



Eixo 1 – Não deixar ninguém para trás

GeekUSP: conversando sobre diferenças a partir da cultura geek

GeekUSP: talking about differences from a geek culture perspective

Marcela Sini do Prado – Universidade de São Paulo (USP) – msprado@usp.br

Lauren Bednarczuk Pecine Misko Soler – Universidade de São Paulo (USP) – lauren.pecine.soler@gmail.com

Marco Antônio de Almeida – Universidade de São Paulo (USP) – marcoaa@ffclrp.usp.br

Resumo: O GeekUSP é um projeto dedicado a criar espaços democráticos de discussão e produção de conteúdos voltados à questão da diferença - abordando temáticas de gênero, identidades étnico-raciais e interculturalidade. Como instrumento norteador são utilizadas obras da cultura geek que auxiliem na reflexão acerca de inclusão e diversidade - tanto dentro quanto fora do ambiente universitário. O projeto é vinculado à vertente de pertencimento e inclusão do Programa Unificado de Bolsas ofertado pela USP e tem por objetivo ampliar o acesso à cultura, possibilitar o exercício do pensamento crítico e assegurar a permanência dos estudantes no ambiente acadêmico.

Palavras-chave: Cultura. Geek. Diversidade. Inclusão. Diferença.

Abstract: GeekUSP is a project dedicated to creating democratic spaces for discussion and content production focused on the issue of difference - addressing gender issues, ethno-racial identities and interculturality. As a guiding tool, works from geek culture are employed to foster reflection on inclusion and diversity, both within and beyond the university environment. The project is affiliated with the belonging and inclusion branch of the Unified Scholarship Program (PUB) offered by USP (University of São Paulo), and aims to expand access to culture, promote critical thinking and ensure the permanence of students in the academic environment.

Keywords: Culture. Geek. Diversity. Inclusion. Difference.

1 INTRODUÇÃO

O GeekUSP é um projeto associado ao Programa Unificado de Bolsas oferecido anualmente pela USP e foi apresentado pela primeira vez em 2024. Tal projeto é



vinculado à vertente de Inclusão e Pertencimento disponibilizada no edital e traz como objetivos principais a promoção de ações afirmativas relacionadas à diversidade e à equidade tanto dentro quanto fora do ambiente acadêmico.

As atividades propostas incluem principalmente rodas de conversa, oficinas de produção de conteúdo e palestras, até a idealização e criação de grupos externos à universidade, abrangendo, por exemplo, estudantes de cursinhos populares em discussões acerca de cultura e pluralidade social. Com isso, procura-se proporcionar espaços dialógicos de mediação intelectual baseada em tópicos relacionados ao mundo geek na contemporaneidade que abordam temáticas como, mas não somente, classe social, identidades étnico-raciais e pautas LGBTQIAPN+.

Ao falarmos de cultura geek há a impressão de estarmos utilizando um termo genérico, mas a escolha de o adotarmos aqui se deve à gama de elementos que são, ao mesmo tempo, distintos e que se relacionam dentro dessa mesma expressão. Ela compreende um conjunto de interesses específicos alinhados a hobbies e paixões por temas nichados dentro do que é entendido como popular, e que, muitas vezes, são relativos a quadrinhos, tecnologia, ficção científica e videogames.

Nos últimos anos, as mudanças culturais e tecnológicas vêm ocorrendo em ritmo extremamente acelerado e, devido a isso, as formas de produção, circulação e consumo de bens estão sendo redefinidos – o que nos remete, então, à ideia de convergência na cultura contemporânea apontada por Jenkins (2009), na qual os meios de comunicação, o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor se cruzam com os conceitos de colaboratividade, cultura participativa, transmidiatização e inteligência coletiva.

Os encontros, as rodas de conversa e as oficinas de produção de fanzine, por serem entendidos, dentro deste projeto, como uma comunidade de aprendizagem dialógica, baseada em debates desenvolvidos de maneira colaborativa e igualitária, são avaliados de maneira qualitativa pelos próprios participantes, por meio de instrumentos desenvolvidos especificamente para esse fim.

A mediação, abordagem sociológica aplicada neste projeto, é de uso corrente tanto nas interpretações dos processos sociais quanto nas descrições de atividades práticas de diversos setores, mas, em especial, nos setores de comunicação e informação (Almeida, 2024). Por ser polissêmica, ela está relacionada à diversidade de contextos e pode ser entendida como “um conjunto de práticas sociais que se



desenvolvem em setores institucionais variados e que visam construir um espaço determinado pelas relações que nele se manifestam”. (Caune, 2014, p. 73).

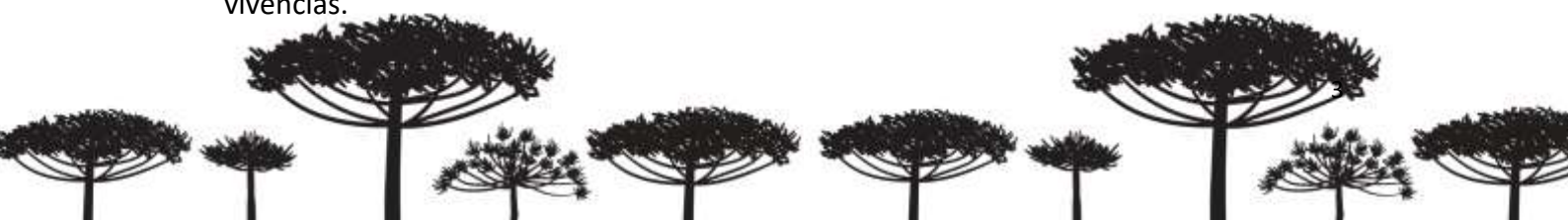
Sendo assim, instituições como a mídia, a escola e as unidades de informação, de maneira geral, podem ser analisadas e entendidas a partir das relações interpessoais desenvolvidas dentro de cada uma delas, determinando o seu território pragmático e definindo o campo empírico no qual elas se constituem. Ou seja, a mediação deixa de ser uma simples transmissão de conteúdo para se tornar um processo ativo de troca e construção intelectual nos mais diversos cenários.

Um ponto importante a ser ressaltado é que o principal papel das mediações é o da reflexão crítica acerca da desigualdade e da diversidade social. Por estarem inseridas em contextos específicos, elas podem tanto reproduzir quanto questionar o ambiente de seus participantes – por isso, a necessidade de se estabelecer relações dialógicas e permitir a abertura de debates.

Além disso, há a necessidade de se delinear a maneira como a representação das identidades na cultura pop está intrinsecamente ligada ao contexto capitalista contemporâneo, no qual os produtos culturais parecem não só definir o público que os consome como, ao mesmo tempo, estes também são definidos pelas demandas do próprio público consumidor – remetendo, metaforicamente, à imagem da cobra que come a si mesma pelo rabo.

Assim, os formatos pelos quais a cultura geek é difundida determina substancialmente a relação do público com seus produtos, com as informações que ele recebe, como ele as interpreta e, por consequência, como isso afeta a distribuição e o alcance destes produtos por meio de críticos e agentes culturais que se apropriam de determinados espaços de expressão.

Atualmente, nota-se, por exemplo, um decréscimo em escala mundial na participação dos, assim chamados, usuários em instalações públicas – cinema, teatro, auditório – e, em contrapartida, um aumento da “cultura a domicílio”, que está vinculada à televisão, aos serviços de *streaming* e, principalmente, à onipresença da internet (Canclini, 2005). O campo da cultura, hoje, é uma esfera transmidiática e ela integra tanto os serviços culturais à distância quanto as exigências do público por demandas presenciais, tais como shows e palestras que permitam novas experiências e vivências.



2 METODOLOGIA

A metodologia baseou-se na tentativa de aplicação de concepções de mediação cultural baseadas no dialogismo (Almeida, 2024; Almeida; Marino, 2024). O modelo considerado mais adequado a este tipo de abordagem foi a montagem de rodas de conversa informais que, embora seguissem uma programação prévia, permitissem o diálogo entre o mediador e os participantes. A proposta envolveu o oferecimento de rodas de conversa e oficinas de produção de conteúdos sobre a questão da diferença, abordando-a em múltiplas temáticas, que podiam ser de gênero, negritude e cultura negra, GLBTQIAP+, classe social etc. Manter a dinâmica de grupo através de temas e não através de obras foi uma decisão tomada não apenas pelo desafio de acesso às obras ou a quantidade de exemplares (ainda que tais aspectos tenham sido levados em consideração), mas inspirada pelo grupo de leitura "Livro, Prosa & Cia" de Ribeirão Preto, que segue temas sugeridos e não obras definidas para seus encontros. Assim, a pluralidade de obras e indicações é favorecida entre os participantes, com a possibilidade de fomentar interesse por obras variadas.

Para abordar estes temas, foram selecionadas obras da cultura geek – livros, histórias em quadrinho, mangás, filmes, séries – como material norteador das discussões. A inscrição para o grupo foi aberta aos alunos de graduação da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras da USP, compondo um grupo flutuante entre 6 e 12 alunos, em sua maioria do curso de Biblioteconomia e Ciência da Informação. Além da montagem presencial do grupo, também se procedeu à organização de um grupo fechado em rede social, espelhando e ampliando as discussões do grupo presencial. De forma complementar, organizamos algumas oficinas de leitura e produção de fanzines e histórias em quadrinhos, com a parceria de uma autora de quadrinhos local. O detalhamento e o resultado dos procedimentos se encontram na próxima seção.

Preservou-se o clima de acolhimento, o que favoreceu a espontaneidade da troca de experiências, compartilhamento de obras entre participantes e a disponibilização de uma HQ para sorteio no último encontro. As conversas seguiram em tom informal, sem academicismos, a fim de evitar o desencorajamento da expressão dos participantes. Dois encontros on-line, ambos no Google Meets, foram realizados para facilitar o diálogo para quem tinha dificuldade de estar presente, apesar do



interesse. Ao fim de cada encontro, foi enviada uma mensagem no Whatsapp com um resumo dos tópicos discutidos. Ao término dos encontros presenciais, foi enviada uma avaliação que teve retorno de 10 respondentes. As atividades foram registradas em atas informais de cada reunião e, juntamente com o material produzido para as redes sociais (whatsapp/instagram), foi sistematizado e analisado em forma de relatório final para o Programa Unificado de Bolsas/vertente Inclusão e Pertencimento.

3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO E RESULTADOS

Em um primeiro momento, discutiu-se a seleção e oferecimento de obras a serem debatidas no grupo. O intuito foi o de trazer obras de referência para nortear conversas, mas não as limitar, pois o objetivo não era criar um clube de leitura em seu sentido restrito, com uma agenda previamente fechada a ser cumprida, mas uma interação que se desenvolvesse de forma mais orgânica a partir das conversas.

Encontraram-se dois desafios principais: o processo de seleção em si, sobre quais temas e quais obras selecionar; e quais bibliotecas poderiam oferecer tais obras em quantidades de exemplares suficientes para o grupo (a lista final encontra-se após as referências). O desafio de seleção de obras e temas trouxe também problemáticas interessantes a serem investigadas: encontram-se menos quadrinhos independentes de artistas indígenas, cuja maioria estão indisponíveis depois de lançamento por plataformas de *crowdfunding* (Catarse é a plataforma mais popular), diferentemente de exemplos de quadrinhos de artistas indigenistas encontrados em lojas on-line. Há iniciativas em redes sociais para valorizar artistas indígenas, como o perfil no Instagram @quadrinistasindigenas e @nortemquadrinhos; mas as diferenças na produção e distribuição entre quadrinhos produzidos por artistas indígenas e artistas não-indígenas podem refletir questões sociais importantes, por exemplo, como pessoas não-indígenas, em regiões distantes de territórios de povos originários, se relacionam com a temática ou não; ou mesmo se possuem informação acerca dessas produções (problemática que poderia ser objeto de pesquisas futuras). Vale citar o Circuito Amazônico de Quadrinhos ocorrido em 2026, com caráter itinerante pelas cidades de Manaus, Boa Vista, Parintins, Belém, Palmas e Macapá (BRITO, 2026); que explorou a cultura de quadrinhos na região — abraçando o intercâmbio cultural entre artistas fora e dentro da região; com



temáticas indígenas e não-indígenas. Eventos como esse trazem o potencial tanto de desmistificar estereótipos sobre a região quanto o potencial de valorizar artistas regionais, incluindo artistas indígenas, já que a região Norte concentra a maior população indígena do Brasil — o que justifica trazer esses eventos descentralizados do eixo Sudeste-Sul para futuras análises e conversas pelo GeekUSP.

Foram explorados os acervos da Biblioteca Sinhá Junqueira e da Biblioteca do SESC de Ribeirão Preto, usando também o “Brazilian Comics Catalogue”, organizado pela Bienal de Quadrinhos de Curitiba junto ao Ministério das Relações Exteriores. Devido aos desafios citados, preferiu-se manter o grupo aberto a temas, e não a obras. O formulário de inscrição foi feito no Google Forms e divulgado em grupos de Whatsapp entre 26 de fevereiro e 05 de março de 2025, com até 12 vagas. O grupo foi divulgado também presencialmente na primeira semana de início de aulas na USP, em um encontro na Biblioteca Central do campus de Ribeirão Preto no dia 26 de fevereiro, em uma oficina de zines. Após o preenchimento das vagas, foi criado um grupo fechado no Whatsapp para maior interação entre participantes, organização de encontros e acesso aos materiais, por exemplo uma planilha livre no Google Sheets para sugestão de temas. Os 5 encontros presenciais foram mensais, divulgados no próprio grupo, com a adição de dois encontros remotos no Google Meets conforme demanda de participantes. Após esses primeiros encontros, finalizados no dia 01 de julho de 2025, foi também enviado um formulário feito no Google Forms para avaliação de satisfação do grupo e das rodas de conversas realizadas.

A dinâmica focada em temas sugeridos e não em obras previamente definidas favoreceu a participação mais ativa e se refletiu numa maior pluralidade de obras e indicações, gerando interesse por obras variadas. Nesse sentido, o processo diferenciou-se do modelo mais “clássico” (ou fechado) de clube de leitura, inclinando-se mais para um conjunto de rodas de conversa mais tematicamente direcionadas.

As 12 vagas foram preenchidas, todas do curso de Biblioteconomia e Ciência da Informação, porém os encontros tiveram a média de participação de 6 integrantes. Sabe-se que tais estudantes trabalham e estudam, característica comum para cursos de graduação noturnos, portanto tais flutuações eram esperadas. Notou-se também dificuldade na divulgação do grupo além do próprio curso de Biblioteconomia e Ciência da Informação, o que impacta também no recorte de pessoas interessadas e menor



variedade de subjetividades relacionadas ao perfil e realidade de cada estudante em seu respectivo curso.

Preservou-se o clima de acolhimento, o que favoreceu a espontaneidade da troca de experiências, compartilhamento de obras entre participantes e a disponibilização de uma HQ para sorteio no último encontro. As conversas seguiram em tom informal, sem academicismos, a fim de evitar o desencorajamento da expressão dos participantes. Dois encontros on-line, ambos no Google Meets, foram realizados para facilitar o diálogo para quem tinha dificuldade de estar presente, apesar do interesse. Ao fim de cada encontro, foi disparada uma mensagem no Whatsapp com um resumo dos tópicos discutidos durante o encontro. Ao término dos encontros presenciais, último ocorrido no dia 01 de julho de 2025, foi enviada uma avaliação de satisfação que recebeu 10 respostas e foi sintetizada nos seguintes pontos:

- 8 participantes responderam que as expectativas com o grupo foram supridas ou superadas;
- 8 notaram aumento sobre a qualidade de leitura;
- 7 notaram aumento sobre a quantidade de leitura no período do projeto;
- 7 responderam tópicos específicos abordados que lhe impactaram de alguma forma;
- 3 sugerem o aumento de frequência de encontros para encontros/grupos futuros;
- Todos pretendem participar de mais rodas de conversa ou clubes de leitura;

Os temas levantados ao longo das conversas abrangeram tópicos pertinentes aos objetivos do projeto, como estereótipos de classe sociais em quadrinhos, séries e filmes, representação feminina e papéis de gênero, personagens e pautas LGBTQIAP+, o gênero terror e conflitos geracionais. Surgiram assuntos variados: Oscar 2025, apreciação de livros clássicos durante a vida escolar na adolescência e, curiosamente, críticas à falta de opções de atividades culturais e humanidades no campus de Ribeirão Preto. Outro fenômeno espontâneo foi o retorno verbal de alguns participantes sobre o desejo de também criar materiais: entre as conversas sobre cultura, ócio criativo, fanfics e demais



passatempos engajados com criatividade, certos participantes relataram esse desejo de exercer a criatividade em hobbies manuais, como as zines. O calendário e as obrigações dos alunos em sua rotina não favoreceram esse tipo de reunião durante os encontros do grupo até julho de 2025, mas foi algo discutido através de Whatsapp e merece ser investigado e estimulado.

Ocorreu uma troca orgânica de experiências e referências além do que foi proposto pelo "tema" de cada encontro e, através do compartilhamento de questões pessoais, favoreceu-se o estabelecimento de vínculos, algo importante para participantes que sequer são da cidade. Tal aspecto favorece também o pertencimento à comunidade USP, fator que pode melhorar não somente o conforto emocional dos estudantes ou seus laços afetivos, como também sua aderência ao ambiente acadêmico.

4 DESDOBRAMENTOS E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em relação ao primeiro ciclo do programa, entre agosto de 2024 e julho de 2025, embora a presença tenha oscilado ao longo dos encontros, o projeto foi bem aceito pelos participantes, cujas expectativas, em sua maioria, foram supridas ou superadas. O atual ciclo, iniciado em agosto de 2025, ainda não foi encerrado quando da redação deste texto, visto que o projeto se estenderá até julho de 2026, quando da abertura de novo edital de seleção de futuro bolsista. Nos encontros que ocorreram até a presente data, os principais assuntos abordados e debatidos foram a respeito de racismo e acessibilidade – temáticas, inclusive, levantadas como proposta para o encontro final do grupo, com desenvolvimento de oficina colaborativa. E é importante ressaltar o interesse por parte dos próprios alunos frente à temática étnico-racial, pois demonstra como há um movimento de questionamento e crítica ocorrendo espontaneamente em relação ao racismo – uma vez que a proposta do GeekUSP é manter as vias de diálogo abertas para sugestões e debates, ter uma pauta tão significativa quanto essa é notável.

No que se refere às obras norteadoras das discussões, determinadas produções, principalmente brasileiras, foram levadas aos alunos e debatidas com eles – trabalhos de conteúdos afrofuturistas, indígenas e voltados à cultura e produção intelectual da América Latina foram muito bem recebidos. A partir disso, conseguimos delinear e analisar a relevância de espaços dialógicos que contemplem as diferenças e a



diversidade social, permitindo impulsionar estratégias de inclusão e pertencimento dentro e fora de ambientes acadêmicos.

A sensação de aumento de quantidade e qualidade de leitura durante o período dos encontros é notável através das respostas dos estudantes, ainda mais depois da edição de 2024 da pesquisa "Retratos da Leitura no Brasil", que apresentou queda de percentual de leitores no país. Favorece-se a continuidade do grupo ou semelhantes, com o diálogo aberto, de dinâmica horizontal, com base na solidariedade e respeito às diferenças, conceitos indispensáveis para uma sociedade mais justa em uma época de instabilidades políticas e socioeconômicas.

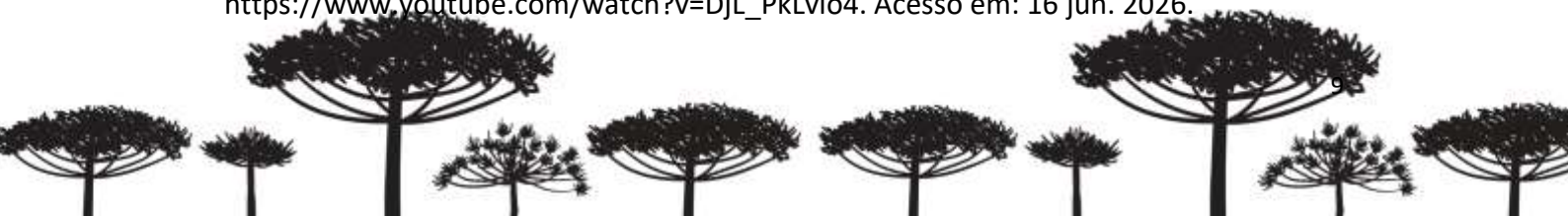
Pretende-se dar continuidade ao projeto e buscar a ampliação de parcerias, com pessoas e instituições da cena geek de Ribeirão Preto, procurando ampliar a adesão, visibilidade e diversidade das atividades compreendidas pelo projeto.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Marco Antônio de. Mediação e circulação da Informação cultural: mediadores, críticos, influenciadores. **Informatio**, Montevideo, v. 29, n. 2, 2024.
- BRITO, Miller Corrêa de. Circuito Amazônico de Quadrinhos começa nesta sexta e com eventos em seis cidades. **Fora do Plástico**, 27 mar. 2026. Disponível em: <https://foradoplastico.com.br/circuito-amazonico-de-quadrinhos-comeca-nesta-sexta-e-com-eventos-em-seis-cidades/>. Acesso em: 30 abr. 2026.
- CANCLINI, Néstor García. **Diferentes, desiguais e desconectados**: mapas da interculturalidade. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2005.
- CAUNE, Jean. **Cultura e comunicação**: convergências teóricas e lugares de mediação. São Paulo: Ed. UNESP, 2014.
- CHINEN, Nobuyoshi. **O negro nos quadrinhos do Brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2019.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- MARINO, D. S.; ALMEIDA, M. A. Circulação da informação e representações sociais: a crítica cultural em relação ao debate da diversidade. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 30, p. 01-24, 2024.

Lista de obras discutidas nas rodas de conversa (HQs, audiovisuais e livros)

- ABUELA Grillo. Direção: Denis Chapon. Bolívia / Dinamarca: The Animation Workshop, 2009. 1 vídeo (12 min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=DjL_PkLvlo4. Acesso em: 16 jun. 2026.



- ANGELI, Arnaldo. **Todo Angeli**: Rê Bordosa. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- ANGELI, Arnaldo. **Wood & Stock**. São Paulo: Circo Editorial, 1980-1990.
- BARBOSA, C. R.; SILVA, I. C. S. da. **Era Afrofuturista**: uma história em quadrinhos. Rio de Janeiro: eduCAPES, 2019. Disponível em: [repositório eduCAPES](#). Acesso em: 16 jun. 2026.
- BOAL, Augusto. **Teatro do oprimido e outras poéticas políticas**. São Paulo: Editora 34, 2019
- COUTINHO, Laerte. **Piratas do Tietê**: a escória em quadrinhos. 1. ed. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2006.
- COUTINHO, Laerte. **Laerte Total**. São Paulo: Z Edições, 2024-2026.
- GAIMAN, Neil. **Sandman**: prelúdios e noturnos. Rio de Janeiro: DC Comics/Panini Comics, 2016.
- HESSE, María. **Bowie**: uma biografia. Tradução de Joana Angélica d'Avila Melo. Porto Alegre: L&PM, 2021.
- LARCON, D.; FLIN, V.; TUPINAMBÁ, G. **Os Donos da Terra**. São Paulo: Editora Elefante, 2020.
- MARÉ Braba. Direção: Coletivo. Produção: Instituto Terramar, De Mãos Dadas criamos Correnteza, GT Comunidade Costeira e Itan Cinema Negro de Animação. [S. l.: s. n.], 2024. 1 vídeo (10 min). Publicado pelo canal Instituto Terramar. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ami0Qmeh8hc>. Acesso em: 16 jun. 2026.
- MOORE, Alan; LLOYD, David. **V de Vingança**. Barueri: Panini Comics, 2018.
- MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. Barueri: Panini Comics, 2017.
- MOORE, Alan; BOLLAND, Brian. **Batman**: a piada mortal. Edição definitiva. Barueri: Panini Comics, 2018.
- VIEIRA, A.; JÚNIOR, J.; SANTOS, T. **Ajuricaba**. Manaus: Devaneio, 2020.
- WOOD & Stock: sexo, orégano e rock'n'roll. Direção: Otto Guerra. Produção: Otto Guerra Animações. Porto Alegre, 2006. 1 DVD.

