



XXIII Seminário Nacional de
Bibliotecas Universitárias

17 A 20 DE NOVEMBRO
SÃO PAULO - SP

Eixo 2 – Inclusão e pertencimento

Tod@s somos POP: biblioteca universitária como promotora da cultura *geek*

We are all POP: the participation of geek cultural groups in events promoted by an academic library

Romélio Lemos Lustoza de Souza – Universidade de Brasília (UnB) –
romelio82@gmail.com

Larissa Medeiros Marinho dos Santos – Universidade de Brasília (UnB) –
larissa.santos@unb.br

Eduardo Olivio Ravagni Nicolini – Universidade de Brasília (UnB) – olivio@unb.br

Resumo: O Espaço de Pesquisa e Oficinas Pagu (Espaço POP) foi inaugurado pela Biblioteca Central da Universidade de Brasília (BCE/UnB) em 2018 com a proposta de inovar o conceito de bibliotecas universitárias. Com um acervo de histórias em quadrinhos e jogos de tabuleiro, este Espaço tornou-se ponto de encontro da cultura *geek* da UnB. Intencionamos apontar se o POP contribuiu de fato para a proposta que foi criado, nesses seus últimos sete anos, através de um diagnóstico institucional de suas atividades e eventos, ressaltando assim seu potencial acadêmico e social dentro de uma biblioteca universitária.

Palavras-chave: Biblioteca universitária. Serviços de biblioteca. Desenvolvimento de coleções. Usuários e uso da informação. Mediação cultural.

Abstract: The Pagu Research and Workshop Space (“Espaço POP”) was opened by the Central Library of the University of Brasília (BCE/UnB) in 2018 with the aim of innovating the concept of university libraries. With a collection of comic books and board games, this space has become a meeting point for UnB's *geek* culture. We intend to examine whether POP has in fact contributed to the proposal which has been developed over its last seven years, through an institutional diagnosis of its activities and events, thus highlighting its academic and social potential within a university library.

Keywords: Academic library. Library services. Collection development. Users and use of information. Cultural mediation.





1 INTRODUÇÃO

Bibliotecas são, por excelência, centros culturais, verdadeiros redutos literários. Entretanto tal magnitude só é possível por causa da relação entre o trinômio bibliotecários-materiais informacionais-usuários. Dessa forma, para além apenas de estantes e mesas, ocupadas tradicionalmente por livros e pessoas, é o seu propósito de ser como instituição e sua relação com o público que a estabelecem como parte da cultura local. Tal realidade abrange todos os tipos diferentes de bibliotecas (como as escolares, públicas, particulares e especializadas), de maneira que não seria diferente no contexto da biblioteca universitária (BU), de maneira que nela e nas pessoas que a formam a cultura encontra lugar para manifestar-se e evidenciar-se.

Historicamente, bibliotecas e universidades foram se integrando desde a idade média, a partir do século XV, onde perpassaram na amálgama de diversos locais, públicos e privados, como mosteiros, hospitais, laboratórios, galerias de arte, livrarias, escritórios e cafés. Esses locais eram considerados, segundo Diógenes e Cunha (2017, p. 105) “sedes tradicionais de conhecimento”, que se consolidaram como uma instituição sólida, categorizadas ao lado de bibliotecas principescas e religiosas (mesmo que com um acesso e público reduzido, de pesquisadores). Santos (2012, p. p. 183) faz um levantamento das histórias das bibliotecas desde a antiguidade até a idade média, para enfim apontar o surgimento da BU, onde havia “[...] as Monacais [...], as Particulares juntamente com as Bizantinas e as Universitárias (já bem no fim da Idade Média)”.

Contemporaneamente, para Peres, Miranda e Simeão (2015, p. 113), uma BU é considerada como um local “[...] democrático para o desenvolvimento das atividades fins [...], que está inserida na tríade educação, pesquisa e extensão [...]” sendo função, também, “[...] promover e divulgar eventos culturais” (Peres; Miranda; Simeão. 2015, p. 118).

A já sexagenária Universidade de Brasília (UnB), idealizada pelos educadores Darcy Ribeiro e Anísio Teixeira, fundada em 1962, tem como premissas a pluralidade e diversidade cultural, onde, “[...] aliada à busca permanente por soluções inovadoras, move a produção científica e o cotidiano da instituição”¹. Transcrevemos a missão e visão da UnB apresentada em seu site:

¹ Ver texto completo em: <https://www.unb.br/institucional/a-unb>.



[...] ser uma universidade inovadora e inclusiva, comprometida com as finalidades essenciais de ensino, pesquisa e extensão, integradas para a formação de cidadãos e cidadãs éticos e qualificados para o exercício profissional e empenhados na busca de soluções democráticas para questões nacionais e internacionais, por meio de atuação de excelência. VISÃO DE FUTURO – Ser referência nacional em ensino, pesquisa e extensão, com inserção local, regional e internacional, inovadora, inclusiva, transparente e democrática, com gestão eficaz e qualidade de vida.

Concomitante com a inauguração da UnB, foi criada a Biblioteca Central da Universidade de Brasília (BCE/UnB), onde, após décadas acompanhando o desenvolvimento da universidade, apontamos em seu regimento interno atual:

Art. 1º A Biblioteca Central (BCE) da Universidade de Brasília (UnB) é o órgão complementar da instituição responsável por realizar processos de gestão da informação necessária às atividades de ensino, pesquisa e extensão e delas resultantes.

Não obstante, durante décadas atuando como uma B.U. autêntica, a BCE decide destinar uma grande doação de quadrinhos para um espaço dedicado exclusivamente a este material, inaugurando assim o Espaço de Pesquisas e Oficinas Pagu (Espaço POP). Com o nome exaltando a icônica Patrícia Pagu (mulher, artista, ‘transgressora’ da moral e dos bons costumes do início do século passado), seu nome já evoca a necessidade de um espaço inovador e apropriado para uma B.U. transgredir em seu papel.

O Espaço de Pesquisa e Oficina Pagu, Espaço POP, tem como objetivo geral oferecer aos usuários da Biblioteca Central – BCE um novo conceito de interação e de uso de uma biblioteca universitária. Seu nome foi escolhido a fim de homenagear a escritora, cartunista, poeta, diretora de teatro, tradutora, jornalista e desenhista brasileira Patrícia Rehder Galvão, conhecida pelo pseudônimo de Pagu.²

Em se falando de cultura brasileira, de acordo com a obra quase secular de Azevedo (1958), a cultura brasileira é resultado do estudo sistemático da estrutura e do comportamento dos grupos humanos que a constituem, considerando tanto a dimensão temporal quanto o espaço onde se manifesta. Segundo Lana e Rocha (2018), o mito em torno da centenária Pagu ecoa sob diferentes prismas culturais até hoje na sociedade:

[...] ela foi tema e inspiração de atividades tão díspares quanto o filme Eternamente Pagu (BRA, 1987), de Norma Bengell, a canção popular Pagu, composta por Rita Lee, em 2000, ou a personagem de minissérie Um Só Coração, exibida pela Globo, em 2004. Também é a designação de uma ONG de proteção aos direitos das mulheres (Instituto Patrícia Galvão) e de um núcleo de estudos da Unicamp (Núcleo de Estudos de Gênero Pagu). O nome Pagu, nesse sentido, parece transitar, flutuando com desenvoltura pelos

² Ver texto completo em: <https://bce.unb.br/servicos/espacos/espacopop/>.



universos pop, acadêmico e político, mobilizando particularmente reflexões em torno das questões de gênero.

Por cultura, falaremos de cultura pop e uma cultura específica dentro desse universo: a cultura *geek*. Arriscamos a dizer que a cultura pop despontou na metade do século XX com a mesma intensidade e propagação que a informação foi de objeto e uso para a biblioteconomia. Segundo Silva (2020, p. 150-151), originalmente o termo *nerd* surgiu no meio do século XX, “[...] essa origem remete à década de 1950, com os trabalhadores dos laboratórios do Northern Electric Research and Development, cuja abreviação é N.E.R.D”. Já nos anos 80, o termo apareceu fortemente figurando em diversos produtos culturais, constituído culturalmente por grupos de indivíduos estereotipados como de alto intelecto e físico fraco, de poucas habilidades sociais, o que geralmente acarretava em *bullying* para aqueles assim denominados.³

Criou-se ao redor do grupo um estigma [...] uma cicatriz social que leva indivíduos com características semelhantes a se aproximar. Estigma este que foi amplamente difundido pelo mundo em séries televisivas e filmes na forma de pessoas tímidas, pouco atraentes e de personalidade fraca. Hoje, no entanto, os nerds são tema desses mesmos produtos, mas agora como protagonistas, por vezes deixando um pouco mais de lado a visão negativa que normalmente é associada a eles e abraçando um lado pop e descolado, antes desconhecido (Silva, 2020. p. 152).

Portanto, com o passar das décadas e com o desuso do termo *nerd*, “[...] ao consumirem os mesmos produtos da cultura pop, os nerds se reconhecem entre si, criam uma noção de pertencimento ao próprio grupo” (Silva, 2020. p. 152), desenvolvendo personalidades e identidades aceitas dentro do estereótipo contemporâneo denominado *geek* – como que se apropriassem de seu protagonismo em detrimento do antigo estereótipo coadjuvante, uma vez que o mercado massivamente vende os produtos de seus gostos. Como finaliza a autora:

[...] por mais que seja possível concluir que esta representação mudou muito nos últimos anos, ela se aplica a um sujeito homem, branco e heterossexual. Personagens nerds femininas, negras ou pertencentes à comunidade LGBT+ continuam sendo mal representados nesses produtos culturais, sejam eles voltados ou não para o público *nerd*, isso quando aparecem (Silva, 2020. p. 154-155).

³ N.A.: No Brasil, termos populares alternativos para essa designação eram CDF (cabeça de ferro), cerebrita e rato de biblioteca, além de outros, talvez de cunho mais ainda pejorativo...



Assim, salientamos a escolha do termo *geek*, em detrimento a *nerd*, por sua delimitação cultural e pelo desuso comercial desse último (além de datar estereótipos), e por considerarmos que é um termo muito específico dentro de toda uma cultura pop.

Então em nossa receita inicial temos apresentados o seguinte cenário: uma universidade pública (a UnB), uma biblioteca universitária (a BCE), um setor específico e diferenciado dentro dela (o Espaço POP), e, seus usuários, um grupo de pessoas que ali frequentam e se identificam como uma cultura específica (cultura *geek*); tudo junto e misturado, que, em hipótese, aparentemente coexistem em meio e fim, por mais que não partilhem de uma visão tradicional de BU, dentro do sentido de uma universidade - na tríade ensino, pesquisa e extensão. Logo, para este trabalho, salientemos, para além da temática principal e das relacionadas, nosso problema e objetivos.

Como problema de pesquisa temos a seguinte indagação: de que forma o Espaço POP contribui para a inovação do conceito de biblioteca universitária? Sendo assim, nosso objetivo é analisar a contribuição do Espaço POP na inovação dos produtos e serviços ofertados pela BCE. Como específicos, faremos um breve diagnóstico institucional, levantando e listando os serviços, produtos e eventos proporcionados pelo POP.

2 METODOLOGIA

Além do resgate e recortes bibliográficos que contextualizam o tema apresentado no decorrer do texto, investigaremos, através de um breve diagnóstico institucional, quais atividades o Espaço POP já proporcionou formal ou informalmente, listando-as, verificando época de realização, dentre outros aspectos que forneçam dados úteis. Para tanto pesquisaremos em sites da instituição⁴, relatórios institucionais e publicações em redes sociais, devido à característica pop do setor. Sendo assim, identificamos dados de sua criação, produtos e serviços e depois listamos todos os eventos que conseguimos rastrear, promovidos pelo POP.

No primeiro documento que consultamos, o Plano de Desenvolvimento Institucional de 2018-2022 da UnB, o POP é citado pela primeira vez nesse tipo de publicação, na parte referente ao relatório da BCE, ressaltando que é composto:

⁴ Confira: www.unb.br, www.sigaa.unb.br, www.bce.unb.br, www.instagram.com/espacopop_bceunb/.



com um acervo de histórias em quadrinhos, boarding games, televisão com acesso a conteúdo audiovisual, além de oferta de oficinas e treinamentos no tema de cultura pop e um ambiente diferenciado e aconchegante, com mobiliário próprio (Universidade de Brasília, 2019, p. 134).

Já no Plano de 2023-2028 da UnB (Universidade de Brasília, 2023), o POP é citado em três páginas distintas seja na página 86, constando como parte da infraestrutura da BCE; na p. 87, sobre seu acervo físico, “com histórias em quadrinhos (HQs), graphic novels (romances gráficos), jogos de tabuleiro e jogos de cartas”; e na p. 88, sobre o POP e seu nome.

Foi criado com o intuito de proporcionar oficinas e debates; incentivar e apoiar estudos acadêmicos relacionados à cultura pop e de literatura em quadrinhos; disponibilizar um local lúdico para leitura, entretenimento e socialização. O nome "Espaço POP - Pesquisa e Oficina Pagu" foi escolhido a fim de homenagear a brasileira escritora, cartunista, poeta, diretora de teatro, tradutora, jornalista e desenhista Patrícia Rehder Galvão, conhecida pelo pseudônimo de Pagu (Universidade de Brasília, 2023, p. 88).

Em um relatório atualizado da BCE sobre conservação e restauração do acervo físico, encontramos a descrição do acervo do POP, entre outros espaços da biblioteca:

[...] o acervo físico da BCE é composto por diversas coleções, dentre as quais se destacam: – Acervo geral: inclui livros, folhetos, teses e dissertações. – Espaço de Direitos Humanos [...] – **Espaço POP (Espaço de Pesquisa e Oficina Pagu): reúne histórias em quadrinhos (HQs), graphic novels, jogos de tabuleiro e jogos de cartas. Em 2023, o espaço dispunha de 960 títulos e 1.735 exemplares.** – Espaço LER [...]. – Coleção de Obras Raras [...] – Periódicos [...] Referência (Universidade de Brasília, 2025, p. 2, grifo nosso).

Por fim, passemos aos eventos, identificados nas redes sociais da biblioteca e em atividades de extensão. O primeiro foi sua inauguração, 5 de junho de 2018, com a I Jornada de História em Quadrinhos da UnB⁵, com convidados da equipe de planejamento do Espaço (professores da área da comunicação, das letras, do grupo de pesquisa GIBI, e bibliotecários da BCE, além da quadrinista belga Flore Balthazar).

Após a inauguração, veio um período pós-greve de reabertura da biblioteca. Nas redes sociais, as publicações intituladas “Você é 10, você é POP” entrevistavam pessoas da comunidade que despontaram nos primeiros anos, melhores leitores, melhores jogadores, doadores, parceiros; já a “Top5 leitores”, e “Paginômetro POP” apresentavam os leitores que mais leram e as obras mais consultadas; uma vez divulgado, eles eram convidados para escreverem para as publicações “Acervo de A à Z” e “Resenha POP”, onde falavam de algum título interessante de suas leituras. Através

⁵ Ver mais em: <https://noticias.unb.br/component/agenda/agenda/1805>.



dessas iniciativas, culminou com desenvolvimento da ideia do “HQ Club”, um evento mensal de organizar um clube de quadrinhos mensais, contendo aproximadamente 10 edições com obras do acervo.

Os “Jogos de quarta-feira”, foi uma tentativa de trazer pelos próprios frequentadores (para além do pequeno acervo na época), jogos inéditos, semanalmente; com o passar dos meses foi consolidado o “*Ranking POP*”, com os jogos do acervo já em desenvolvimento (saiu de cinco jogos iniciais para quase cem, atualmente), inicialmente mensal e depois semestral, onde registravam todas as partidas e seus campeões, que culminou com o evento “Troféu Paçoca” um *ranking* dos campeões de cada semestre.

Para além destes, um frequentador assíduo indagou porque o POP não oferecia jogos de RPG. Logo a parceria foi feita e na inquietação e agitação do local, foram realizados todos eventos a seguir, descritos nos quadros, em parceria com a comunidade discente e externa (principalmente quanto ao RPG).

Quadro 1 – Atividades 2018-2019

Data	Nome do evento
05/2018	I Jornada de Histórias em Quadrinhos da UnB
09/2018	I ExpoPOP: feira e exposição pop (hqs, ilustrações, jogos, camisas, vinis)
10/2018	Oficina de RPG (Dungeons & Dragons, Call of Cthulhu, Vampiro: a máscara, Adventure Time, Mutantes & Malfeitores, Tormenta, Outbreak
11/2018	I evento Temático de RPG – Especial de natal
03/2019	II Oficina de RPG - contando com uma mesa redonda intitulada “Mulheres no RPG” e participação de grupos de RPG da cidade como “Manas do RPG” e “Green Peanuts Tavern” e o “D30 RPG”
05/2019	II ExpoPOP (concomitante com a II Jornada de HQs)
05/2019	II Jornada de Histórias em Quadrinhos da UnB
05/2019	I Noites Cerradas (mesas de RPG em parceria com o grupo Green Peanuts Tavern)

Fonte: própria, consultada em www.instagram.com/espacopop_bceunb/

Descrição: primeiros eventos do Espaço POP

Quadro 2 – Atividades 2021 (remotas)

Data	Nome do evento
2021	Clube de Leitura de Quadrinhos – Sandman (dez edições no ano)
2021	SEMUNI - Abecê do RPG - magia e imaginação
2021	SEMUNI - Pintura de miniaturas: valorização e instrumentalização da arte
2021	SEMUNI - RPG e aprendizagem: teorias e práticas aplicadas no jogo e em sala de aula
2021	SEMUNI – Panorama do quadrinho nigeriano: origens dos quadrinhos nigerianos

Fonte: própria, consultada em www.instagram.com/espacopop_bceunb/

Descrição: eventos online oferecidos durante a Pandemia, transmitidos via canal youtube da BCE

Acrescentamos que a partir de 2022, foram realizadas a Semana do Orgulho Geek (ao invés da Jornada de Quadrinhos), Troca de Figurinhas da Copa e o III Especial RPG de natal, além de sessões de “RPG Volta as Aulas”, sempre no retorno dos semestres. A partir de 2023 há o retorno do envolvimento docente através do projeto Guilda d@s alun@s, levando RPG para a sala de aula em disciplinas da psicologia, e levando mesas de jogos para o Espaço POP.

Quadro 3 – Atividades 2021-2025 cadastradas via SIGAA

Código-Data	TÍTULO
EV119-2021	Abecê do RPG - magia e imaginação
EV713-2021	Pintura de miniaturas
EV755-2021	RPG e aprendizagem: teorias e práticas aplicadas no jogo e em sala de aula
EV455-2022	"Origens" dos Quadrinhos e suas estruturas básicas
EV185-2022	Jogos de interpretação de papéis (RPG)
EV186-2022	Jogos de tabuleiro antigos (xadrez, damas, dominó)
EV187-2022	Jogos de tabuleiro modernos (board-games)
EV203-2022	Mini oficina de aquarela para iniciantes
EV707-2022	Panorama do Quadrinho Nigeriano
EV1095-2023	(Parte d') A História do mangá
EV1331-2023	(Re)Conhecendo o ensino Coordenador: prof. Dr. DOMINGOS SAVIO COELHO
EV443-2023	As estruturas dos Quadrinhos
EV466-2023	Bate papo: Como produzir e publicar quadrinhos no Brasil.
EV868-2023	Como escrever e publicar fantasia
EV880-2023	Como Jogar Magic? Oficina Básica
EV1052-2023	Curso básico de xadrez
EV1159-2023	Elas inspiram: criatividade, mulheres e RPG
EV893-2023	Encadernação Básica
EV898-2023	Entremundos: criando mundos pelo design lúdico
EV899-2023	Entremundos: Mesas de RPG
EV1218-2023	Espaço e representatividade da comunidade LGBTQIAPN+ no universo Geek
EV1171-2023	Exposição "O futuro é Feminino!"
EV1174-2023	Feira POP de arte e quadrinhos
EV1183-2023	Gamificação de licenciaturas com board-games
EV1728-2023	Halloween BCE Coordenador: LUIZ FELIPE PEREIRA NUNES
EV792-2023	Histórias em Quadrinhos na Educação
EVXXX-2023	Mesa de RPG "Guilda d@s Alun@s" (total de 14 mesas cadastradas separadamente)
EV1069-2023	Mini oficina de aquarela para iniciantes
EV1087-2023	O Monstro na fantasia e na história
EV1286-2023	Oficina de biscuit (modelagem)
EV1461-2023	Oficina de dioramas para RPG – mapas de exploração e combate
EV942-2023	Oficina De fabricação de cards personalizados
EV1278-2023	Oficina: Bora fazer um zine?

EV1419-2023	Roda de Conversa, Bora falar sobre RPG?
EV949-2023	RPG Educativo: Aventuras no Conhecimento Coordenador: DOMINGOS SAVIO COELHO
EV1426-2023	Simultânea de xadrez com a Mestre Nacional Luiza Félix
EV1108-2023	Torneio de Magic the Gathering. Formato Commander.
EV1572-2023	Torneio Xadrez Brasília na Biblioteca Central da UnB (junho)
EV226-2023	Torneio Xadrez Brasília na Biblioteca Central da UnB (novembro)
EV962-2023	Usando as Histórias em Quadrinhos como objeto de pesquisa na Universidade
PJ502-2023	Guilda d@s Alun@s Coordenador: prof. Dr. DOMINGOS SAVIO COELHO
EV850-2024	Entremundos: Brainstorming para aventuras de RPG oneshot em cenário Solarpunk
EV360-2024	Entremundos: mesas de RPG "solarpunk"
EV851-2024	Entremundos: Oficina de RPG em cenário Solarpunk
EV893-2024	Estudos Interdisciplinares na Perspectiva Bioecológica - Jornada de Pesquisa e Extensão Coordenador: profa. Dra. ALIA MARIA BARRIOS GONZALEZ
EV301-2024	Halloween BCE - Noites Cerradas (mesas de RPG e LARP)
EV354-2024	Torneio Xadrez Brasília na Biblioteca Central da UnB
PJ501-2024	BCE MAIS POP Coordenador: servidora ANDREIA SILVA DA SILVEIRA
PJ282-2024	HQ Clube: ciclo de leitura e (des)construção Coordenador: profa. Dra. LARISSA M. M. DOS SANTOS
PJ711-2024	Tabuleiro sem tabu Coordenador: profa. Dra. LARISSA M. M. DOS SANTOS
PJ243-2025	Clube de Leitura: decolonialidade, narrativas lúdicas e (des)construção Coordenador: profa. Dra. LARISSA M. M. DOS SANTOS
PJ167-2025	Construindo ações com e no clube de Xadrez da UnB Coordenador: profa. Dra. LARISSA M. M. DOS SANTOS
PJ216-2024	POP Represent(Ação) Coordenador: profa. Dra. LARISSA M. M. DOS SANTOS
PJ180-2025	Represent(Ação): ludicidade, interação, transform(ação) Coordenador: profa. Dra. LARISSA M. M. DOS SANTOS

Fonte: própria, via www.sigaa.unb.br obtido com o bibliotecário promotor das atividades deste período
 Descrição: lista de eventos e projetos de extensão do Espaço POP. Eventos iniciados com EV foram pontuais (apenas uma edição, de duas a 4 horas); eventos iniciados com PJ são projetos de extensão com duração aproximada de um ano, coordenado por docentes e assistido por bolsistas.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A inauguração do Espaço POP foi um evento marcante que contou com a participação de instituições e personalidades nacionais e internacionais, além da Universidade de Brasília (UnB). Após essa estreia bem-sucedida, o espaço começou a organizar eventos em conjunto com a comunidade acadêmica e externa, com o objetivo de mediar um acervo específico de cultura *geek*, que muitas vezes não é objeto de trabalho comum de bibliotecários.

Como apontado em relatório institucional da BCE:

[...] a importância da BCE transcende o âmbito acadêmico. Sua política de acesso estendido à comunidade externa reafirma o compromisso



institucional com a democratização do saber, por meio da oferta de recursos informacionais qualificados. Ambientes como o Clube de Leitura, o Espaço LER, o Espaço POP e o Espaço de Direitos Humanos exemplificam essa integração entre cultura, informação e cidadania, alinhando-se às diretrizes da Unesco para a preservação e o acesso inclusivo ao patrimônio documental (Universidade de Brasília, 2025, p. 4).

Entre os eventos realizados, destacam-se a II Jornada de Histórias em Quadrinhos da UnB, que contou com atividades oferecidas por discentes, docentes, bibliotecários e pesquisadores da UnB, abordando temas como gestão de coleções de HQ, bibliotecas lúdicas, RPG e produção de quadrinhos independentes. Além disso, o Espaço POP ampliou seus serviços, incluindo o empréstimo domiciliar de HQs, e expandiu seu horário de funcionamento e espaço físico.

O Espaço também passou a comemorar datas especiais e eventos de início de semestre, e consolidou dois grandes eventos anuais: a Semana do Orgulho Geek e a Semana Universitária (SEMUNI). Durante a pandemia de COVID-19, o Espaço POP adaptou-se às circunstâncias e promoveu encontros online de clubes de leitura e eventos virtuais.

Com o retorno às atividades presenciais em 2022, o POP institucionalizou suas atividades através do Decanato de Extensão da UnB, na plataforma SIGAA, facilitando a inscrição e certificação dos participantes. Ao longo de sete anos, o Espaço POP realizou aproximadamente setenta atividades, com destaque para o jogo de RPG (45%), literatura e HQs (15%) e jogos de tabuleiro (11%). Mais de 50 dessas atividades foram certificadas oficialmente. A análise dos dados mostra que o Espaço POP se consolidou como um espaço de encontro e desenvolvimento para a comunidade geek, oferecendo uma variedade de atividades e eventos que promovem a criatividade, a inclusão e o desenvolvimento crítico.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise dos produtos, serviços, atividades e eventos realizados pelo Espaço POP desde sua criação, é possível concluir que ele cumpre com sua premissa básica de inovar o conceito de biblioteca universitária. O acervo do POP, composto por histórias em quadrinhos e jogos de tabuleiro, vai além da leitura por lazer ou hobby, envolvendo atividades de pesquisa e extensão que promovem o desenvolvimento



crítico e criativo da comunidade universitária. A colaboração entre discentes, servidores técnicos da BCE e docentes da universidade é fundamental para o sucesso dos eventos e atividades do POP, demonstrando a importância da parceria entre diferentes atores na promoção da cultura geek e na inovação em bibliotecas universitárias. Uma biblioteca não existe sem seus usuários. O envolvimento de docentes e a conquista de bolsas através de editais da instituição são incentivos importantes para a manutenção das atividades e transformação do trabalho voluntariado discente em fomento à pesquisa. Além disso, o POP se destaca como um exemplo de inovação em bibliotecas universitárias, oferecendo um espaço de encontro e desenvolvimento para a cultura geek e a comunidade universitária.

A mediação cultural promovida pela BCE demonstra como é possível uma biblioteca atuar junto à sua comunidade e manter-se atenta às tendências culturais da sociedade. Considerando a recente adesão da UnB à inclusão de discentes com idade 60+ em seu vestibular⁶, seria interessante explorar a possibilidade de incluir esse público no universo do POP, promovendo a intergeracionalidade e a diversidade em suas atividades e eventos. Acreditamos que Espaço POP pode ser considerado um exemplo de inovação e sucesso em bibliotecas universitárias, e sua continuidade e expansão podem contribuir para o desenvolvimento da comunidade universitária e para a promoção da cultura geek de forma inclusiva e diversa.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, F. de. **A cultura brasileira**. 3. ed. Rio de Janeiro: IBGE, 1958.

DIÓGENES, F. C. B.; CUNHA, M. B. da. Desenvolvimento das universidades e bibliotecas universitárias na Idade Média até à Modernidade. **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v. 15, n. 1, p. 99-129, 2017. DOI: <https://doi.org/10.20396/rdbci.v15i1.8646007>. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/8646007>. Acesso em: 30 out. 2023.

LANA, L.; ROCHA, E. Imagens de Pagu: trajetória midiática e construção de um mito. **Cadernos Pagu**, n. 54, 2018. ISSN 1809-4449.

PERES, M. R.; MIRANDA, A. L. de C.; SIMEÃO, E. L. M. S. Competência em informação e desenvolvimento de acervos: a biblioteca universitária na tríade da educação superior.

⁶ Mais informações: <https://60mais.unb.br/>.



In: SIMEÃO, E. L. M. S.; BELUZZO, R. C. B. (Coord.). **Competência em Informação: teoria e prática**. Brasília, DF: Universidade de Brasília, Faculdade de Ciência da Informação, 2015. p. 111-121.

SANTOS, J. M. O Processo Evolutivo das Bibliotecas da Antiguidade ao Renascimento. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**. São Paulo, v.8, n.2, p. 175-189, jul./dez. 2012. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/237/235>. Acesso em: 15 ago. 2025.

SILVA, S. M. da. A representação do nerd/geek na cultura pop. *In:* COLÓQUIO NACIONAL EM ARTE SEQUENCIAL E CULTURA POP, 2020, São Leopoldo. **Anais [...]**. São Leopoldo: Faculdade EST; Grupo de Pesquisa CultdeCultura, 2020.

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. **Plano de desenvolvimento institucional 2018-2022**. Brasília, DF: UnB, 2019. Disponível em: https://planejamento.unb.br/images/phocadownload/PDI_2018-2022_-_VAtualizada.pdf. Acesso em: 15/08/25

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. **Plano de desenvolvimento institucional 2023-2028**. Brasília, DF: UnB, 2023. Disponível em: <https://planejamento.unb.br>. Acesso em: 15/08/25

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. Biblioteca Central. **Parecer técnico sobre o estado de conservação do acervo da Biblioteca Central da Universidade de Brasília**. Brasília, DF: UnB, 2025.