

<<https://www.eldogomes.com.br/7-eventos-geeks-que-nao-podemos-deixar-de-ir-no-brasil/>>. Acesso em: 15 ago. 2023

HOMEM, Marcelo. **Eventos Culturais: Como Organizar e o Que é Preciso Saber.** Kit Break (21) 98307-3071 Kit Break - Kit Lanche, 5 jan. 2021. Disponível em:

<<https://kitbreak.com/eventos-culturais-como-organizar/>>  
Acesso em: 17 out. 2023

MONTEIRO, Vitoria Aparecida. **Eventos Geek do presencial ao online.** Disponível em:

<[https://ric.cps.sp.gov.br/bitstream/123456789/5453/1/Tecnologiaeeventos\\_2021\\_1\\_%20VitoriaAparecidaMonteiro%20\\_eventosGeeksdopresencialaonline.pdf](https://ric.cps.sp.gov.br/bitstream/123456789/5453/1/Tecnologiaeeventos_2021_1_%20VitoriaAparecidaMonteiro%20_eventosGeeksdopresencialaonline.pdf)>.

Acesso em: 9 abr. 2023

**Mercado geek: 5 dados e insights sobre o nicho nerd.** Disponível em: <<https://pagar.me/blog/mercado-geek/>>. Acesso em: 7 nov. 2023

**O que é a Cultura.** Disponível em: <<https://www.significados.com.br/cultura/>>. Acesso em: 22 ago. 2023

RAMOS, Marcelo. **Os 3 maiores eventos do mundo geek no Brasil.** Disponível em: <<https://maxrender.com.br/artigo/os-3-maiores-eventos-do-mundo-geek-no-brasil>>. Acesso em: 7 nov. 2023

SANTOS, Romário da Silva. **Cultura "Geek" e construção de redes de sociabilidade e saberes: um estudo sobre protagonismos juvenis em Horizonte-CE.** 2019. 146f. – Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Ceará, Mestrado Profissional em Sociologia, Fortaleza (CE), 2019. Acesso em: 7 nov. 2023

**São Gonçalo recebe evento de cultura Geek.** Disponível em: <<https://www.saogoncalo.rj.gov.br/sao-goncalo-recebe-evento-de-cultura-geek>>. Acesso em: 12 set. 2023

SILVEIRA, Débora Priscila. **O que é cultura Geek?** Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/post/18274-o-que-e-cultura-geek>>. Acesso em: 16 abr. 2023

VALERIANI, T. **Cultura Geek: conheça a história, as curiosidades e os cursos indicados para os fãs.** Disponível em: <<https://querobolsa.com.br/revista/cultura-geek-conheca-a-historia-as-curiosidades-e-os-cursos-indicados-para-os-fas>>. Acesso em: 5 set. 2023

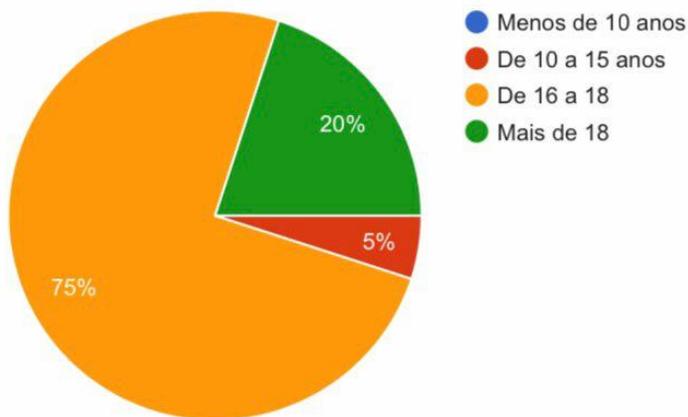
TRAVANCAS, Paula Rozenberg. **Nem toda Mulher-Maravilha usa bracelete de ouro: um mapeamento dos blogs nerds feministas brasileiros.** In: 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Joinville, SC. 2018. Acesso em: 22 ago. 2023

## ANEXO

**Gráfico 1:** Pergunta 1: Faixa etária.

Quantos anos você tem?

20 respostas

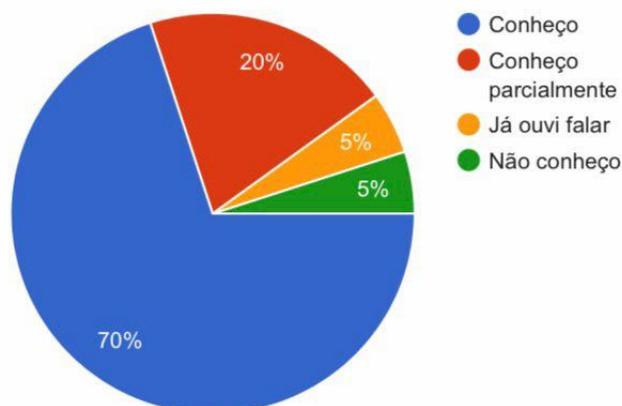


Fonte: acervo pessoal, 2023

**Gráfico 2:** Pergunta 2: Conhecimento sobre a cultura *nerd/geek*.

Você sabe o que é a cultura Nerd/Geek?

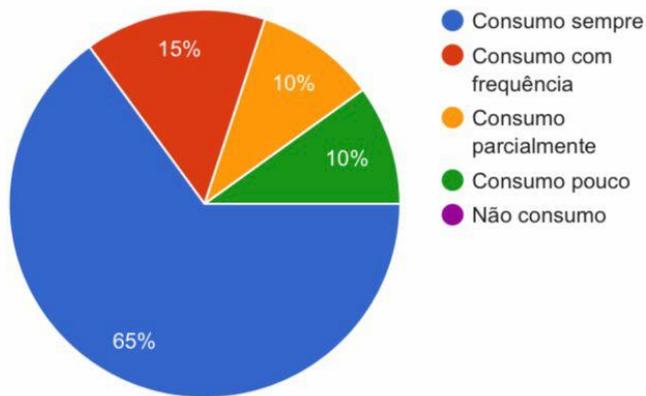
20 respostas



**Gráfico 3:** Pergunta 3: Nível de consumo do conteúdo *nerd/geek*.

Você consome algum conteúdo relacionado? (HQ's, anime, mangá, filmes, ficção científica, games, livros, etc)

20 respostas

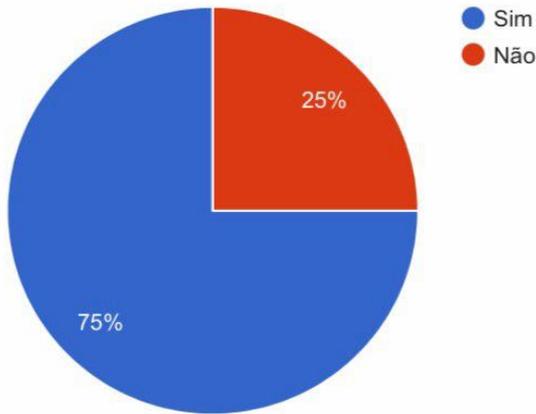


Fonte: acervo pessoal, 2023

**Gráfico 4:** Pergunta 4: Conhecimento sobre os eventos *nerd/geek*

Você conhece os eventos de cultura Nerd/Geek?

20 respostas

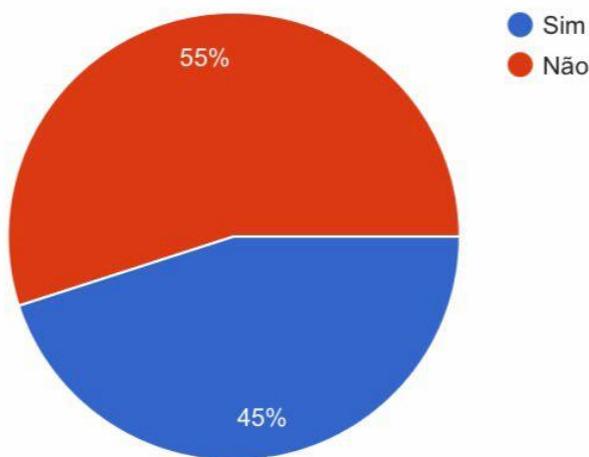


Fonte: acervo pessoal, 2023

**Gráfico 5:** Pergunta 5: Visitas aos eventos.

Você já visitou algum?

20 respostas

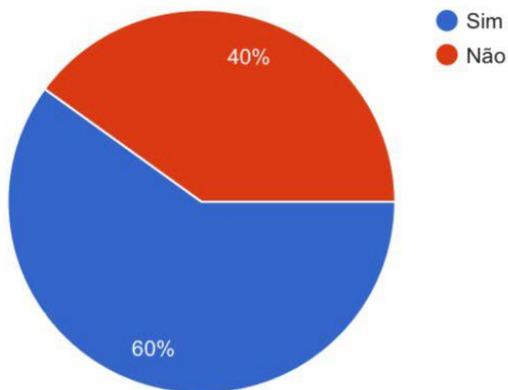


Fonte: acervo pessoal, 2023

**Gráfico 6:** Pergunta 6: Nível de conhecimento dos eventos *geek* nas cidades.

Você já ouviu falar de Eventos Geek/Nerd em sua cidade?

20 respostas

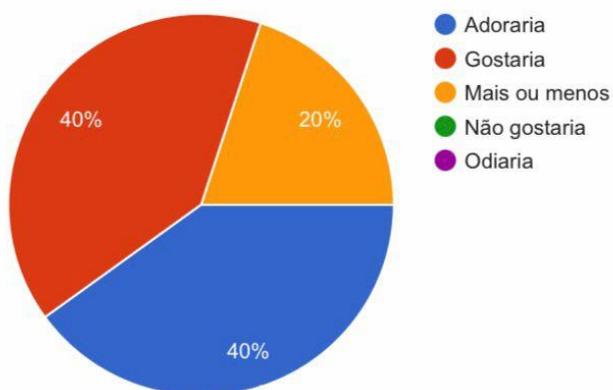


Fonte: acervo pessoal, 2023

**Gráfico 7:** Pergunta 7: Opinião sobre a realização de eventos *geek* na cidade.

Você gostaria que houvesse a realização desses eventos em sua cidade?

20 respostas

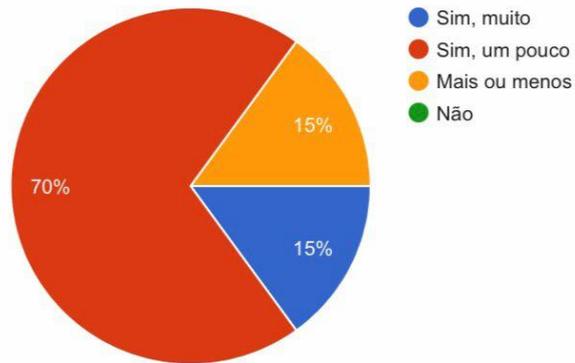


Fonte: acervo pessoal, 2023

**Gráfico 8:** Pergunta 8: Opinião sobre a existência do preconceito da cultura

Você acha que existe  
preconceito em relação a  
cultura Nerd/Geek?

20 respostas



*nerd/geek.*

Fonte: acervo pessoal, 2023