




**MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO E MEDIAÇÃO CULTURAL NO CONTEXTO DA CULTURA
NERD, GEEK E POP**

***INFORMATION MEDIATION AND CULTURAL MEDIATION IN THE CONTEXT OF NERD,
GEEK AND POP CULTURE***

 Denise Marques Rodrigues¹

 Lidia Eugenia Cavalcante²

 Thiciane Mary Carvalho Teixeira³

¹ Mestranda em Ciência da Informação e Bacharela em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Ceará (UFC).

E-mail: denisemarques.r@gmail.com

² Pós-doutora em Ciência da Informação pela Université de Montréal - Canadá, Doutora em Educação pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Professora titular do Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Ceará (UFC).


E-mail: lidia@ufc.br

³ Doutora em Ciência da Informação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP). Professora adjunta da Universidade Estadual do Ceará (UECE).

E-mail: thiciane.teixeira@uece.br



ACESSO ABERTO

Copyright: Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional. 

Conflito de interesses: As autorea declaram que não há conflito de interesses.

Financiamento: Não há.

Declaração de Disponibilidade dos dados: Todos os dados relevantes estão disponíveis neste artigo.

Recebido em: 06 jul. 2022.

Aceito em: 30 ago. 2022.

Publicado em: 25 out. 2022.

Como citar este artigo:

RODRIGUES, Denise Marques; CAVALCANTE, Lidia Eugenia; TEIXEIRA, Thiciane Mary Carvalho. Mediação da informação e mediação cultural no contexto da cultura nerd, geek e pop. **Informação em Pauta**, Fortaleza, v. 7, p. 1-19, 2022. DOI: 10.36517/2525-3468.ip.v7i00.2022.81156.1-19.

RESUMO

Apresenta as contribuições do Sistema de Bibliotecas da Rede Cuca (Fortaleza/Ceará) no contexto da mediação da informação e da mediação cultural por meio da promoção e realização do Mês Geek, um evento que visa despertar no público jovem o interesse por cultura e informação. Busca refletir sobre a influência causada pela cultura nerd, geek e pop sobre o seu público consumidor, caracterizado, em sua maioria, por jovens. Analisa as estratégias utilizadas pelos promotores do evento no que tange à apropriação de saberes de um tipo de cultura que geralmente só atingem às classes mais favorecidas economicamente. Em

relação à metodologia, utilizou-se levantamento bibliográfico e pesquisa de caráter exploratório, através de análise quali-quantitativa de dados obtidos por meio das edições do Mês Geek, de 2017 a 2021 e de entrevista realizada com as bibliotecárias e demais membros das equipes promotoras. Concluiu-se que, através do universo cultural apresentado pelo Mês Geek, percebe-se a importância da mediação da informação e da mediação cultural, que abrem caminhos para a produção, circulação e apropriação de saberes por parte dos sujeitos, intensificando a luta e contribuição para uma sociedade menos desigual, que perceba informação e cultura como direitos sociais e humanos.

Palavras-chave: mediação da Informação; mediação cultural; cultura nerd, geek e pop.

ABSTRACT

This study presents the contributions of the Cuca Network Library System (Fortaleza/Ceará) in the context of information mediation and cultural mediation through the promotion and realization of Geek Month, an event that aims to awaken in young people the interest for culture and information. It seeks to reflect on the

influence caused by geek, geek and pop culture on its consumer public, characterized, in its majority, by young people. It analyzes the strategies used by the promoters of the event in terms of the appropriation of knowledge of a type of culture that usually only reaches the most economically favored classes. Regarding methodology, it is used a bibliographic survey and exploratory research, through quali-quantitative analysis of data obtained through the editions of the Geek Month, from 2017 to 2021 and interviews with librarians and other members of the promoting teams. We conclude that, through the cultural universe presented by Geek Month, we realize the importance of information mediation and cultural mediation, which open paths for the production, circulation and appropriation of knowledge by the subjects, intensifying the struggle and contribution to a less unequal society, which perceives information and culture as social and human rights.

Keywords: information mediation; cultural mediation; nerd, geek and pop culture.

1 INTRODUÇÃO

Mediação da informação e informação cultural têm seus conceitos bastante estudados atualmente na Ciência da Informação (CI). Nesse sentido, aliadas ao caráter social da área, vêm trazendo contribuições importantes no que concerne à apropriação da informação e à construção identitária, pautadas por dimensões econômicas, sociais, culturais e políticas.

Dessa forma, a mediação da informação, em sintonia com a mediação cultural, torna-se ferramenta colaborativa para o acesso à informação, de modo estratégico, atraindo assim, os indivíduos aos espaços informacionais, criando uma atmosfera de sociabilidade entre eles e o meio em que vivem.

Nas práticas cotidianas utiliza-se recursos diferenciados que propiciam a apropriação da informação por parte do sujeito. Considerando a necessidade de se desenvolver práticas sociais de acesso à informação, o presente texto se pauta

objetivando estudar a influência que a cultura *nerd*, *geek* e *pop* exerce atualmente, sobretudo para o público jovem, que se vale de vários recursos como o audiovisual, as histórias em quadrinhos, a moda etc., para alcançar parcela significativa da sociedade.

A metodologia utilizada no estudo é de caráter exploratório, através de análise quali-quantitativa de dados, obtidos por meio de estudo de caso, realizado em evento voltado para a cultura *nerd*, *geek* e *pop*, promovido pela Rede Cuca¹. Esta rede está localizada na periferia da cidade de Fortaleza/CE e o evento tem como público, jovens com idade entre 15 e 29 anos. A pesquisa visou compreender como esse tipo de cultura propicia a mediação da informação e mediação cultural para fins de apropriação de saberes e de uma cultura que, geralmente, só alcança as classes mais favorecidas, uma vez que, apesar de seu caráter abrangente, o seu consumo requer certo poder aquisitivo.

Como objetivo geral: analisar como a mediação da informação e a mediação cultural contribuem para a apropriação de informações e de bens culturais no que concerne à cultura *nerd*, *geek* e *pop*. Para isso, traçaram-se alguns objetivos específicos: a) avaliar os indicadores obtidos no Mês Geek, promovido pela Rede Cuca e demonstrar a contribuição desse evento na promoção do acesso a esse tipo de cultura; b) identificar as práticas informacionais realizadas no Mês Geek, que contribuem para a apropriação da informação e c) mostrar que o Mês Geek é uma estratégia eficiente para proporcionar a mediação da informação e mediação cultural para os jovens da periferia atendidos pela Rede Cuca.

Buscou-se, também, avaliar o evento Mês Geek promovido pela instituição, como forma de contribuição à promoção cultural, não somente pelo acesso à cultura, mas em relação às práticas informacionais desenvolvidas pelos jovens participantes, que contribuem para a apropriação da informação.

2 APRESENTANDO A CULTURA *NERD*, *GEEK* E *POP*

As expressões *nerd* e *geek*², atualmente, vêm sendo bastante utilizadas pelos jovens e até mesmo por adultos. De forma geral, as pessoas consideradas *nerd* ou *geek* são aqueles indivíduos que se interessam por tudo que envolve jogos eletrônicos, revistas em quadrinhos, cinema, cultura coreana etc. Sabe-se que hoje essa cultura é

¹Centros Urbanos de Cultura, Arte, Ciência e Esporte (CUCA).

² Não há tradução dessas expressões para o português.

muito bem aceita e difundida, porém, antes dos anos 2000, não era bem assim. As pessoas chamadas de *nerd* ou *geek*, por volta dos anos 1950 a 1990 eram identificadas pela falta de interação social e/ou diferenciados pela inteligência destacada (YOKOTE, 2014).

A origem do termo *nerd* pauta-se em três versões. Uma das versões surgiu devido ao sucesso de uma história infantil do ano 1950, *If I ran the zoo*³, escrito por Dr. Seuss, em que um *nerd* é apresentado como uma estranha criatura imaginária. Outra versão foi popularizada dentro das universidades americanas, para se referirem aos alunos que nunca iam às festas, preferindo ficar em seus quartos estudando. *Nerd* seria a representação oral da palavra “drunk” (bêbado, em inglês) dita ao contrário: “knurd” (com k mudo). Por fim, a última versão faz referência à companhia de energia elétrica canadense: *Northern Electric Research and Development*, pois a partir do final dos anos 1950, engenheiros e pesquisadores da companhia, popularmente considerados muito inteligentes, trabalhavam com seus crachás à mostra, os quais exibiam a sigla N.E.R. & D (YOKOTE, 2014).

Observa-se que, inicialmente, as expressões *nerd* e *geek* eram carregadas de estereótipos e isso só veio a mudar a partir dos anos 2000 graças à influência de grandes produções midiáticas.

As mudanças que têm ocorrido ao longo da última década não guardam relação com os signos mobilizados. Ainda se costuma entender por *nerd*, de maneira genérica, o sujeito inteligente demais ou introspectivo demais ou fascinado em demasia por um determinado conjunto de bens culturais ou, ainda, aquele que, a um só tempo, conjuga todos esses aspectos. O que, de fato, tem mudado ultimamente é a maneira de se apreender esses signos. (YOKOTE, 2014, p. 27).

Conforme este autor, a mudança na forma de categorizar ou estereotipar aqueles que apreciam a cultura *nerd* e *geek* de fato vem acontecendo, porém mais do que o estereótipo, é o reconhecimento de que essa cultura, de fato, traz um conjunto de bens culturais que merecem destaque dentro desse eixo.

³ “Se eu dirigisse o zoológico” em tradução livre.

Por ser um tipo de cultura e costumes que vêm ganhando forças, Vieira (2020) afirma que no ano de 2019, o faturamento do setor no Brasil, onde estão produtos ligados a filmes e personagens de sucesso, alcançou cerca de R\$ 20 bilhões fazendo a cultura *pop* (termo utilizado para generalizar a cultura *nerd* e *geek*) tornar-se uma considerável e boa estratégia dentro do contexto da mediação da informação e mediação cultural para indivíduos em busca da apropriação da informação a seu modo, uma vez que a finalidade da dita cultura *pop* é exatamente, tornar-se popular, como o próprio nome já deixa claro, e conseguir alcançar aqueles com as mais variadas identidades, posição social etc.

Através do interesse da maioria dos indivíduos que se identificam como *nerds*, em produções audiovisuais como as séries de televisão, filmes, videogames e histórias em quadrinhos, sobretudo a literatura, é possível criar meios diferenciados para alcançar objetivos traçados na mediação da informação e na mediação cultural de determinadas instituições a fim de promover acesso a saberes para esse público em específico.

Pode-se entender, que a cultura *nerd*, *geek* e *pop* atinge determinados grupos e segmentos da sociedade, aproximando-se bastante de uma das definições da informação social:

[...] a qualificação “social” longe de delimitar um campo de estudo, acaba por ampliá-lo, na medida em que podemos considerar como social qualquer processo de produção/organização/consumo de informação, uma vez que ele acontece entre grupos, segmentos e classes – ou seja, a geração e a apropriação de informações **só ocorre no âmbito** da sociedade, das relações sociais. (CARDOSO, 1994, p. 107).

A afirmação da autora, permite compreender que a informação social é, sobretudo, a informação originada para o bem comum, para o coletivo, assim como acontece na cultura *pop*, pois as informações ali geradas não são para um sujeito em específico, mas sim para um grupo que se interessa pelo mesmo assunto e utiliza as informações ali compartilhadas como forma de entretenimento e lazer, mas principalmente construção de conhecimento.

Algo a se evidenciar na atualidade, nesse contexto tão marcante entre os jovens, é o reconhecimento de valores e conhecimentos compartilhados, assim como das experiências vividas e a apropriação de saberes, muitos deles presentes nos dispositivos infocomunicacionais nos quais a informação circula.

3 A MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO E A MEDIAÇÃO CULTURAL

Os centros comunitários e as bibliotecas públicas e comunitárias são espaços essenciais para a sociabilidade dos jovens que habitam as periferias dos grandes centros urbanos. Nesse contexto, a mediação da informação, aliada à mediação cultural, pode exercer papel de excelência no acesso à informação, por exemplo, às camadas da sociedade que são tidas como mais vulneráveis ou as regiões com dificuldades de acesso às informações de qualidade.

A mediação da informação, além do seu caráter interdisciplinar, tem sobretudo “uma abordagem sociocultural de seu objeto, considerando os diversos contextos nos quais os indivíduos estão inseridos como algo imprescindível ao estudo da informação” (NUNES; CAVALCANTE, 2017, p. 2). Assim, a amplitude e a subjetividade do conceito de mediação nos permitem vislumbrar diferentes possibilidades pois,

A ideia de mediação envolve múltiplos fazeres, que englobam desde as atividades dos serviços de referência, passando pelas ações culturais que podem ser desenvolvidas por um profissional em instituições como museus, bibliotecas e centros culturais, chegando à elaboração de políticas de acesso, uso e compartilhamento da informação relacionadas às tecnologias digitais, por exemplo. (NUNES; CAVALCANTE, 2017, p. 8).

Percebe-se, dessa forma, que a mediação permite envolver todos os setores de uma biblioteca, sendo um processo de intervenção entre duas ou mais partes, uma ação de interferência, vinculada, portanto, a variados contextos, tais como o histórico, o social, o político, o econômico e o cultural, dentre outros (ALMEIDA JÚNIOR, 2009).

De acordo com Cavalcante (2014, p. 1321):

Nos espaços cotidianos, onde se operam as práticas sociais de acesso à informação, ocorrem condições diferenciadas de produção, circulação e apropriação de saberes por parte dos sujeitos, o que tem dado origem a novas formas de compartilhamento dessa informação.

Cabral, Cavalcante e Feitosa (2020, p. 3) salientam que “[...] temos a capacidade de questionar nossos *habitus* como sujeitos no mundo contemporâneo que se renova continuamente pela cultura e é produtor de referências identitárias e de identificações”. Este entendimento dos autores nos permite compreender que os bens culturais, colecionados ao longo da vida, é o que proporciona um sentimento de pertencimento, de

ter um lugar no mundo e de encontrar pessoas que possuem os mesmos interesses dentro de um determinado ciclo social.

Para que haja apropriação da informação, adequada à realidade de cada sujeito, faz-se necessário, sobretudo, que ocorra a mediação, com um trabalho de intervenção, onde o sujeito mediador não é apenas um elo, mas também participe do ato de mediar.

A mediação pressupõe um processo dialógico no qual podem atuar direta ou indiretamente não só o mediador (seja ele um indivíduo, uma instituição, as ações desenvolvidas, os produtos gerados ou mesmo dispositivos tecnológicos aplicados), como também contextos históricos, sociais, políticos, econômicos e culturais na estruturação de sentidos e esquemas de significações. (NUNES; CAVALCANTE, 2017, p. 9).

Com esta afirmação, os autores expõem a perspectiva de que a mediação é um processo que deve levar em consideração tanto o próprio mediador como também os diferentes contextos no qual o sujeito (para quem o ato é proposto) está inserido, pois é necessário ter uma visão abrangente a fim de facilitar o mencionado processo.

Segundo o autor Martins (2014, p. 172), a mediação da informação pode ser caracterizada como “[...] práticas, operações e processos que envolvem o fluxo, a transferência e a apropriação da informação, bem como a elaboração de conhecimento e a produção de sentidos pelos sujeitos, podendo estar apoiada no agente mediador especializado”. A afirmação do autor confirma que a ação do sujeito mediador faz o diferencial no processo de mediação, uma vez que ao realizar a mediação uma série de fatores são levados em consideração para que objetivos possam ser atingidos, como por exemplo, a construção do conhecimento.

No que concerne às funções atribuídas à mediação, a transmissão e a apropriação das práticas culturais representam o resultado de estratégias de intervenção que caracterizam diferentes domínios de conhecimento. No campo cultural, pode-se afirmar que há um espaço sempre aberto para múltiplas intervenções humanas que favoreçam a inclusão social.

Aliada a mediação da informação, tem-se também a mediação cultural. Mas, antes de abordar o termo mediação cultural, precisa-se ter uma noção de cultura que segundo Feitosa (2016, p. 102),

A cultura é o processo através do qual o homem cria o algo onde antes imperava o nada. Esse algo é toda complexidade de criações simbólicas, de sentidos e significados que damos às coisas e ao mundo. Um “algo” que não se sustenta se não se entender os processos culturais como mecanismos de mediação entre nós e os fenômenos.

O autor defende a cultura como uma necessidade inerente a cada indivíduo e à sociedade que é cercado de sentido e significados justamente gerando esse sentido de cultura e que, entendida como um processo, pode ser mediada. Assim, “a cultura interage com a socialização e a educação que recebemos, tanto das instituições de ensino, como também dos nossos pais e do meio em que vivemos” (CABRAL; FEITOSA; CAVALCANTE, 2020, p. 7), ou seja, a cultura é parte do que faz e do que é o sujeito. Em relação à mediação cultural, Nunes e Cavalcante (2017, p. 10),

Configura-se como um campo amplo, no qual se inserem instituições como bibliotecas, museus e teatros, além de uma rica variedade de espaços que venham a fomentar ações no âmbito da cultura, visando proporcionar uma aproximação dos públicos com obras de arte, livros, peças teatrais, exposições, espetáculos e demais atividades reconhecidas como sendo de caráter cultural. (NUNES; CAVALCANTE, 2017, p. 10).

Conforme os autores, pode-se afirmar que a mediação cultural tem caráter transversal, pois atravessa diferentes campos e domínios de conhecimento, em especial nos âmbitos educacional e social. Por sua vez, essa transversalidade carrega consigo a complexidade de um tema amplo, que emprega diferentes repertórios.

Mediar a cultura é muito mais do que apenas difundí-la através das ações culturais, pois difusão diz respeito ao simples repasse ou transmissão, enquanto a mediação é parte de um processo de intervenção onde se oferece condições de apropriação e recepção (PERROTI, 2016).

É nesse contexto que a cultura *nerd*, *geek* e *pop* se apresenta como forte aliada das instituições para os processos de mediação da informação e mediação cultural, pois através de suas características, buscam certo tipo de familiaridade e processam a busca por definição dos novos referenciais de comportamento e de identidade (ABRAMO, 1994).

Com o passar dos anos os termos *nerd*, *geek* e *pop* foram mudando de conotação e estereótipos, se aproximando de características até mesmo desejáveis para o público consumidor desse tipo de cultura. Assim também acontece com a própria cultura em si,

que está sempre em transformação, por si própria ou pela interação com elementos externos, que a reconfiguram. Vale destacar que suas formas e sentidos estão sempre em tensão e o dinamismo é o caráter mais evidente (VARGAS; ROCHA, 2019).

Essa reconfiguração assemelha-se à mediação da informação e à mediação cultural que, além de trazer esse papel interventor, se adapta às situações em que os sujeitos mediadores estão sempre se atualizando e elaborando estratégias que possam colaborar com um processo eficaz, sempre no intuito de proporcionar a apropriação da informação no contexto social e cultural.

Contudo, Perroti (2016) adverte que “não basta disponibilizar informações e bens culturais para que todos tenham acesso a eles, mas oferecer condições de apropriação e recepção, favorecendo ‘processos de apropriação simbólica’”. O autor entende que, para além da disponibilização de bens culturais, faz-se necessário que o processo de mediação possa ser eficaz no sentido de ensinar às pessoas como utilizar e aproveitar da melhor forma esses bens, sendo eles mais uma das muitas ferramentas para a construção de uma identidade.

4 A REDE CUCA E O MÊS GEEK

A Rede Cuca é uma rede de proteção social e oportunidades, formada por Centros Urbanos de Cultura, Arte, Ciência e Esporte (Cucas), mantidos pela Prefeitura de Fortaleza, Ceará, por meio da Coordenadoria Especial de Políticas Públicas de Juventude. Os Cucas atendem, prioritariamente, jovens de 15 a 29 anos, oferecendo cursos, práticas esportivas, difusão cultural, formações e produções na área de comunicação e atividades que fortalecem o protagonismo juvenil e realizam a promoção e garantia de direitos humanos. Além disso, visa trazer para a periferia, possibilidades e alternativas de fruição cultural por meio da realização de eventos estratégicos, festivais, mostras, exposições e programação permanente de shows, espetáculos e cinema (CANAL JUVENTUDE, 2021).

O Mês Geek é um dos eventos promovidos pelo Sistema de Bibliotecas da Rede Cuca, realizando atividades para quem aprecia temas tecnológicos, científicos e culturais com uma programação diversificada. A proposta é trazer a ação para as periferias da cidade e tornar acessível aos jovens a cultura *nerd*, *geek* e *pop*, conforme observa-se na

figura 1 a seguir, que registra o momento de exibição de um episódio do anime *Naruto* para crianças de um projeto social convidado a participar do Mês Geek.

Figura 1– Exibição no anime “Naruto” durante o Mês Geek.



Fonte: Arquivos internos das Bibliotecas da Rede Cuca (2018).

Durante a programação, são realizadas exposições, maratonas de filmes, jogos, pintura de gesso *geek*, palestras, bate-papos, oficinas, rodas de conversa, entre outras atividades. Dentre seus principais objetivos estão: possibilitar ao jovem da periferia da cidade, acesso de maneira gratuita a esse tipo de cultura que, normalmente, é bastante elitizada e se concentra nas classes mais altas da sociedade. O Mês Geek movimenta cerca de 2.000 pessoas e, no ano de 2021, esteve em sua 5ª edição⁴.

Algo a destacar é o protagonismo e o empoderamento jovem, gerado por meio da promoção da cultura *geek*, da identificação e da pluralidade de vozes, muitas vezes tratada de modo pejorativo. É importante salientar que não há homogeneidade quando se trata de juventude. As diferenças são visíveis de diversas formas, podem ser evidenciadas nos modos de vestir, nos gostos musicais, nas artes que apreciam, nos lugares que frequentam e nos grupos que participam.

Para além de uma identidade visual, percebem-se laços fortes que unem esses jovens pela identificação, interesses comuns e a solidariedade. Oriundos de situações sociais diferenciadas, os jovens adeptos da cultura *geek* veem a sua popularização na contemporaneidade, especialmente pelo alcance das mídias sociais que reúnem conteúdos mais democraticamente socializados.

⁴ Informações obtidas por meio do Sistema de Bibliotecas da Rede Cuca.

5 PERCURSO METODOLÓGICO

No percurso metodológico, realizou-se inicialmente um levantamento bibliográfico com o intuito de analisar o material já produzido sobre essa temática, selecioná-lo e estudá-lo. A pesquisa é de caráter exploratório, tendo a intenção de trazer familiaridade com o tema ora tratado, que é a mediação da informação e a mediação cultural por intermédio da cultura *nerd, geek e pop*.

No âmbito da pesquisa empírica, realizou-se uma análise quali-quantitativa de dados obtidos por meio de um estudo de caso. O universo da pesquisa foi o evento intitulado Mês Geek, realizado na periferia de Fortaleza, voltado para a cultura *nerd, geek e pop*, promovido pelo Sistema de Bibliotecas da Rede Cuca para o público entre 15 e 29 anos. Os instrumentos de coleta de dados utilizados foram os relatórios internos das bibliotecas promotoras, referentes ao evento, de 2017 a 2021, bem como a realização de entrevista não-estruturada com as bibliotecárias e equipes de colaboradores que compõem o referido Sistema.

O intuito foi compreender o processo de planejamento, execução das atividades, processo de construção da programação e resultados obtidos no evento para assim identificar as práticas informacionais e de mediação da informação e mediação cultural, realizadas no Mês Geek que contribuem para a apropriação da informação e construção identitária dos jovens.

6 RELATOS DA PESQUISA

Para avaliar os efeitos que a cultura *nerd, geek e pop* traz aos indivíduos consumidores dessa cultura, além de compreender o alcance que o Mês Geek tem na Rede Cuca e na comunidade, foi realizada uma entrevista não-estruturada com a equipe do Sistema de Bibliotecas da rede. A partir dessa entrevista, pôde-se ter acesso aos relatórios internos das edições realizadas anteriormente, bem como verificar o processo de planejamento das atividades, os objetivos traçados e os resultados esperados para o evento.

Uma das primeiras perguntas da entrevista foi “*como surgiu a ideia de realizar um evento com essa temática?*” A intenção foi entender por que a temática é evidenciada pelas bibliotecas e o que ela poderia trazer como diferencial. A resposta obtida foi que:

“se trata de um meio de buscar estratégias para ampliar o interesse dos jovens em relação à informação e às bibliotecas, ao perceber a crescente valorização da cultura pop, principalmente nos meios midiáticos”.

Seria, portanto, uma oportunidade para conquistar um público consumidor desse tipo de conteúdo, bem como atrair novos públicos e colocá-los em contato com essa cultura visando ser a porta de entrada para diversos outros bens culturais proporcionados por essas ambiências informacionais.

Também foi perguntado que “*tipo de estratégias foram usadas para montar a programação do evento?*” Com esse questionamento pretendeu-se compreender o processo de planejamento, identificando as práticas informacionais utilizadas a fim de realizar a mediação da informação. A resposta obtida foi que:

“através de artifícios como o lúdico, o imaginário e o fantástico proporcionado pela cultura nerd, elaborou-se a programação do evento”.

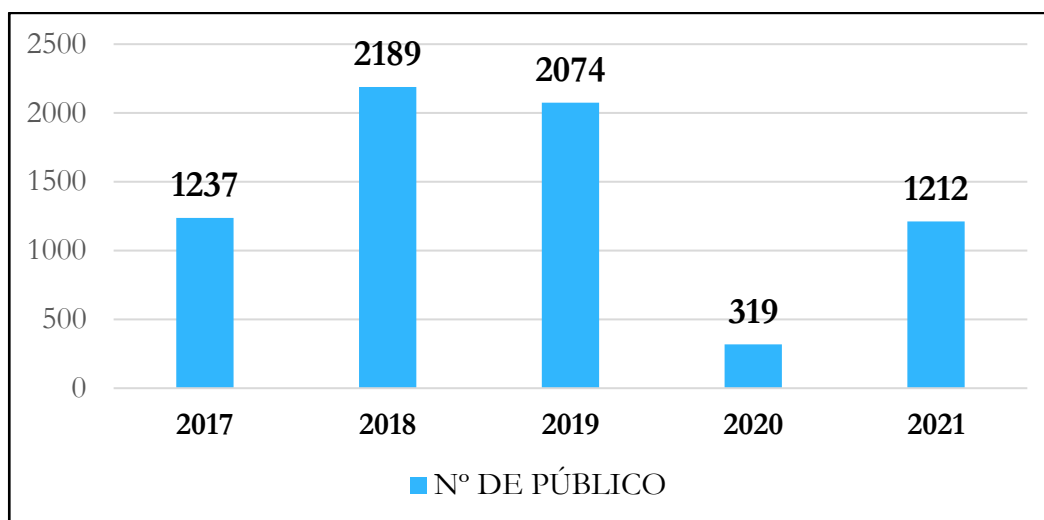
Em sua 1ª edição, o referido evento teve apenas uma semana de atividades, porém, devido ao sucesso, observado principalmente através de indicadores numéricos, as edições seguintes passaram a se estender para um mês inteiro de atividades simultâneas nas bibliotecas da Rede Cuca.

As práticas informacionais e as atividades desenvolvidas no Mês Geek envolvem bate-papo, exibição de filmes, jogos eletrônicos como o fliperama, exposições, competições de dança no estilo *k-pop*⁵ entre outros. O gráfico 1 a seguir, apresenta a quantidade de pessoas alcançadas pelo Mês Geek⁶ desde sua 1ª edição, em 2017, até a edição mais recente em 2021.

Gráfico 1– Número de público alcançado pelo Mês Geek

⁵ Gênero musical originado na Coreia do Sul.

⁶ Dados presentes em relatórios internos da Rede Cuca.



Fonte: Dados da pesquisa (2022).

O gráfico permite inferir que em 2017, o ano da edição de estreia do Mês Geek, alcançou um número satisfatório de participantes, ou seja, cerca de 1.237 pessoas durante todo o evento. Na edição seguinte, em 2018, esse número deu um grande salto, atingindo cerca de quase o dobro de pessoas em relação a edição anterior, com um total de 2.189 pessoas. Vale ressaltar, que de acordo com os relatórios disponibilizados para a análise, a maioria desse público foi composta de jovens entre 15 e 29 anos.

No caso das edições de 2020 e 2021, percebe-se uma queda significativa em relação ao número de participantes. Por meio da entrevista, as bibliotecárias apontaram que o motivo para tal queda foi que o mundo enfrentou a pandemia de Covid-19 obrigando o evento a se adaptar e a migrar para o ambiente virtual, obedecendo aos protocolos sanitários e, por consequência, não sendo possível realizar todas as atividades que habitualmente eram planejadas e aguardadas pelo público durante o Mês Geek.

O último ponto destacado na análise do gráfico acima é o grande salto no número de participantes de 2020 para 2021, onde as medidas sanitárias estavam mais flexíveis, permitindo que o evento fosse realizado de forma híbrida (virtual e presencial), resgatando um bom número de público que costumeiramente o Mês Geek recebia em suas edições anteriores, totalizando 1.212 pessoas. A boa participação do público no evento pode ser observada na figura 2 a seguir, na qual uma turma de estudantes participa atenta de uma atividade sobre a obra literária e cinematográfica *Harry Potter*.

Figura 2 – Bate-papo sobre “Harry Potter” durante o Mês Geek.



Fonte: Arquivos internos das Bibliotecas da Rede Cuca (2019).

Durante a entrevista, realizada com as equipes e as bibliotecárias, perguntou-se “qual é o diferencial que o referido evento traz para a instituição, mas, sobretudo para a comunidade dos entornos da Rede Cuca?” Em resposta, foi dito que:

“os principais benefícios são percebidos pelo interesse dos frequentadores das bibliotecas em temáticas sobre a cultura nerd, geek e pop ao realizarem mais pesquisas, ao lerem mais as histórias em quadrinhos e os livros de literatura fantástica, além da descoberta de vários talentos no que diz respeito às noções de economia criativa e empregabilidade”.

Outrossim, percebendo o interesse de alguns frequentadores do evento sobre as profissões que esse universo engloba, como por exemplo, desenvolvedor de jogos, roteiristas de filmes, autores de livros ou histórias em quadrinhos, cartunistas, ilustradores, dentre tantas outras que acabam por despertar novas possibilidades antes desconhecidas.

Estas possibilidades mencionadas pelos participantes só foram possíveis, pois além de promover atividades de lazer e entretenimento, existe também um trabalho de práticas sociais e mediação da informação. Como salienta Cavalcante (2014, p. 2), as atividades propostas nessas ações,

Personificam novos modelos e estratégias de ações, para além do universo literário, que podem refletir as necessidades informacionais dos indivíduos quanto à melhoria das condições de vida, no que tange à produção de bens e serviços, trabalho, trocas, valores, bens culturais etc. que constroem complexas relações sociais e econômicas.

Assim como mencionado pela autora, existe um intenso processo de atenção não só em relação ao entretenimento do público participante do evento. Percebe-se que o evento é uma possível porta de entrada para o entendimento das necessidades e melhoria das condições de vida de seus frequentadores, para assim também poder oferecer um acompanhamento psicossocial, por exemplo, encaminhando, se necessário, para outros setores dentro da Rede Cuca que são competentes para esse tipo de atenção, como é o caso do setor de Direitos Humanos. No entanto, conforme relatado na entrevista, ainda falta uma forma de interação em relação a esses tipos de encaminhamentos, como a produção de indicadores que possam mensurar o alcance que o Mês Geek proporciona no que diz respeito à atenção a essas necessidades, pois só foi possível relatar determinadas situações vivenciadas devido às observações cotidianas na rotina das bibliotecas.

Outra informação relevante, notada ao longo da pesquisa, refere-se ao fato de que as bibliotecas da Rede Cuca, percebendo o grande interesse que a cultura *nerd*, *geek* e *pop* exerce sobre os seus frequentadores, sentiram a necessidade de expandir o universo apresentado durante o Mês Geek durante todo o restante do ano e não apenas na época da realização do evento.

Por isso, como culminância do Mês Geek, houve a inauguração das gibitecas da Rede Cuca em 2019, que são espaços dedicados à literatura em quadrinhos, disponibilizados gratuitamente para os seus frequentadores. A seguir, na figura 3, observa-se uma das gibitecas da Rede Cuca.

Figura 3 – Gibiteca da Rede Cuca

Fonte: Arquivos internos das Bibliotecas da Rede Cuca (2022).

Durante a realização da pesquisa e observação desses espaços foi incrível perceber como esse tipo de literatura mexe com o imaginário das pessoas, principalmente das crianças. Através do processo de mediação da informação e da cultura, onde os mediadores intervêm, participam e dialogam com as atividades da cultura *pop* propostas pelas bibliotecas, as crianças que ainda não estão em idade de alfabetização, por exemplo, folheiam as revistas, veem os desenhos, os personagens e a grande variedade de cores presentes em cada página, passam bastante tempo apenas observando e usando a imaginação. Algumas delas até mesmo narram em voz alta o que estão observando nas imagens e criam suas próprias histórias mesmo que ainda não saibam ler.

A situação mencionada acima é uma cena emocionante, pois através de ações de mediação da informação e da cultura, um universo inteiro de imaginação e principalmente informação é apresentado, não só para as crianças, mas para todos aqueles que desejam ter acesso. Citando frase presente em uma das histórias em quadrinhos de um conhecido personagem do universo *geek* – o Homem-Aranha, “Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”, assim também acontece com a mediação da informação e mediação cultural que traz para aqueles que se utilizam dela, grande senso de responsabilidade e, inclusive, de afetividade por cada leitor/frequentedor que ali se apresenta na construção de sua própria identidade.

7 CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

Um dos maiores desafios no dia a dia de instituições como bibliotecas públicas, comunitárias e centros culturais, é sempre desenvolver estratégias de como promover a mediação da informação para os frequentadores desses espaços. Tendo em vista que a mediação da informação é um meio de não somente ser ponte para o seu acesso, mas, sobretudo, uma forma de participação e de interação, a mediação da informação, aliada à mediação cultural somam-se como forma de criação identitária que através de bens culturais, obras de arte e de cultura em geral criam oportunidades de uma melhor compreensão do mundo.

Nesse contexto, a cultura *nerd*, *geek* e *pop* vem ganhando forças entre o público de todas as idades, criando interesses em comum, construção de conhecimento, ditando costumes, moda, gosto musical, entre outras características, atingindo grandes grupos, permitindo inferir que a cultura *nerd* é uma cultura que visa a coletividade e a interação.

Reconhecendo que esta cultura está em alta, vale salientar que o Mês Geek, evento promovido pelo Sistema de Bibliotecas da Rede Cuca, dedicado a todos que apreciam atividades voltadas para este universo, se insere no contexto inovador da atuação das bibliotecas. Assim, chegou-se à conclusão de que tal evento é uma ótima estratégia para a instituição no sentido de desenvolver ações para facilitar o processo de mediação da informação e mediação da cultura. Chegou-se a esta conclusão ao avaliar os crescentes números de participantes das edições do evento, mesmo levando-se em consideração o distanciamento social ocasionado pela pandemia de Covid-19.

O Mês Geek também proporciona o contato, de maneira gratuita, de camadas mais periféricas da cidade com cultura *pop* que envolve produções cinematográficas, literatura, jogos eletrônicos, jogos de estratégias, entre outros. Este evento é considerado também porta de entrada para reconhecer as necessidades informacionais dos sujeitos que frequentam o Sistema de Bibliotecas da Rede Cuca, permitindo que este assumira papel de influência para o público nas áreas política, econômica, cultural, e especialmente social.

Arrisca-se dizer que, para muitos que participam dos eventos culturais promovidos não só pelo Sistema de Bibliotecas da Rede Cuca, mas por muitas outras instituições de caráter cultural e informacional, um novo universo é encontrado através de cada olhar, cada descoberta e de cada oportunidade, percebendo a importância do trabalho realizado por mediadores que abrem caminhos para a produção, circulação e apropriação de saberes, intensificando a contribuição para o desenvolvimento de uma sociedade menos desigual, com a visão de que informação e cultura são direitos sociais e humanos.

REFERÊNCIAS

ABRAMO, Helena Wendel. **Cenas juvenis, punks e darks no espetáculo urbano**. São Paulo: Scritta, 1994.

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Mediação da informação e múltiplas linguagens. **Tendências da pesquisa brasileira em Ciência da Informação**, Brasília, DF, v. 2, n. 1, p. 89-03, jan./dez. 2009.

CABRAL, Viviane Holanda; FEITOSA, Luiz Tadeu; CAVALCANTE, Lidia Eugenia. Informação social e cultura informacional: uma análise fílmica da obra “o menino que descobriu o vento” RDBCI: **Rev. Dig. Bibliotec e Ci. Info. / RDBCI: Dig. J. of Lib. and Info. Sci.**, Campinas, SP, v. 18, 2020. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/8658838>. Acesso em: 17 jan. 2022.

CANAL JUVENTUDE. **Rede Cuca**. Fortaleza: Rede Cuca, 2021. Disponível em: <https://juventude.fortaleza.ce.gov.br/rede-cuca>. Acesso em: 20 dez. 2021.

CARDOSO, Ana Maria Pereira. Retomando possibilidades conceituais: uma contribuição à sistematização do campo da informação social. **Revista da Escola de Biblioteconomia da UFMG**, Belo Horizonte, v. 23, n. 2, p. 107-114, jul./dez. 1994. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/index.php/article/download/13062>. Acesso em: 14 jan. 2022.

CAVALCANTE, Lidia Eugenia. **Informação social, solidária e desenvolvimento local**. Disponível em:

https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/18304/1/2014_eve_lecavalcante.pdf. Acesso em: 11 jan. 2022.

FEITOSA, Luiz Tadeu. Complexas mediações: transdisciplinaridade e incertezas nas recepções informacionais. **Inf. Pauta**, Fortaleza, v. 1, n. 1, jan./jun. 2016 Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/54216>. Acesso em: 11 jan. 2022.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

MARTINS, Ana Amélia Lage. Mediação e bibliotecas públicas: uma perspectiva dialética. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 19, p. 164-185, out./dez. 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pci/a/cPPT7Mwb93BdQmYvMMztsZR/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 23 ago. 2022.

NUNES, Jefferson Veras; CAVALCANTE, Lídia Eugênia. Por uma epistémemediacional na ciência da informação. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, v. 10, n. 2, ago./dez. 2017. Disponível em: <https://revistas.ancib.org/index.php/tpbci/articloe/view/413/412>. Acesso em: 23 ago. 2022.

PERROTTI, Edmir. Mediação cultural: além dos procedimentos. In: SALCEDO, Diego Andres. (org). **Mediação cultural**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2016.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

VARGAS, Herom. ROCHA, Anderson. Cultura nerd como semiosfera: uma proposta de entendimento. **Revista Comunicação & Inovação**, v. 20, n. 44, 2019. Disponível: https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/6230. Acesso em: 18 jan. 2022.

VIEIRA, Sergio. Avanço geek. **Istoé Dinheiro**, n. 1162, 2020. Disponível em: <https://www.istoedinheiro.com.br/avanco-geek/>. Acesso em: 08 fev. 2022.

YOKOTE, Guilherme Kazuo Lopes. **O mundo dos nerds: imagens, consumo e interação**. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8134/tde-19052015-133604/pt-br.php>. Acesso em: 29 dez. 2021.