

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

Bruna Daniele de Oliveira Silva

BIBLIOTECA GEEK:
o caso da ação cultural de um grupo de fãs em uma biblioteca pública

MARÍLIA
2025

BRUNA DANIELE DE OLIVEIRA SILVA

Biblioteca *Geek*:

o caso da ação cultural de um grupo de fãs em uma biblioteca pública

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação como parte das exigências para a obtenção do título de Doutor em Ciência da Informação da Faculdade de Filosofia e Ciências, da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Campus de Marília.

Área de concentração: Informação, Tecnologia e Conhecimento.

Linha de pesquisa: Gestão, Mediação e Uso da Informação.

Orientadora: Prof^a. Dra. Tamara de Souza Brandão Guaraldo.

Agência de Financiamento: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES.

MARÍLIA
2025

S586b Silva, Bruna Daniele de Oliveira.
Biblioteca *Geek*: o caso da ação cultural de um grupo de fãs em uma biblioteca pública / Bruna Daniele de Oliveira Silva. – Marília, 2024
129 f. : fotos.

Tese (Doutorado) – Universidade Estadual Paulista (UNESP),
Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília
Orientadora: Tamara de Souza Brandão Guaraldo

1. Ação cultural. 2. Cultura participativa. 3. Bibliotecas públicas. 4.
Mediação cultural. 5. *Fandoms*. I. Título.

**Impacto da tese junto à sociedade, considerando os Objetivos do Desenvolvimento
Sustentável (ODS)**

Considerando a temática da pesquisa, ela está alinhada com o objetivo 4: “Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos”, pois aborda novas formas de construção do conhecimento e da autoformação recorrente. O estudo também pode se relacionar com o item 4.4 do objetivo: “Até 2030, aumentar substancialmente o número de jovens e adultos que tenham habilidades relevantes, inclusive competências técnicas e profissionais, para emprego, trabalho decente e empreendedorismo”, uma vez que fala de inovações e tendências nos modos de trabalho, discutindo formas participativas e colaborativas de produção.

**Impact of the dissertation on society, considering the Sustainable Development Goals
(SDGs)**

Considering the research theme, it is aligned with objective 4: “Ensure inclusive, equitable and quality education, and promote lifelong learning opportunities for everyone”, as it addresses new ways of building knowledge and recurring self-training. The study can also be related to item 4.4 of the objective: “By 2030, substantially increase the number of young people and adults who have relevant skills, including technical and professional skills, for employment, decent work and entrepreneurship”, as it talks about innovations and trends in ways of working, discussing participatory and collaborative forms of production.

BRUNA DANIELE DE OLIVEIRA SILVA

Biblioteca Geek:

o caso da ação cultural de um grupo de fãs em uma biblioteca pública

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação como parte das exigências para a obtenção do título de Doutor em Ciência da Informação da Faculdade de Filosofia e Ciências, da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Campus de Marília.

Área de concentração: Informação, Tecnologia e Conhecimento.
Linha de pesquisa: Gestão, Mediação e Uso da Informação.

Banca Examinadora

Prof^a. Dr^a. Tamara de Souza Brandão Guaraldo (Orientadora)
Universidade Estadual Paulista 'Júlio de Mesquita Filho' (UNESP)

Prof^a. Dr^a. Ana Silvia Lopes Davi Médola (Titular)
Universidade Estadual Paulista 'Júlio de Mesquita Filho' (UNESP)

Prof^a. Dr^a. Henriette Ferreira Gomes (Titular)
Universidade Federal da Bahia (UFBA)

Prof. Dr. Oswaldo Francisco de Almeida Júnior (Titular)
Universidade Estadual Paulista 'Júlio de Mesquita Filho' (UNESP)

Prof^a. Dr^a. Sueli Bortolin (Titular)
Universidade Estadual de Londrina (UEL)

Prof^a. Dr^a. Deise Maria Antonio Sabbag (Suplente)
Universidade Estadual Paulista 'Júlio de Mesquita Filho' (UNESP)

Prof. Dr. Fernando de Assis Rodrigues (Suplente)
Universidade Federal do Pará (UFPA)

Prof. Dr. João Arlindo dos Santos Neto (Suplente)
Universidade Federal do Pará (UFPA)

Marília, 13 de março de 2025.

À todas as pessoas que se engajam em empreitadas participativas, que colaboram em um objetivo comum de construção e compartilhamento de conhecimento e cultura.

AGRADECIMENTOS

Esta tese representa o fim de um longo processo, mas não dá conta de resumir toda a jornada. Há pouco mais de 10 anos, em um contexto sem nenhuma perspectiva, firmei um compromisso comigo mesma: iria melhorar minha vida através da educação. Não foi fácil, faltava-me o básico, não tinha referências pessoais, tampouco sabia como funcionava uma Universidade Pública. Ainda assim, decidi que iria estudar e que seria gratuitamente. Procurei um cursinho popular e estudei muito! Aproveitei cada aula, cada oportunidade para chegar ao meu objetivo. Consegui entrar na USP, após o vestibular, novos desafios: Como me manter? Como superar a defasagem na formação advinda da escola pública? Foram muitas barreiras superadas. Ainda na graduação conheci pessoas que me apresentaram o universo da pesquisa e me fizeram ter confiança no meu potencial. Fiz iniciação científica, apresentei trabalhos, escrevi artigos, produzi uma pesquisa que resultou no meu TCC, consegui superar a barreira da comunicação que a timidez sempre me impôs. Mesmo sem muita confiança, consegui ingressar no mestrado. E como foi difícil! Foram dois anos intensos de produção e aprendizado, em que metade do tempo tive que me adaptar à uma pandemia global. Ainda no contexto da pandemia, submeti meu projeto de doutorado, apenas com uma vaga ideia do que queria pesquisar, apesar de saber qual universo queria explorar: bibliotecas públicas. Fazer um doutorado, produzir uma tese, talvez tenha sido a coisa mais difícil que eu já fiz. No entanto, ver uma ideia tomando forma até se concretizar, com sentido e coerência com aquilo que acredito, é gratificante. Todo o processo foi extremamente cansativo, são quatro anos totalmente dedicados a um trabalho, porém, eu tive apoio. Aliás, em toda a minha jornada em busca de conhecimento, todos os momentos mais difíceis, de incerteza e cansaço, tive pessoas para me apoiar. A escrita é um processo solitário, mas é impossível terminar um doutorado sozinha. Então, eu agradeço a todos que estiveram comigo nessa caminhada.

Agradeço a todos, família e amigos, que me apoiaram e acreditaram em mim quando eu mesma duvidava. Uma menção especial ao Everton e a Jéssica, surtamos, produzimos e nos divertimos tanto juntos, a pós-graduação não teria sido a mesma coisa sem vocês.

Agradeço às professoras e aos professores que colaboraram para minha formação ao longo da vida, em especial a minha orientadora profa. Tamara, pela paciência e pela tranquilidade que me passou. Agradeço também aos professores que compuseram minha banca de avaliação pela orientação, tempo, considerações e apontamentos para a melhoria deste trabalho. Um agradecimento especial à profa. Deise, por me apresentar ao tema na IC e por me motivar a seguir com a pós-graduação.

Agradeço à Biblioteca Pública Municipal Professor Ernesto Manoel Zink e ao grupo Base Estelar Campinas pela colaboração na coleta de dados. Agradeço também a Roseane, bibliotecária que me deu a dica sobre as atividades do grupo.

Agradeço ao PPGCI e à UNESP pela estrutura, auxílio, atendimento e acolhimento.

Agradeço à CAPES pelo fomento à pesquisa nacional e pelo financiamento deste trabalho. O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

A imaginação tem um papel na ciência que poucos conhecem.

Muita gente pensa na ciência como algo árido, uma soma de deduções lógicas e de experimentação cansativa. Mas, para um cientista encontrar uma pista, ele tem que soltar a imaginação. Precisa sonhar com mundos possíveis, com alternativas ao que é aceito, considerar o que à primeira vista parece insensato ou até absurdo. Este é o papel da hipótese, literalmente uma tese fraca a ser testada, mas que o cientista precisa, antes de tudo, *imaginar*.

Por isso é tão importante a ficção científica. Ela tem dois papéis relevantes. Um deles é o de divulgar o que a ciência já sabe. [...] O outro papel é o de imaginar o que poderia ter acontecido ou, ainda, o que pode vir a acontecer.

Um conselho, para aqueles dotados de imaginação: metam-se nas ciências. Elas darão material para pensar, sentir, viver e mudar o mundo.

RESUMO

A cultura *geek* representa um importante nicho para a indústria cultural, principalmente pelo consumo massivo de produtos culturais e seus derivados, no entanto, por estar diretamente ligada a cultura de fãs, ela também representa uma forma de organização social que produz conteúdo de forma voluntária para abastecer o próprio grupo, fomentando assim a participação social. Nesse contexto, e por suas raízes atreladas a diversas formas de expressão cultural, a cultura *geek* se projeta como um excelente nicho para desenvolver ações culturais em bibliotecas públicas. Desse modo, a pesquisa apresenta conceitos necessários para defender um entendimento de biblioteca *geek*, tais como: bibliotecas públicas, cultura participativa, indústria cultural, *fandoms* e cultura *geek*. Assim, o problema da pesquisa indaga: Como a biblioteca pública pode potencializar seu papel de mediadora de ações culturais com base na dinâmica estabelecida em eventos de grupos de fãs? Para resolvê-lo, delineou-se o seguinte objetivo geral: Compreender quais os efeitos da dinâmica entre uma biblioteca e um grupo de fãs, identificando como tal relação pode beneficiar a instituição no cumprimento de seus papéis e funções. Para alcançar tal objetivo, foram definidos os seguintes objetivos específicos: investigar como são organizadas ações culturais relacionada à cultura *geek* por um grupo de fãs em uma biblioteca pública; compreender as motivações dos fãs, a estrutura do grupo e as formas de participação instituídas; e estabelecer o papel da instituição de cultura como mediadora do processo, identificando assim, os possíveis impactos que tais ações podem gerar na biblioteca. A pesquisa se caracteriza como qualitativa, descritiva, exploratória e dialética, utilizando o estudo de caso como método de estruturação dos dados, convergindo quatro fontes de evidência para a coleta de dados, e para estruturar a análise, foi utilizado o método de análise de conteúdo. Constata-se que os eventos promovidos pelo grupo de fãs de *Star Trek* na biblioteca pública, configura-se como ação cultural, pois apesar de o grupo ter uma motivação específica para organizar os eventos, eles não possuem um objetivo definido, não é uma dinâmica totalmente controlada, e, ao mesmo tempo, suas ramificações são imprevisíveis e amplas. Os dados confirmam o potencial da cultura participativa para engajar novas organizações sociais em prol de um objetivo comum. Especificamente o *fandom* se apresenta como alternativa à criação lúdica e colaborativa de cultura. Já as bibliotecas públicas são polos potencializadores de tais iniciativas, por dispor dos meios e da expertise para promover ações culturais significativas e de impacto social.

Palavras-chave: Ação cultural. Cultura participativa. Biblioteca pública. Mediação cultural. *Fandom*.

ABSTRACT

Geek culture represents an important field for the cultural industry, mainly because of the massive consumption of cultural products and their derivatives. However, it represents a form of social organization that voluntarily produces content to supply the group itself and social participation because it is directly linked to fan culture. In this way, geek culture stands out as an excellent field for developing cultural actions in public libraries due to its roots whose linkages are to various forms of cultural expression. Thus, the research presents concepts necessary to defend an understanding of geek libraries, such as: public libraries, participatory culture, cultural industry, fandoms and geek culture. The research problem is proposed as in the following: how can public library enhance its role as a culture mediator based on the dynamics established in fan-based group events? To solve it, the research goal is aimed at understanding the effects of the dynamics between a public library and a fan-based group. This is done to identify in which manner the relationship established between them benefits the institution in fulfilling its roles and functions. Some following specific goals were defined to achieve the main one as to investigate how cultural actions related to geek culture are organized by fan-based groups in a public library; to understand the motivations of fans, the structure of the group and the forms of participation established; and to determine the role of cultural institution as a mediator of the process, thus identifying the possible impacts that such actions may generate in the library. The research is characterized as qualitative, descriptive, exploratory and dialectical, using the case study as a method of structuring the data, converging four sources of evidence for data collection, and to structure the analysis, the content analysis method was used. Content analysis method was used to interpret the research qualitative content. Research findings reveal that events promoted by the fan-based group Star Trek in the public library are considered cultural action. Although the fan-based group has specific motivations to organize events, they lack of well-defined goals for it. Otherwise, its goals seem not very well-directed and meanwhile the ramifications are unpredictable and broad. Research data confirm the potential of participatory culture to engage new social organizations in pursuing common goals. Fandom, particularly, presents itself as an alternative to create culture playfully and collaboratively. The research conclusion is that public libraries are potential hubs for initiatives like these, considering they have the necessary resources and expertise to promote meaningful cultural actions with social impact.

keywords: Cultural action. Participatory culture. Public Library. Cultural mediation. Fandom.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Conteúdo exibido na 40ª convenção da Base Estelar	90
Figura 2 - Conteúdo exibido nos eventos e disponibilizados no canal do Youtube	93
Figura 3 - Exemplo de vídeo descontraído exibido nas convenções	94
Figura 4 - Vídeo com curadoria temática	96
Figura 5 - Vídeo com dicas de leitura	96
Figura 6 - Conteúdo exibido no evento celebrando a parceria com a biblioteca	99
Figura 7 - Campanha de doação de ração durante evento da Base Estelar	110

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Atividades desenvolvidas por fãs	37
Quadro 2 - Funções culturais e educacionais da biblioteca pública	42
Quadro 3 - Relação dos métodos utilizados em cada seção da pesquisa	70
Quadro 4 - Procedimentos das etapas aplicadas	71
Quadro 5 - Conteúdo da pesquisa	73
Quadro 6 - Categorias da análise de conteúdo	74
Quadro 7 – Possibilidades de expansão da atuação das BP através de ações culturais voltadas à cultura <i>geek</i>	108

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Autoidentificação como fã	77
Gráfico 2 - Participação em outros <i>fandoms</i>	77
Gráfico 3 - Tópicos que motivam os fãs a assistirem a série	82
Gráfico 4 - O que as pessoas mais gostam nos eventos	95
Gráfico 5 - Modos de participação	97
Gráfico 6 - Tipos de bibliotecas frequentadas	100
Gráfico 7 - Hábito de leitura	102
Gráfico 8 - Participação em projetos literários	103

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	A BIBLIOTECA GEEK: DA CULTURA POPULAR À AÇÃO CULTURAL	16
2.1	A produção de cultura na era industrial: arte, cultura, massa e popularidade	16
2.2	Participação: tipos, formas, propósitos e potencialidades	24
2.2.1	A participação no contexto digital	26
2.2.2	<i>Fandoms</i> e cultura <i>geek</i> : participação e produção cultural	30
2.3	Bibliotecas públicas, mediação e ação cultural	38
2.3.1	Mediação e ações culturais: como integrar o <i>fandom</i> às bibliotecas públicas	43
2.3.1.1	A ação cultural na mediação	49
2.3.1.2	A ação cultural nos centros de cultura	51
2.3.2	Cultura, mídia e participação: como integrar tais fenômenos às bibliotecas?	54
3	PERCURSO METODOLÓGICO: CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA	61
3.1	O estudo de caso	62
3.2	Análise dos dados	68
3.3	Caracterizações das instituições	68
3.3.1	Biblioteca Pública Professor Ernesto Manoel Zink (instituição de cultura)	68
3.3.2	<i>Star Trek</i> (produto da cultura popular)	68
3.3.3	Base Estelar Campinas (comunidade participativa)	69
3.4	Sistematização da pesquisa	70
4	RESULTADOS E ANÁLISES	74
4.1	Triangulação teórica	107
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	114
	REFERÊNCIAS	117
	APÊNDICE A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	123
	APÊNDICE B - Questionário (Participantes)	124
	APÊNDICE C - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	126
	APÊNDICE D - Entrevista (Organizadores)	127
	APÊNDICE E - Entrevista (Biblioteca)	129

1 INTRODUÇÃO

As bibliotecas públicas (BP) são instituições culturais pertinentes à democratização do acesso à cultura e ao conhecimento. Ainda assim, historicamente, elas sofrem com a omissão do poder público, o que leva os profissionais da área a desenvolver alternativas criativas para conseguir desempenhar atividades básicas (Silva, 2018). Nesse sentido, iniciativas que contam com a participação ativa dos usuários, a troca de expertises e a construção colaborativa de recursos são soluções para implementar ações culturais em bibliotecas, mesmo sem contar com verba própria para tal finalidade (Silva, 2018).

A cultura participativa corresponde a um modo de produção que se baseia na combinação de potencialidades, no agrupamento de pessoas com objetivos comuns, na iniciativa de compartilhar algo visando o benefício mútuo, em vez da produção de valor financeiro. Por isso, ela se consolida progressivamente como uma tendência tanto para a educação, quanto para a produção cultural.

O universo *geek* está atrelado ao consumo, não obstante, também está relacionado às iniciativas colaborativas, às organizações participativas, como os *fandoms*¹, e à produção cultural como forma de fomentar os cânones². Enfim, a cultura *geek* se relaciona intimamente com a cultura de fãs e com a cultura popular, por ser um dos pilares da produção e do consumo cultural atual, ela representa um meio promissor para mapear grupos com interesse direto nos recursos que a biblioteca pode oferecer, para além da infraestrutura, o acervo de ficção científica, o acesso à *internet*, jogos, RPG³, divulgação científica etc.

A participação dos usuários, no contexto das bibliotecas, geralmente está vinculada às atividades de mediação cultural. É através da mediação cultural que os usuários podem ser completamente protagonistas, participando ativamente da ação cultural e interferindo nos desdobramentos das atividades. Por isso, a mediação cultural se aproxima da cultura participativa, e, por conseguinte, das atividades de fãs.

Dentro do escopo dos *fandoms*, há vários grupos relacionados à ficção científica que representam objetivamente o ideal dos agrupamentos de fãs. Fãs de quadrinhos e *sci-fi*⁴ fortaleceram a participação ativa dos entusiastas em discussões, sociabilidade e até produção

¹ *Fandom*: comunidade de fãs.

² Cânone: nesse contexto, refere-se ao texto ou produto cultural original em que os fãs se apoiam para criar seus produtos: textos, vídeos, filmes etc.

³ RPG (*Role-playing game*): jogos colaborativos de interpretação de personagens

⁴ *science-fiction*: sigla para ficção científica.

de conteúdo dedicado aos cânones. O *fandom* de *Star Trek* é um exemplo do engajamento dos fãs e de sua capacidade de organização social para garantir o acesso, a perpetuação, o fomento e a produção de conteúdo derivado do cânone.

[*Star Trek*] Trata-se de uma história de ficção científica que funciona como um comentário social sobre o mundo ao seu redor. A presença de alienígenas na tripulação ou apenas de passagem ofereceu aos escritores a chance de comentar as perplexidades do comportamento humano. Questões como sexismo, racismo, política de Guerra Fria, degradação ambiental, despotismo, entre outras, eram vistas através das lentes de futuras façanhas extraterrestres. Tratava-se de uma jornada atraente para explorar ideias que não podiam ser discutidas abertamente no *mainstream* com uma visão otimista e esperançosa do futuro em um período turbulento e instável de nossa história. E, claro, tornou a cultura *nerd* dominante” (Navarro *et al.*, 2023, p. 91, acréscimo nosso).

Trazendo todos esses pontos para o contexto da BP, a cultura *geek* pode ser explorada, principalmente, através da ação cultural. A pesquisa busca demonstrar como a mediação cultural tem um papel determinante nas iniciativas que envolvem grupos de fãs em BP. A mediação contribui para a ampliação dos tipos de leitura de mundo, a emancipação do pensamento dos sujeitos, o protagonismo social, a autoformação e, de muitas formas, possibilita o acesso à cultura.

Esse é o contexto no qual se situam os objetos de análise desta pesquisa: a ação cultural, as bibliotecas públicas e as comunidades organizadas de fãs para produzir conteúdo. Nesse sentido, o problema da pesquisa indaga: Como a biblioteca pública pode potencializar seu papel de mediadora de ações culturais, com base na dinâmica estabelecida em eventos de grupos de fãs? Para chegar a resposta deste problema, delineou-se o seguinte objetivo geral: Compreender quais os efeitos da dinâmica entre uma biblioteca e um grupo de fãs, identificando como tal relação pode beneficiar a instituição no cumprimento de seus papéis e funções. Por fim, para alcançar tal objetivo, foram definidos objetivos específicos que serviram de balizadores para as atividades a serem cumpridas: investigar como são organizadas ações culturais relacionadas à cultura *geek* por um grupo de fãs em uma biblioteca pública; compreender as motivações dos fãs, a estrutura do grupo e as formas de participação instituídas; e estabelecer o papel da instituição de cultura como mediadora do processo, identificando assim, os possíveis impactos que tais ações podem gerar na biblioteca.

Os dados foram coletados para embasar os resultados e atingir o objetivo geral, dessa forma, foram combinados métodos e instrumentos de coleta para compor a amostra da pesquisa. Quanto à sua natureza, a pesquisa configura-se como qualitativa. Em relação à abordagem do problema, ela é descritiva e exploratória. Como método de abordagem, ou

seja, a base lógica da análise, utilizou-se o método dialético. O procedimento se caracterizou como estudo de caso, foram combinadas quatro fontes de evidências para a coleta dos dados: observação direta intensiva, entrevista, questionário e documentos. Por fim, para a análise dos dados, coube ao método de análise de conteúdo estruturá-los para melhor compreensão.

O trabalho está dividido em cinco seções: Introdução, Referencial teórico, Percorso metodológico, Resultados e análises e Considerações finais. Na seção dois, foram apresentados todos os autores e aportes teóricos necessários para embasar os dados e fundamentar as análises, apresentando referenciais acerca de bibliotecas públicas, cultura participativa, indústria cultural, *fandoms*, cultura *geek*, mediação e ação cultural. A terceira seção traz toda a caracterização da pesquisa sob fundamentos metodológicos para coleta, análise e interpretação dos dados. Já na seção quatro são apresentados os dados coletados e estruturados, de forma que remeta a teoria previamente apresentada e que demonstre o alcance do objetivo geral. Por fim, nas considerações finais, é articulado todo o conteúdo da pesquisa, descrevendo seu desenvolvimento, sua importância para a área, as dificuldades encontradas e suas possibilidades de ampliação.

2 A BIBLIOTECA GEEK: DA CULTURA POPULAR À AÇÃO CULTURAL

Para posicionar teoricamente a pesquisa, nesta seção serão apresentados os conceitos necessários para compreender o fenômeno da cultura participativa e sua relação com ações culturais desenvolvidas em bibliotecas públicas, propondo um entendimento do que seria uma biblioteca *geek*.

2.1 A produção de cultura na era industrial: arte, cultura, massa e popularidade

O conceito de indústria cultural, criado por Adorno e Horkheimer, baseia-se nos conceitos marxistas de reificação (coisificação) e fetiche da mercadoria. Nesse sentido, a produção cultural estaria voltada à geração de capital, por isso seu eixo se desloca do local e do extraordinário para o global e ordinário. O termo indústria cultural refere-se ao processo de produção e reprodução cultural em larga escala, as expressões culturais deixam de seguir a lógica da unidade e exclusividade. Esse contexto se deve às técnicas padronizadas de produção e distribuição de bens culturais. O escamoteamento do potencial da cultura de emancipar os indivíduos, ocorre em favor da ideia de cultura atrelada ao consumo mercadológico.

Em uma perspectiva de classe, há de se pensar também o tipo de arte produzida e para qual público se destina. Assim, é comum que teóricos façam uma diferenciação entre arte erudita e arte popular, isto é, arte superior e arte inferior (Adorno, 1999).

Adorno (1999) critica a mudança da criação artística no contexto da indústria cultural, e para isso o autor usa como exemplo o contraste entre as denominadas: música clássica (séria) e música ligeira (consumo massivo). Nesse contexto, o critério para definir uma obra musical de sucesso passa a ser sua popularidade, o objetivo de sua existência é tão somente o entretenimento, porém é um entretenimento que busca ocupar o vazio, para seguir algo que se repete em todo canto, que é tendência. Isto ocorre porque a regra do público comum, a massa, é o cansaço, a docilidade, a alienação, ou seja, é delegar a outros as suas escolhas. Assim, tal música não expande a linguagem ou expressão artística, mas emudece os sujeitos, prejudica a linguagem. O cenário musical passa a ser dominado pela superficialidade, sob a justificativa do progresso e da crítica à produção musical anterior que estava restrita a grupos diminutos.

A arte como mercadoria, sob a lógica da indústria cultural, acentua a padronização da arte. Tendo como objetivo sua comercialização, as formas culturais inibem qualquer tentativa de inovação, uma vez que determinada fórmula garante o consumo das mesmas. Para não deixar tão evidente a reciclagem de conteúdo, a indústria cultural aposta na mesmice, ou seja, modifica levemente a forma, mas recicla continuamente o conteúdo.

Por outro lado, tem-se a cultura como dimensão espiritual que leva a autonomia, desenvolve a sensibilidade e a consciência, humaniza os sujeitos ao definir parâmetros morais, estéticos e intelectuais. Já a arte, por sua vez, materializa a cultura através da negação, do contraponto. Quando contrastada com a realidade dada, a arte possibilita o vislumbre de outras realidades. Nesse sentido, a arte não se apega a padrões, mas revoluciona sempre que possível. Aí reside a crítica dos autores à indústria cultural, por ter a finalidade de gerar capital, sua produção reproduz o *status quo*, é, portanto, conservadora. Por isso, eles desconsideram o termo cultura de massa, pois a cultura que não incentiva a individualidade, a subjetividade, a diferença, não pode nunca ser chamada de cultura.

Contudo, e até mesmo pelo recorte teórico, geográfico e temporal dos autores, o conceito de indústria cultural apresenta problemas relacionados à “bolha” que ele abarca. A visão elitista e maniqueísta da produção cultural turva a compreensão para outras realidades e possibilidades, principalmente quando se considera o contexto digital. A abordagem mercantilista da cultura realmente carrega diversos problemas, porém negar o potencial de democratização da mesma, em virtude dos meios de reprodução contemporâneos, é igualmente problemático.

Nesse sentido, sob a perspectiva da teoria crítica, busca-se explicar as dinâmicas do capitalismo na construção da cultura, bem como o papel da ideologia nesse processo. O problema derivado dessa dinâmica é a alienação. Com produtos cada vez mais ordinários e de caráter efêmero, o processo de apropriação é suprimido por uma atenção superficial e uma compreensão pontual. Em outras palavras, o espectador (ou consumidor) desses produtos, delega ao próprio produtor a sua compreensão, deixando o produto guiar seus sentimentos.

Benjamin (2018) se debruça sobre o impacto da técnica nas alterações dos processos de produção, reprodução e recepção dos objetos culturais. Para ele, a técnica determina a percepção, nesse sentido, ele adiciona uma perspectiva social da arte e da estética, considerando a técnica como ferramenta de democratização do acesso e das formas de recepção, nessa reflexão ele demonstra a importância política da arte e da fruição dela.

Utilizando o conceito de aura, Benjamin (2018) explica como as obras de arte produzidas de modo tradicional, são tratadas como objetos de culto, não só por seu acesso restrito (quase sempre as elites), mas também por sua unicidade, sua exclusividade. Essa aura de respeito e distanciamento é o que determina um certo monopólio das artes por grupos sociais específicos. Com as mudanças nas tecnologias de produção e transmissão massivas, a obra de arte vai se aproximando de um bem de consumo. Não é mais exclusiva, não existe mais um original, as cópias representam a obra de arte *per si*.

A política ganha protagonismo no processo de recepção e significação da obra, na medida em que o acesso é ampliado, novos olhares e novas práticas passam a ser incorporadas à fruição. A cultura de massas ou a indústria cultural possibilita inclusive a recepção coletiva, ou seja, o debate e a criação de significado definidos por grupos através de novas práticas de consumo cultural (Benjamin, 2018).

Adorno (1999) contrapõe as ideias de Benjamin, para ele a técnica está além da obra de arte, ela é genérica e corresponde a qualquer processo de produção artística, porém sem se definir como arte. Ele propõe a substituição do termo cultura de massa por indústria cultural para explicitar seu caráter comercial.

A massa é um grupo homogêneo, desprovido de características distintivas e consciência de classe, por isso moldável e manipulável pela indústria cultural. Por suprimir a individualidade para dar lugar à padronização, a massificação da produção cultural estrangula a produção de subjetividades (Adorno, 1999). Assim, a indústria cultural não é algo que surge das massas, mas sim algo produzido para elas, justamente para cercear as manifestações espontâneas desses grupos, guiando os gostos e determinando o consumo.

Adorno (1999) assume uma postura muito rígida em relação aos efeitos da indústria cultural sob as pessoas, alegando que ela é alienante, ou seja, retira a autonomia, a independência e o senso crítico. De fato, a indústria cultural tem esse objetivo e em certa medida ela obtém êxito, contudo, o poder de distribuição da indústria cultural aliado às possibilidades de produção participativa propiciadas pelo aumento no número de pessoas consumindo o mesmo conteúdo, gerou práticas de recepção diferenciadas. Em outras palavras, as pessoas passam a ter mais facilidade de encontrar indivíduos com gostos comuns e, em certos grupos, saem do consumo passivo para um consumo coletivo e participativo, onde os sujeitos debatem os significados e criam produtos derivados dessa recepção ativa. É claro que esses casos representam uma minoria e as críticas de Adorno são extremamente

válidas, porém, também cabe destacar que a perspectiva do autor representa um grupo social que enxerga a arte como fator de distinção e a reserva a um lugar distante das grandes massas.

Para Adorno (1999), o ócio corresponde a uma licença para não pensar, no contexto da indústria cultural, esse processo é permeado por uma cultura pré-digerida, isto é, o sujeito passa pelo processo de apropriação através de clichês gerados pela homogeneização da cultura. Por não dispor dos pressupostos subjetivos para o consumo, a mera disponibilização dos produtos ou bens culturais não garante a apropriação.

A mecanização da vida, intensificada pela indústria cultural, subjuga as necessidades, os desejos e o ócio à lógica de trabalho. Com tal mecanização, os indivíduos têm suas ações condicionadas por uma lógica de consumo. É como um adestramento, ela oferece diversos produtos, instiga um comportamento de consumo, no entanto, deixa a maioria dos produtos inacessíveis. O indivíduo encarando os produtos como uma necessidade, aceita sem julgamentos o que está disponível, aí encontra-se a dominação ideológica da indústria cultural.

A indústria cultural reprime e sufoca o instinto sexual, ao contrário do que acontece com as verdadeiras obras de arte, assim denominadas por Adorno (1999). Não obstante, é pertinente salientar que no universo dos fãs, a subversão dessa lógica é frequente, a exemplo das *fanfictions*⁵ que comumente são utilizadas como projeção e extrapolação dos desejos dos personagens, constituindo mais uma prova de que a produção de fãs não se limite ao consumo passivo.

Por outro lado, Morin (1997), sob uma visão estruturalista, constrói a ideia de democratização da cultura através da criação de uma cultura universal, a cultura de massa. Através do pensamento complexo — pensar os fenômenos e os objetos considerando várias disciplinas, ou a ciência como um todo —, o autor defende uma ideia de cultura menos elitista do que a defendida por Adorno (1999). Para o autor, a cultura consiste no universo simbólico dos sujeitos, através de projeções (idealizações) e identificações (realidade concreta). As referências culturais e as experiências práticas dos sujeitos orientam as definições das mesmas, em uma afetação mútua e constante. Nesse sentido, há diversos tipos de cultura, aqui vale citar a cultura de massa que, para o autor, consiste em uma produção cultural em escala industrial, difundida amplamente e com público variado, por isso mesmo seu conteúdo

⁵ *Fanfictions*: histórias ficcionais escritas por fãs, baseadas em algum cânone.

é genérico, tende a reafirmar o *status quo*. Por seguir os padrões industriais, burocrático e orientado pelo lucro, a indústria cultural castra a criatividade. Ainda assim, sua tendência a padronização apela à individualização, mesmo que padronizando a mesma. É o gerenciamento das tendências, a sugestão do gosto.

Existe uma relação de forças entre autor e público, uma disputa pelo significado, mas também para determinar um padrão que seja reproduzível e garanta o consumo. A ideia de homem médio universal vai de encontro com essa tendência de padronização do conteúdo produzido pela cultura de massa. Morin (1997) utiliza esse termo para explicar a dinâmica da indústria cultural, cujo objetivo é atingir o maior público possível, por isso deve-se oferecer um conteúdo que dialogue com diversos grupos, assim, a cultura de massa é derivada dessa relação dialógica, que por vezes é possibilitada pelo sincretismo como ferramenta de homogeneização de conteúdo. Ao contrário do que Morin (1997) afirma, considerando o contexto de sua contribuição, tal diálogo não é desigual, tampouco o consumidor é passivo, visto que o panorama foi transformado pela cultura participativa e potencializada pelo ambiente digital.

A cultura sofre influências diretas do sistema econômico no qual está inserida, contudo, ela não se limita a reproduzir sua lógica, existe um campo de disputa que permite, mesmo quando submetida à lógica industrial de produção, a construção de singularidades e o reflexo das subjetividades.

Já os estudos ingleses possuem uma natureza interdisciplinar, e exploram a concepção de cultura sob o olhar da classe trabalhadora (França; Simões, 2016). Eles acabam rompendo com a tradição de associar arte e cultura com elite e conservadorismo, desse modo, o que a elite vê como uma ameaça (industrialização), para outros grupos sociais representa uma oportunidade de expansão e, principalmente, a possibilidade de identificação, ou seja, de criar algo que represente a cultura desses grupos.

Com sua ideia de codificação/decodificação, Hall (2003) se debruça sobre o processo comunicativo, criticando e propondo uma ruptura ao modelo linear mensageiro/receptor. Hall aponta para a circularidade da comunicação, em um processo permeado de relações sociais em que não é possível controlar ou prever todos os seus desdobramentos. Os sentidos são criados e circulam através de práticas sociais que são definidas e reproduzidas durante esse processo. Tanto o processo de codificação quanto o de decodificação consistem em uma

estrutura permeada de momentos interligados, práticas conectadas: produção, circulação, distribuição/consumo, reprodução.

Para ter significado, os signos devem se submeter às regras formais da linguagem, ou seja, se tornar uma narrativa, para poder constituir um evento comunicativo. O processo de produção da mensagem segue “[...] um referencial de sentidos e ideias [...]”, logo, ela somente produzirá efeito, só obterá sentido, se for previamente apropriada e depois decodificada (Hall, 2003, p. 389). O momento da produção de efeitos é influenciado pelas relações sociais e econômicas, assim, o momento final do circuito consiste em transpor o discurso para a prática (valor social) e para a consciência (efetividade política) (Hall, 2003).

Hall (2003) afirma que para que ocorra uma efetiva troca comunicativa é necessário que haja reciprocidade entre a codificação e a decodificação. Por conseguinte, ele elenca três formas pelas quais a decodificação ocorre: posição hegemônica-dominante, o sujeito recepciona o objeto sem alterar o significado proposto por quem o produziu, ou seja, há consenso entre código e leitura; posição do código negociado, provavelmente, a mais utilizada, ela pressupõe uma postura diferente em cada situação, desse modo, o sujeito aceita padrões hegemônicos, assim como também faz a recepção segundo suas próprias subjetividades; e posição do código de oposição, onde o significado é interpretado de forma oposta ao código sugerido, é contestatória, corresponde à luta no discurso.

O conceito de ordem cultural dominante é uma forma de evidenciar a vida social, pois ela é determinada pelo contexto social, cultural e político, nesse sentido, o produto cultural pode determinar, atualizar ou contestar os significados hegemônicos (sentidos dominantes ou preferenciais). A cultura popular contemporânea é pautada pelo lucro, ainda assim, ela reflete os sonhos, aspirações, lutas e descontentamentos das massas, e por isso mesmo, está sempre em transição, o que era cultura periférica pode se tornar a base da cultura popular e vice-versa (Hall, 2002). O entendimento do conceito de popular está ligado à popularidade, assim como está relacionado às classes subalternizadas, e nesse escopo, a cultura popular é encarada como objeto de manipulação das massas, o ópio do povo. Hall (2002) discorda da passividade alienada no consumo dos produtos culturais, por parte da classe trabalhadora, ele defende que o proletário consegue enxergar a sua realidade ao mesmo tempo em que percebe como é representado pela indústria cultural, apesar dessa representação ser constantemente remodelada e reafirmada segundo sua lógica. Deste modo, a cultura do povo

não existe à parte do poder cultural, mas ocorre concomitante em uma relação de força que alterna entre submissão, substituição e resistência.

A dinâmica de poder que se desdobra na cultura popular está sempre associada à hegemonia e subordinação, pois seus elementos são instáveis, fazendo com que ela exista em constante contradição. Os conceitos de popular e classe estão intimamente relacionados. No âmbito da cultura existe um campo de disputa, porém não existem culturas isoladas ou estáticas, na verdade, elas se cruzam e se sobrepõem, apesar da dominância e da hegemonia de um grupo pelo outro. Por isso mesmo, o termo cultura popular está intrinsecamente relacionado às classes populares (Hall, 2002). Aqui, cabe fazer um adendo com o conceito de campo social de Bourdieu (2004), para compreender como ocorre essa dinâmica de disputa pelo significado, pela representação.

Os campos sociais representam o universo no qual se inserem agentes e instituições que produzem e difundem arte, literatura e ciência. É um mundo social com leis mais ou menos específicas, um espaço relativamente autônomo. Tais campos são atravessados por demandas externas, a partir da sua autonomia, o campo refrata as demandas, ou seja, retraduz de acordo com o meio. Todo campo é um campo de forças, de disputas em que os agentes (indivíduos/instituições) tentam manter ou modificar o campo. Para saber em qual lado está o agente, é preciso entender de onde ele fala em relação a todo o campo e de que forma ele age em relação às pressões estruturais intrínsecas ao jogo de forças (Bourdieu, 2004).

Ainda que seja difícil de manipular, o campo é passível de mudança, até mesmo pelo constante campo de forças que ele estabelece. Nesse sentido, os agentes influenciam e submetem as forças do campo aos seus interesses, proporcionalmente à sua força sobre o campo (Bourdieu, 2004). Cada campo forma um tipo específico de capital, inclusive o capital simbólico que é baseado no conhecimento e reconhecimento de outros agentes. Aqueles que se inscrevem em campos inapropriados para si, encontram-se sempre defasados/deslocados, no entanto, ao invés de submeterem-se, eles podem resistir para modificar as estruturas do campo (Bourdieu, 2004).

Hall (2006) afirma que a perspectiva global da cultura foi alimentada tanto pelo liberalismo quanto pelo marxismo, mas a realidade está se mostrando muito mais contraditória, com criações, contradições e ressignificações. No entanto, o que parece certo é a descentralização do poder ocidental na cultura mundial. O imperialismo cultural se refere

ao papel da cultura, da educação e da comunicação na dominação de um povo por outro, através da propagação de uma ideologia que favorece quem domina e consolida sua posição economicamente dominante. Em contraponto, surgem teorias que confrontam tal hegemonia, como a teoria da comunicação horizontal, na qual se destaca os trabalhos de Paulo Freire (França; Simões, 2016). O autor defende a comunicação como diálogo, como construção conjunta, como busca participativa pelo significado, em outras palavras, a educação perpassa a comunicação efetiva, que considera o contexto e a realidade de quem aprende, ela nunca pode ser meramente transmissiva, mas sim uma construção popular.

O hibridismo e o sincretismo são fenômenos culturais que representam os resultados da interação entre diferentes povos e/ou culturas. Adaptar, mesclar ou até ressignificar características/ações da cultura, demonstra tanto a flexibilidade dos indivíduos quanto a importância da diversidade. Entretanto, apesar de sua capacidade criativa, a possível indeterminação e o relativismo cultural também podem representar um risco à cultura (Hall, 2006).

O nacionalismo e o fundamentalismo (absolutismo étnico e religioso) são fenômenos que surgem como resposta a uma interação cultural (Hall, 2006). Desse modo, as interações culturais servem para enriquecer os povos, ao mesmo tempo, podem causar estranhamentos que levam a posturas reativas em relação ao diferente, o perigo traduz-se na institucionalização dessas ações de proteção da tradição. Por outro lado, os movimentos de autoafirmação identitários tendem a agrupar pessoas, porém sem excluir ou segregar outros indivíduos, é um movimento de distinção simbólica visando o fortalecimento de grupos historicamente excluídos.

Os teóricos que fazem a crítica ao modelo transmissivo, vão evidenciar a situação de incomunicação dos povos dominados cultural e economicamente, e principalmente os grupos marginalizados. A incomunicação não se refere apenas a falta da comunicação, mas também o não acesso à palavra, ou seja, a incapacidade de ser transmissor, cabendo apenas o papel passivo de receptor. Baseados nesse panorama, os teóricos latino-americanos propõem o modelo dialógico da comunicação, em que a lógica unilateral se desfaz e todos se tornam emissor-receptor (França; Simões, 2016). Os elementos que compõem o modelo são: o acesso, o diálogo, a participação, o direito à comunicação e a necessidade de informação, a integração de tais elementos intenta dar o protagonismo a todos os sujeitos envolvidos no processo comunicativo, emitindo assim, códigos e significados que façam sentido para os

mesmos e para seu grupo. Ressalvado o idealismo da teoria, com o ambiente digital e a democratização do acesso à informação, o modelo dialógico ganha cada vez mais sentido, mesmo com os problemas advindos da internet participativa (*fake news*, desinformação, pós-verdade).

Esse cenário inicial dos estudos culturais na América Latina serviu de base para os estudos das mediações. Tendo como principal teórico Martín-Barbero, tais estudos focam as dinâmicas de comunicação, relacionando os meios de comunicação, as novas tecnologias e a cultura popular.

Martín-Barbero inicialmente muda o foco dos estudos dos meios para a cultura midiática. Marcada pela abstração, e conseqüentemente, pela impossibilidade de uma aplicação metodológica efetiva para análise das relações comunicacionais, outros teóricos passam a discutir tais concepções e propor novas abordagens para as mediações. A partir desses estudos, Martín-Barbero desloca o foco para a comunicação, adicionando conceitos como socialidade, ritualidade e tecnicidade para agregar um olhar mais analítico ao seu conceito de mediações comunicativas da cultura (França; Simões, 2016).

Os estudos dos meios buscam compreender essa dinâmica de ligação, esse papel de unir partes. O meio é um conceito muito amplo, genérico, ele pode abranger lugares, tecnologias, procedimentos, instrumentos, matéria, operações etc. No que tange aos meios de comunicação, seu diferencial foi a capacidade de propagação, conseguindo comunicar, com rápida propagação, a muitos ao mesmo tempo. Os estudos dos *media* ganharam força somente com a chegada da *Internet*, principalmente com seus modos de participação.

2.2 Participação: tipos, formas, propósitos e potencialidades

É evidente a intrínseca relação entre a participação social e o estabelecimento de uma democracia efetiva. Pensar a participação é relevante em todas as esferas sociais, por isso existem diversas formas, graus e níveis de participação. A participação popular é benéfica, pois tira das margens grupos que historicamente não participam das decisões que influenciam suas vidas, além disso, dela derivam soluções mais criativas e baseadas na vivência dos grupos afetados, ou seja, mais pautadas na realidade. A participação supre necessidades básicas do indivíduo na sociedade, tais como: autoexpressão, autoafirmação, senso de realização, autovalorização, interação com outras pessoas, criação e recriação de coisas e ideias (Diaz Bordenave, 1995).

O ato de participar em diversos grupos sociais pode ser dividido em duas bases: afetiva e instrumental. Como os termos sugerem, a afetiva está ligada aos sentimentos, aquelas atividades que as pessoas participam pelo prazer de conviver, já a instrumental está ligada à praticidade, isto significa àquelas atividades que são melhores desempenhadas quando realizadas em conjunto.

Diaz Bordenave (1995) discute a participação a partir de seu oposto, a não participação, a qual ele relaciona com o conceito de marginalização. A marginalização é a ação de marginalizar, isto é, colocar às margens propositadamente, através da definição de hábitos culturais e de consumo, no qual os indivíduos que não acessam tais hábitos são colocados à margem. Para piorar o panorama, não raramente, esses indivíduos são culpabilizados por sua marginalização, nesse sentido, estes vão fazer esforços inúteis para sair da marginalidade, reforçando, ao mesmo tempo, os hábitos das classes dominantes. Nesse contexto, entra a discussão da participação efetiva, em que os indivíduos saem da posição de receptores passivos e começam a definir novos hábitos culturais e de consumo.

A participação pode ser exercida nas esferas micro (grupos primários: família, amigos, vizinhos) e macro (grupos secundários: sindicatos, trabalho, associações), a participação também pode ser ativa ou passiva, a participação ativa é mais intensa, ela ocorre quando os indivíduos tomam parte da ação. A microparticipação corresponde a participações voluntárias que não tenham objetivos de ganhos próprios, já a macroparticipação está relacionada a produção de bens culturais e materiais, contudo, uma vez que os cidadãos comuns não dispõem dos meios de produção, a participação na esfera macro é mais simbólica do que real, por exemplo, através do voto eleitoral.

Há diversas formas de participação: imposta, voluntária, espontânea, provocada (dirigida ou manipulada), concedida e a participação de fato. Cada forma tem um propósito e uma forma de organização, além de uma esfera de atuação: macro ou micro. Os graus de participação determinam o controle das decisões tomadas pelos membros de um determinado grupo ou associação. Os participantes são divididos em dirigentes e membros, quanto maior a participação dos membros, menor a centralização do poder e, conseqüentemente, mais próximo o grupo estará da autogestão, ou seja, sem a divisão dirigentes/dirigidos, portanto mais democrática. O menor grau de participação é o acesso à Informação, seguido de Consulta facultativa, Consulta obrigatória, Elaboração/Recomendação, Cogestão, Delegação e Autogestão. Os níveis de participação

referem-se às decisões nas quais cada agrupamento de membros do grupo participa: formulação das doutrinas; determinação de objetivos; elaboração de planos/programas/projetos; alocação de recursos e administração; execução de ações; e avaliação dos resultados. Quanto mais alto o nível de participação, menos membros participam, levando à concentração de poderes. As formas, os graus e os níveis de participação são alvos de disputas silenciosas entre os jogos de força que atravessam a sociedade, destacando-se o de classe social.

Diaz Bordenave (1995) destaca o fato de que para se obter um grau de participação mais elevado é necessário um nivelamento ideológico de seus membros, ou seja, no nível de elaboração de doutrinas ou políticas, é necessário que a maioria esteja de acordo com as premissas que guiarão as demais decisões do grupo: objetivos, planejamento, execução.

As instituições têm mais poder para determinar os níveis de participação, pois seu papel de mediação da participação é validado pela tradição, é culturalmente sedimentado. Por outro lado, nos agrupamentos informais, características mais sutis delimitam o pertencimento ao grupo, tais quais: a linguagem, o vocabulário e os signos. Outros fatores que influenciam a dinâmica da participação são: o estilo de liderança, as subjetividades dos indivíduos, a criação de conhecimento (informação), a comunicação e o tamanho do grupo.

A participação comunitária consiste num microcosmos político-social suficientemente complexo e dinâmico de forma a representar a própria sociedade ou nação. Ainda mais, as comunidades populares, longe de serem organismos estanques, encontram seu sentido no relacionamento com instituições econômicas, sociais, políticas e culturais que compõem a sociedade (Diaz Bordenave, 1995, p. 58-59).

A participação pode ser simbólica ou real. Na primeira, o indivíduo tem a sensação de que participa, mas não raramente é uma participação ilusória, como exemplo dos processos eleitorais, típicas das democracias representativas. A participação real, entretanto, ocorre quando o meio dispõe de ferramentas operativas que possibilitam a ação transformadora: conhecimento da realidade, organização, comunicação (informação e diálogo), educação e seleção de instrumentos.

2.2.1 A participação no contexto digital

Jenkins *et al.* (2009), em um relatório sobre os desafios e as possibilidades da cultura participativa à educação no século XXI, define cultura participativa como uma cultura que

incentiva à criatividade e o autoaprendizado, além de possibilitar a criação de comunidades que difundem valores que remetem a democracia participativa.

Uma cultura participativa é uma cultura com poucas barreiras à expressão artística e ao envolvimento cívico, forte apoio à criação e partilha das próprias criações e algum tipo de orientação informal através da qual o que é conhecido pelos mais experientes é transmitido aos novatos. Uma cultura participativa é também aquela em que os membros acreditam que as suas contribuições são importantes e sentem algum grau de ligação social entre si (Jenkins *et al.*, 2009, p. XI, tradução nossa).

Por se tratar de cultura, ela abrange fortemente o aspecto social, todavia, ela também engloba aspectos pragmáticos. Jenkins *et al.* (2009) enumera quatro formas de cultura participativa:

- a) afiliações: filiações formais e informais, comunidades online (Facebook, grupos de *gamers*);
- b) expressões: produção de novas formas criativa (*mash-ups, fanfictions, digital sampling*);
- c) resoluções de problemas de forma colaborativa: grupos formais ou informais que geram soluções e criam conhecimento (Wikipedia, *crowdsourcing*);
- d) circulação: definem o fluxo de mídia (*podcast, blog*).

Essas quatro formas criam um cenário baseado no desenvolvimento de habilidades, diversidade de expressões culturais, novos modos de aprendizagem e novas relações de propriedade intelectual. Não obstante, há alguns pontos sensíveis que podem representar problemas: defasagem na participação (acesso desigual); transparência (influência da mídia na percepção da realidade); e ética (mudança nas formas de aprender e socializar).

As novas mídias representaram uma transformação na produção de conteúdo, isso demandou o aprendizado de novas habilidades para além daquelas aprendidas na educação formal (pesquisa, técnica, análise crítica), são elas:

- a) Jogos: experimentar, resolver problemas;
- b) Performance: improvisar, desenvolver identidades alternativas;
- c) Simulação: interpretar e construir dinâmicas;
- d) Apropriação: significar e remixar conteúdos midiáticos;
- e) Cognição distribuída: integrar significados às ferramentas para expandir a capacidade mental;

- f) Inteligência coletiva: criar conhecimentos com outras pessoas com um objetivo comum;
- g) Multitarefas: compreender ambientes para adequar o foco aos detalhes;
- h) Discernimento: avaliar a credibilidade dos recursos de informação;
- i) Navegação transmídia: deslizar entre múltiplos modos de informação e conteúdo;
- j) Redes sociais: pesquisar, sintetizar e disseminar informações;
- k) Negociação: transitar entre múltiplas comunidades, respeitando diferentes perspectivas.

Esses itens representam habilidades sociais e competências culturais que devem ser ensinadas a partir de uma educação midiática. Jenkins *et al.* (2009) faz essas colocações no contexto da educação de jovens, porém, tais habilidades são cada vez mais necessárias não só para utilizar plenamente os recursos digitais, mas também para questões como empregabilidade e exercício da cidadania. É devido a esse cenário que a cultura participativa se faz tão necessária na contemporaneidade, ela representa um meio de engajar as pessoas para a autoformação e para a colaboração.

Considerando o contexto digital, cabe a diferenciação entre participação e interatividade. Interagir tem limitações definidas pelo produtor da tecnologia, ela é guiada e limitada.

A interatividade é uma propriedade da tecnologia, enquanto a participação é uma propriedade da cultura. A cultura participativa está a emergir à medida que absorve e responde à explosão de novas tecnologias midiáticas que tornam possível aos consumidores médios arquivar, anotar, apropriar e recircular conteúdos midiáticos de formas novas e poderosas (Jenkins *et al.*, 2009, p. 8, tradução nossa).

A participação, desse modo, é ilimitada, menos rígida e depende da vontade dos consumidores.

A cultura participativa produz ambientes propícios à aprendizagem, por seu caráter experimental e inovativo, ela ajuda a reunir grupos para resolver demandas comuns, pontuais e locais, superando diferenças de classe, idade, gênero, raça e nível de educação formal, incentivando o empoderamento, o acesso a informações confiáveis, à diversidade cultural, os debates cívicos e as decisões significativas em contextos específicos (Jenkins *et al.*, 2009). Esse fomento à criatividade é imprescindível para a transformação cultural.

Com a participação, os consumidores, antes passivos, passam a produzir conteúdo, tornando-se consumidores ativos, ou participativos. Para designar esse fenômeno, convém introduzir o conceito de *produsage*.

Bruns (2008) conceitua *produsage* como um modelo de ambientes de produção de conteúdo orientado pelo usuário, apresentando formas colaborativas e práticas informacionais. Tal conceito pretende conectar aspectos culturais, sociais, comerciais, intelectuais e econômicos, definindo uma forma híbrida de produção e uso que pode ter uma estrutura hierárquica ou heterárquica (Bruns, 2008). Algumas características da *produsage* são listadas a seguir: engaja conteúdos liderados por usuário (interatividade); descentraliza a criatividade (novos modos de produção cultural fora dos padrões industriais); fomenta grandes comunidades de usuários na produção de conteúdo; define princípios organizacionais emergentes de comunidades sociais; estabelece a inteligência coletiva (pessoas participam de acordo com seu conhecimento).

Dois fatores foram determinantes para a expansão da *produsage*: *web 2.0* — chamada de internet participativa — e o desenvolvimento de softwares sociais. Eles permitiram que se criasse um ambiente propício à colaboração de pessoas, sem as barreiras de tempo e espaço. As ferramentas de produção e distribuição de conteúdo removem barreiras geográficas, financeiras, de conhecimento prévio e de idioma para a produção colaborativa de conteúdo. Desse modo, a *produsage* se expande em alguns domínios chave, tais como: redes sociais, gerenciamento de conhecimento, prática criativa, jogos online, jornalismo cidadão, filtragem colaborativa e desenvolvimento de softwares de código aberto (Bruns, 2008). De encontro a isso, o processo conta com aspectos como: geração distribuída de conteúdo, movimento fluido entre produzir e consumir (profissional ou amador), desenvolvimento contínuo dos artefatos produzidos, engajamento baseado no mérito e não na posse.

No contexto de *produsage*, as características de usuários e produtores se mesclam para criar um indivíduo participante, engajado e conhecedor de determinados assuntos — inclusive nos padrões de consumo —, unindo inteligências na criação de um conteúdo comum e significativo para comunidades específicas, de modo a expandir a informação e o conhecimento. O indivíduo inserido nesse contexto, enquanto agente ativo, é chamado *producer*.

Assim, as ideias ganham espaço de modo colaborativo, através da participação ativa dos consumidores, desse modo, esses indivíduos são inerentemente híbridos: consumidores

e produtores. A *produsage* intenta sair da lógica de produção industrial, revendo conceitos de produção e produto. Ela utiliza uma base inicial da produção tradicional, porém revisa o trabalho sob a lógica da *produsage*. Inclusive indústrias tradicionais se adaptam para utilizar os benefícios desse processo, algumas abordagens são: aproveitando a colmeia (*tags*, popularidades); colhendo a colmeia (valor adicionado por sugestões de comunidades), abrigando a colmeia (valor agregado para a comunidade), sequestrando a colmeia (utilizar conhecimento de comunidades para obter lucro). As ideias dos participantes são transformadas em produtos informacionais ou produtos físicos. Está inserido nesse contexto o *crowdsourcing*, que consiste no trabalho colaborativo para solucionar problemas ou criar ideias. Os participantes raramente obtêm alguma vantagem pecuniária ou reconhecimento.

O processo de *produsage* não apenas influencia na produção artística e cultural de bens, conhecimento e informação, mas também oferece alternativas para expandir a participação política e efetivamente democrática.

Para ilustrar todas essas questões teóricas, cabe apontar a organização e os processos desenvolvidos por fãs e institucionalizados através dos *fandoms*.

2.2.2 *Fandoms* e cultura *geek*: participação e produção cultural

Geek é um termo usado para descrever uma pessoa socialmente desajeitada e impopular, geralmente devido à sua inteligência. Tal definição consta no léxico americano desde meados do século XX e é usada de forma intercambiável com o termo *nerd*. Com o tempo, o termo passa a ter uma conotação mais positiva, sendo usado para definir uma pessoa com interesse específico ou conhecimento especializado, especialmente em tecnologia (Encyclopædia Britannica, 2025). O conceito de *geek* abarca uma comunidade de indivíduos com interesses em tecnologia e produtos midiáticos populares (jogos, HQ, animes e mangás, ficção científica, seriados, música etc.), estando intimamente relacionada à cultura fã. Os *fandoms*, inclusive, ajudaram a elevar o *status* dos *nerds* a *geeks*, transformando-os no centro da cultura popular ocidental atual.

Os fãs possuem uma capacidade ímpar de transformar a produção industrial de cultura em cultura popular significativa para um grupo restrito de pessoas. A partir de um repertório apropriado da cultura de massa, eles definem performances, gêneros e narrativas de acordo

com as subjetividades de uma comunidade. Fiske (2001) avalia esse processo considerando as intersecções de grupos que ele chama de subordinados: gênero, classe, faixa etária e raça.

A definição de *fandom* ainda não é absoluta, pois os diversos *fandoms* são formados por diferentes indivíduos inseridos em distintos contextos, podendo significar várias coisas em uma multiplicidade de microcontextos, de momentos interativos sociais e em variadas plataformas (Hills, 2015). O *fandom* é, portanto, performático, isto é, ele assume sentidos distintos conforme se modificam seus atores e seus contextos.

Desse modo, para os propósitos da pesquisa é considerada uma definição mais didática de *fandoms*: são comunidades de fãs que compartilham produtos, experiências e trabalhos a partir de insumos culturais cultuados. Tais insumos podem ser livros, filmes, seriados, histórias em quadrinhos (HQ), gibis, mangás (quadrinho japonês), animes (animação japonesa), jogos, entre outros. A produção de objetos (textuais ou não) e sentidos é, portanto, intrínseca aos *fandoms*. Até mesmo por essas características, um dos pilares dos grupos de fãs, enquanto organização com objetivos comuns, é garantir o acesso ao cânone, ou seja, eles trabalham para disponibilizar: conteúdos inéditos no país, plataformas, *downloads*, arquivos, legendas, tudo de forma voluntária e gratuita.

A expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo (Jenkins, 2009, p. 31).

Antigamente, o acesso a certos produtos midiáticos ficava restrito aos interesses das emissoras que adquiriam os direitos de exibição, hoje, com os *streamings* e outros modos de compartilhamento de arquivos digitais, o acesso foi facilitado, porém não garantido, já que muitas vezes há disputa entre produtores e consumidores, devido à violação de direitos autorais.

Essas comunidades produzem uma semiótica própria, bem como transformam essa semiótica em uma produção textual, produzindo e distribuindo de forma independente e perfazendo um tipo de economia cultural (Fiske, 2001).

As considerações de Bourdieu (1984) sobre a cultura como economia, ajudam a entender esse processo. A cultura, como qualquer produção no sistema capitalista, também tem o objetivo de acumular capital, contudo, ela também serve para fazer distinções entre os grupos sociais. Como sua produção tende a ser monopolizada, a cultura promove padrões de

gostos e competências desejadas e, por consequência, rechaçadas. O conceito de *habitus* explica as formas como os sujeitos apreendem a realidade social, disposições como: habitat, estilo de vida, formas de pensar, gostos culturais e sentimentos. Ele representa uma mudança na noção estabelecida de social e individual, de dominação e subjetividade.

A economia “subterrânea” da cultura de fãs é, em muitos aspectos, paralela ao funcionamento da cultura oficial, mas adapta-os ao *habitus* do subordinado. Um *habitus* envolve não apenas a dimensão cultural do gosto, da discriminação e da atitude em relação aos objetos ou eventos culturais, mas também a dimensão social da economia (e da educação) sobre a qual esses gostos são mapeados: um *habitus* é, portanto, ao mesmo tempo uma disposição mental e um disposição 'geográfica' no espaço social (Fiske, 2001, p. 45).

Fiske (2001) distingue os conceitos de cultura oficial e cultura popular. A Primeira é aquela própria das classes privilegiadas pela distinção, ou seja, é social e institucionalmente legitimada, já a segunda é a cultura de massa, produzida industrialmente para atingir a maior parte do público possível, reafirma os padrões dominantes, mesmo que ofereça um conteúdo diferente deste.

O capital cultural popular é produzido por formações sociais subordinadas, é uma forma de trabalho não remunerada, na qual os participantes o fazem para satisfazer um desejo ou necessidade pessoal ou de um grupo restrito com interesses em comum, o trabalho dos fãs se encaixa nisso: a “[...] cultura de fãs é uma forma de cultura popular que ecoa muitas das instituições da cultura oficial, embora na forma popular e sob controle popular” (Fiske, 2001, p. 33). Os sujeitos não se engajam visando lucro ou distinção social de classe, mas sim para serem úteis à sua comunidade, por isso mesmo tal produção não perpassa obrigatoriamente por uma capacitação formal, muitos fãs são autodidatas, ou seja, desenvolvem habilidades para suprir uma demanda do grupo. Fiske (2001) determina três principais características dos *fandoms*: discriminação e distinção; produtividade e participação; e acúmulo de capital.

Os fãs gostam da exclusividade dos seus *fandoms*, por isso há elementos de identificação e validação dos membros do grupo, as fronteiras são bem delineadas, e por isso, fãs também discriminam. Tal discriminação engloba comportamentos sociais da cultura popular e também padrões estéticos da cultura do dominante (Fiske, 2001). Apesar disso, a cultura subordinada é funcional (Bourdieu, 1984), isto é, tem aplicações práticas, ao contrário da cultura dominante. Um dos critérios de discriminação é a autenticidade, esse critério se respalda nos padrões da cultura oficial e tende a ser mais praticado por grupos de fãs com

predominância de homens mais velhos e com maior nível de educação formal, pois se identificam mais com critérios da cultura oficial. Não obstante, “[...] os gostos e práticas culturais são produzidos por diferenças sociais e não por diferenças individuais, e assim a discriminação textual e a distinção social fazem parte do mesmo processo cultural dentro e entre fãs, tanto quanto entre fãs e outros públicos populares” (Fiske, 2001, p. 37).

O *fandom* se aproxima da cultura oficial quando se analisa o acúmulo de capital, em ambos, o acúmulo de conhecimento é o fator principal para aquele fim. A valorização de textos, performances e eventos é uma semelhança que a produção das duas culturas, oficial e popular, têm em comum (Fiske, 2001). O conhecimento é valorizado e reconhecido pelos membros dos *fandoms*, assim como outros elementos da cultura estabelecida também são reproduzidos nos grupos de fãs — a exemplo do colecionismo —, nesse sentido, itens ordinários transformam-se em objetos valiosos e cultuados nos *fandoms*. Todo esse microcosmo determina uma relação de interdependência entre ambas as culturas (oficial e popular), em que elas validam, criticam e dão manutenção na produção uma da outra.

A indústria de massa produz conteúdo que se distancia da cultura oficial ao oferecer produtos facilmente digeríveis, ordinários, e, portanto, mais passíveis de serem reescritos e retrabalhados a partir da participação ativa dos fãs. Fiske (2001) usa o termo *luta* para caracterizar a dinâmica do relacionamento dos fãs com a indústria, na verdade, ela possui múltiplas interfaces: complexa, fascinante, conflituosa, cúmplice ou cooperativa. Não obstante, os fãs tendem a rejeitar mais do que adotar as características da indústria cultural, ela serve de base, mas não determina o resultado final.

Para Jenkins (2015), quando se organizam em grupos com objetivos em comum, os fãs constituem uma instituição que debate exaustivamente produtos da cultura de massa, além de produzirem textos sobre um cânone ou sobre a própria comunidade. O autor explica a natureza e enumera cinco níveis de atividades de fãs:

O fandom organizado é, talvez acima de tudo, uma instituição de teoria e crítica, um espaço semiestruturado onde interpretações concorrentes e avaliações de textos comuns são propostas, debatidas e negociadas e onde os leitores especulam quanto à natureza da mídia de massa e sua própria relação com ela (Jenkins, 2015, p. 100).

A primeira delas é a Atividade de Recepção. Essa atividade envolve a criação de significado. Os fãs consomem os textos contidos nos programas de forma singular, eles estudam o cânone, desenvolvem um senso crítico que, mesmo a nível amador, os fazem

grandes conhecedores do produto original. Segundo Jenkins (2015, p. 280), “[...] criar significado envolve compartilhar, enunciar e debater significados. Para o fã, assistir ao seriado é o princípio, não o fim do processo de consumo midiático”.

O segundo nível consiste em Atividades de Crítica e Interpretação. Isso significa que ser fã é dedicar-se ao estudo do cânone. O fã consome o cânone repetidas vezes, de forma a desenvolver certa expertise em relação ao enredo e aos personagens. Dessa expertise também deriva o metatexto em diversos formatos, este, segundo Jenkins (2015, p. 280) “[...] é um empreendimento colaborativo; sua construção apaga a distinção entre leitor e escritor, abrindo o programa à apropriação de sua audiência”.

Por outro lado, não raramente, os fãs entram em conflito com produtores e autores que tentam impedi-los de usarem o cânone em suas produções. Além do mais, há embates pela distribuição de produtos sem a licença do direito autoral quando não há outras opções de distribuição em determinado local. Destaca-se, também, o ativismo por representatividade, isto é, o apelo por personagens e enredos que representem igualmente gêneros, raças, orientação sexual e classes econômicas distintas. Esse nível é conhecido como Atividade Ativista.

Depois, há a Atividade de Produção Cultural, que é entendida como envolvimento dos fãs nos mais diversos tipos de produções dessa atividade, como *fanzines*, *fanfilms*, *fanfictions*, *fanvideo*, entre outros. Para Jenkins (2015, p. 281), “[...] o *fandom* gera seus próprios gêneros e desenvolve instituições alternativas de produção, distribuição, exibição e consumo”, de forma a priorizar o acesso em detrimento do lucro. Para o *fandom*, todos os membros são produtores em potencial e a comunidade é o lugar ideal para testar, ampliar e desenvolver suas habilidades, levando a uma atividade de cunho social.

Desse modo, a Atividade Social, a última enumerada por Jenkins (2015), baliza-se por uma característica marcante do *fandom*: o cooperativismo. Assim, entende-se que a comunidade produz e compartilha seus insumos baseando-se no trabalho colaborativo. Conforme explica Jenkins: “[...] o *fandom* continua sendo um espaço onde o compromisso com valores democráticos pode ser renovado e nutrido. O comportamento não cooperativo é entendido negativamente, como violação do contrato social que une os fãs” (2015, p. 284).

Para além das atividades elencadas por Jenkins (2015), os fãs também realizam três tipos de produtividade (Fiske, 2001): produtividade semiótica, produtividade de enunciação e produtividade textual.

A produtividade semiótica ocorre no momento de recepção do objeto. Ela consiste no significado que o indivíduo atribui ao objeto consumido. Dessa forma, ela refere-se à cultura popular como um todo e não somente à cultura de fã. Funciona no interior dos grupos, assim que o significado é verbalizado para outras pessoas, ou seja, quando se torna social, começa a produtividade enunciativa (Fiske, 2001).

A segunda produtividade refere-se a de enunciação. Ela está ligada à comunicação entre os fãs e tem caráter social, referindo-se, portanto, ao compartilhamento dos significados seja através da fala, da escrita digital, ou ainda, no modo de se vestir, no corte de cabelo e assim por diante. Como essa produtividade ocorre apenas por relações sociais no interior do *fandom*, sua circulação é limitada e, por consequência, o capital cultural gerado é restrito (Hills, 2013).

Por último, há a produtividade textual. Ela consiste na materialização do significado, ela se aproxima mais do conteúdo validado pela cultura oficial, é um tipo de produção artística. A produção textual dos fãs geralmente é restrita à uma comunidade, o que a diferencia da cultura oficial é o fator econômico, não pela qualidade ou competência do fã, mas porque a obra dos fãs não é bem vista quando se tem objetivos comerciais.

O panorama da produtividade é alterado a partir da *web 2.0*, em que a *web* passa a ser participativa e todos os atores envolvidos têm a opção de produzir conteúdo. No contexto digital, as fronteiras entre as três produtividades se confundem, se mesclam e podem ocorrer ao mesmo tempo.

Desse modo, os fãs de conteúdos midiáticos são concomitantemente consumidores e produtores, leitores e escritores, espectadores e participantes (Jenkins, 2001). Em outras palavras, eles ressignificam os processos de interação desempenhados durante o consumo de algum produto midiático, criando novas definições para fenômenos comuns. Jenkins (2001) explica esse processo com um modelo de quatro níveis.

Primeiro, eles possuem um modo de recepção distinto, ou seja, os fãs incorporam aspectos da sua realidade. Este nível possui as seguintes características: seleção consciente do produto; leitura repetida; tradução do texto para outras formas culturais e atividades sociais; criação de novos textos a partir do texto base (Jenkins, 2001). Importante frisar que nesse contexto, o texto se refere ao conteúdo base de qualquer produto cultural.

Segundo nível, o *fandom* constitui uma comunidade interpretativa, em que seu diferencial está nas formas de comunicação e debate sobre os textos. Com protocolos de

leitura diferenciados e estruturas de significação próprias, os fãs criam significados que correspondem às suas vivências e aos seus interesses individuais.

O terceiro nível corresponde à característica de armazenamento e memória da produção dos fãs, utilizando o conceito de *Art World*, Jenkins (2001) explica como os *fandoms* representam um componente na cultura de massa que gera e compartilha conhecimento. Essa característica é importante, uma vez que muitos fãs utilizam o *fandom* como um treino para atividades profissionais, utilizando o *feedback* da própria comunidade.

Por fim, o *fandom* representa uma nova configuração de comunidade social. A construção social do *fandom* se distancia dos agrupamentos sociais comuns, que se definem por características como: gênero, idade, raça, religião, profissão ou orientação política. O que une os fãs é o interesse comum em um texto compartilhado, e dessa forma, tendem a abrigar uma maior diversidade cultural. Portanto, o valor do sujeito para o grupo não está diretamente relacionado a atributos físicos ou sociais, mas sim à sua contribuição para o fomento da própria comunidade. Por esse motivo, o *fandom* se torna atrativo para grupos socialmente marginalizados. Parece contraditório, já que a cultura de massa estabelece padrões que privilegiam grupos dominantes, no entanto, o *fandom* se apropria de textos que correspondem às convenções estéticas para transformar em conteúdo que abarque suas subjetividades.

A comunidade de fãs é constituída de uma multiplicidade de textos emprestados da cultura de massa, eles criam uma cultura de fragmentos dos produtos midiáticos, criando significados próprios ao mesmo tempo em que estreitam os laços com os produtos originais.

Os fãs aproveitam o senso de coletividade do *fandom* para contestar e propor novas formas de consumo dos produtos culturais, além disso, a comunidade “[...] serve de espaço no qual os fãs podem articular seus interesses específicos quanto à sexualidade, ao gênero, racismo, colonialismo, militarismo e à conformidade forçada [...]” (Jenkins, 2015, p. 285), tais temas podem ser considerados tabus e enfrentar certa resistência por parte dos representantes da cultura “oficial”. Além disso, as produtividades elencadas por Fiske (2001) e as atividades citadas por Jenkins (2015) convergem-se em práticas socioculturais propagadas nos *fandoms*. Algumas delas materializam-se em produtos compartilhados em diversos formatos, como demonstrado no Quadro 1, abaixo.

Quadro 1 - Atividades desenvolvidas por fãs

ATIVIDADE / PRODUÇÃO	DESCRIÇÃO
<i>Cosplay</i>	Arte de representar ou se caracterizar de um personagem de ficção. Mobiliza habilidades criativas de improvisação e adaptação, estreita laços sociais com a comunidade, através de atividades como artesanato, costura, maquiagem e atuação.
<i>Fanzines</i>	Revistas que podem abordar diversos tópicos, podendo seguir um modelo editorial ou algo mais informal, pode ser impressa ou manual. Serve como meio de comunicação e compartilhamento de textos ou outras artes entre os fãs. Estimula a criatividade e a leitura para além do texto escrito.
<i>Fanfilm</i>	Produção cinematográfica essencialmente amadora, contudo, não necessariamente de baixa qualidade. A atividade de produzir filmes mobiliza muitas competências: criatividade, letramento digital, escrita, fotografia, <i>storytelling</i> (narrativa), figurino, entre outras.
<i>Fanarts</i>	Criações artísticas inspiradas em produtos culturais de diversos formatos e mídias, comumente se materializa em ilustrações, porém podem contemplar: pintura, artesanato, costura, escultura e outros.
<i>Fanfictions</i>	Histórias ficcionais que utilizam o cânone como base para reescrever ou expandir a história original. Geralmente tomam a forma de conto, poesia ou romance e são compartilhados em repositórios digitais desenvolvidos pela própria comunidade. Incentiva a escrita e a leitura formais, além de desenvolver o conhecimento em diferentes gêneros narrativos.
Eventos	Os eventos de fãs ocorrem para convergir todas as atividades de <i>fandoms</i> , entre outros propósitos, eles servem para: fazer amizades, adquirir itens colecionáveis, fazer concursos literários e artísticos, fazer representações do cânone através do <i>cosplay</i> e, em alguns casos, conhecer os autores ou atores envolvidos com o cânone. A promoção de eventos de <i>fandom</i> na biblioteca representa uma oportunidade de instigar a sociabilidade na comunidade, e dessa forma, desperta o comprometimento dos usuários com a instituição.

Fonte: elaborado pela autora (2024)

Os *fandoms* se organizaram para produzir significados e metatextos para os cânones, advogar pelas causas de interesse da comunidade, criar produtos culturais através da colaboração e fomentar debates acerca de temas pouco discutidos pela sociedade. As comunidades se fortalecem tendo como paradigma o compartilhamento, seja de materiais, competências, habilidades ou opiniões. A produção participativa estreita laços e cria

identidades que moldam a imagem do *fandom*, contribuindo para sua perpetuação. Tais características dialogam com a proposta de participação das pessoas e fortalecimento da ideia de comunidade nas bibliotecas, além da proposta de fomentar atividades culturais para o desenvolvimento de habilidades e competências como as propagadas pelos *fandoms*.

2.3 Bibliotecas públicas, mediação e ação cultural

Bibliotecas são instituições de informação, conhecimento e cultura que visam suprir as necessidades de uma comunidade específica. O público da biblioteca perfaz um grupo de pessoas com interesses ou características comuns, isto é, a comunidade, por isso Lankes (2016) sugere o termo membros, para designar os indivíduos que compõem tais comunidades. O propósito dessas adequações terminológicas é destacar o caráter participativo que a biblioteca deve adotar em seus serviços e atividades. Com o universo digital, é muito comum que se levantem questionamentos sobre o propósito das bibliotecas em um mundo em que supostamente todas as informações são acessíveis com um clique. Isso faz com que cada vez mais profissionais que atuam nessas instituições adequem suas missões e seus objetivos a essa nova realidade (Lankes, 2016).

As missões das bibliotecas públicas (BP) foram se modificando ao longo das décadas, de forma a se adequarem às mudanças nas necessidades das comunidades e usuários da informação. Houve documentos norteadores dessas mudanças, como os Manifestos da IFLA/UNESCO sobre bibliotecas públicas. Tendo quatro versões, sendo a primeira de 1949 e a última de 2022, os manifestos foram se adaptando para a realidade de cada período, os diferentes focos perpassam tópicos como a educação popular, o papel social dessa instituição, a democratização do acesso às tecnologias da informação e, por fim, a ênfase no contexto digital, atentando para o uso de mídias, para a participação e para a diversidade (International Federation of Library Associations and Institutions, 2022; Fundação Biblioteca Nacional, 2010).

Suaiden (1995, p. 20) infere que o objetivo principal da BP consiste em “[...] preservar e difundir o conhecimento [...]”, ação que pode ocorrer em virtude de se “[...] providenciar recursos e serviços através de meios variados para dar resposta às necessidades de indivíduos e grupos nas áreas da educação, informação e desenvolvimento pessoal, incluindo a recreação e o lazer” (Gill, 2001, p. 20). Assim, “[...] dentre todos os tipos de bibliotecas é a única que possui características de uma instituição social [...]” (Suaiden, 1995, p. 20).

No entanto, a realidade diverge do ideal. O modelo tradicional de BP é marcado pelas seguintes características: “[...] passividade; isolamento; falta de interesse em promover mudanças; apego incondicional ao tecnicismo; a defesa de uma pretensa neutralidade e imparcialidade; o enfoque prioritário e exclusivo no livro e na leitura [...]” (Almeida Júnior, 2013, p. 69). Tal modelo instituiu uma dinâmica que afasta os usuários, já que não compreende suas necessidades e nem adapta seus serviços.

Novos olhares sobre as BP necessitam emergir, uma vez que elas são espaços dinâmicos, vivos e, como lembra Gill (2001, p. 51), “[...] devem estar conscientes das mudanças culturais, sociais e econômicas da comunidade e desenvolverem serviços dotados da flexibilidade necessária para se ajustarem a essas mudanças”.

É um equívoco insistir na biblioteca que tem como foco o acervo, na realidade o que faz a biblioteca são as pessoas, ainda que sua missão esteja pautada pelo acesso, disseminação e produção de conhecimento, os modos para cumprir este papel devem ser adaptados à atualidade.

Muitos bibliotecários acreditam que seus empregos dependem dos acervos e não da comunidade. Muitas bibliotecas estão apenas sobrevivendo ao invés de inovar, estão promovendo a paixão pela leitura ao invés de um empoderamento para os cidadãos (Lankes, 2016).

A *web* participativa disponibiliza, cria e possibilita o uso de ferramentas para a produção colaborativa de conhecimento, deste modo, fenômenos como a cultura participativa e a inteligência coletiva, devem ser apropriadas para definir os serviços e produtos das bibliotecas. Nesse sentido, preparar os indivíduos para utilizar tais recursos, emancipar e empoderar as pessoas para buscarem e criarem seus próprios conteúdos, tornam-se ações indispensáveis às bibliotecas.

A negligência da BP em colocar o usuário como centro das ações, faz com que ela seja vista como uma instituição improdutiva e ociosa no discurso social, sendo que tal concepção reverbera, inclusive, na imagem do bibliotecário, que é estereotipada do mesmo modo (Almeida Júnior, 2013). Consequentemente, as bibliotecas públicas tornam-se não lugares. Os lugares antropológicos não suscitam uma mediação simbólica entre os sujeitos e o espaço, uma vez que são, por si mesmos, princípio de sentido e de inteligibilidade, estão profundamente entranhados nas vivências, nas memórias e nas narrativas daqueles que os frequentam, e por isso mesmo, são locais de apropriação. O não lugar, por outro lado, é um espaço em que os sujeitos estão de passagem, não afeta e não se deixa afetar, é o local onde

não há construção de narrativas ou conexões. Desse modo, considerando o contexto atual, muitas bibliotecas públicas se enquadram no conceito de não lugar, devido à “[...] sua falta de ressonância social [...]” (Achilles; Silva, 2019, p. [5]), ou seja, pelo fato de não se integrarem à vida social dos sujeitos, não possibilitar a apropriação e emancipação dos indivíduos. Tendo em mente essa posição teórico-conceitual, urge a necessidade de “[...] produzir modos criativos [...]” (Achilles; Silva, 2019, p. [6]) de alterar a realidade, de redefinir as práticas, de modo que se crie conexão, que seja antropológica.

Contudo, a necessidade da existência de bibliotecas é inquestionável, pois o acesso a informação personalizada e de qualidade ainda é difícil e de alto custo, entretanto, elas precisam adequar-se às novas formas de acesso e produção de informação e conhecimento (Lankes, 2016). As bibliotecas são importantes, nesse novo contexto, devido a sua capacidade de potencializar o uso dos recursos, ampliar e democratizar as formas de acesso e apropriação dos mesmos, se consolidando como uma agente do bem comum. Elas também são redes de segurança para saber, conhecer e aprender, bem como auxiliam a democracia participativa ao possibilitar a formação de cidadãos proativos e bem informados.

Bibliotecas ruins somente criam um acervo. Boas bibliotecas criam serviços. Grandes bibliotecas constroem comunidades. [...] As bibliotecas precisam trabalhar com conhecimento, não com ferramentas. [...] Vamos resgatar a missão das bibliotecas novamente: melhorar a sociedade facilitando a criação de conhecimento (Lankes, 2016).

As bibliotecas devem ser espaços de leitura, mas tem que se deixar evidente que as pessoas possuem autonomia para lerem o que quiserem e da forma que quiserem, sempre ressaltando que a leitura não se limita ao textual. Tampouco, deve-se criar hierarquias para qualificar os tipos de leitura e de gênero narrativo: “Poesia, romance e uma boa ficção científica também podem contribuir para a criação de conhecimento” (Lankes, 2016).

Crippa (2015, p. 2) defende o espaço físico da BP como “[...] uma oficina permanente de apropriação do espaço coletivo, de ações compartilhadas [...]”, que ao mediar às necessidades dos usuários com as atividades da instituição, torna-se um laboratório de cidadania. A biblioteca participativa adapta-se “[...] às novas exigências da sociedade, criando lugares de agregação e de sociabilidade para além do livro e da leitura [...]”, ela integra os marginalizados, formando uma cidadania participativa (Crippa, 2015, p. 7).

Para Archambaud (2017), a biblioteca do futuro deve utilizar o conceito de *Biblioremix* para reinventar suas práticas e serviços. *Biblioremix* significa desenvolver serviços utilizando

as competências dos usuários e de usuários em potencial, criando atividades participativas através do compartilhamento de competências (Archambaud, 2017). A biblioteca atuaria, portanto, como mediadora da comunidade, disponibilizando o espaço para o desenvolvimento das atividades, pois ela deve ser “[...] um lugar de criação, de aprendizagem, de socialização, de experimentação, de participação [...]” (Archambaud, 2017, p. 35). A biblioteca do futuro é viva, participativa e tem o usuário como centro de gravidade (Archambaud, 2017).

Cavalcante (2010, p. 5) apresenta a BP como um “[...] espaço multicultural, de troca de saberes e experiências, de aprendizado humano e de atendimento às necessidades informacionais locais [...]”. Assim, ela é fundamental para o fomento de competências que, por sua vez, se desenvolvem através do acesso, da mediação e do uso da informação. Porém, para que a BP seja socialmente relevante, é necessário transformá-la em um “[...] espaço de encontro, de busca, diálogo, prazer, descoberta, aventura, cidadania e fortalecimento dos laços locais” (Cavalcante, 2010, p. 10).

Para Vaz (2020), as novas tecnologias da informação, bem como o volume informacional crescente, trouxeram novos desafios à BP, não só em relação ao livro, mas, principalmente, em relação à produção textual. As novas formas de produção e disponibilização do texto, como o hipertexto, fez com que a biblioteca mudasse o foco do suporte impresso para a dinamização das formas de acesso ao conhecimento. Nessa perspectiva, a biblioteca pública passa a se preocupar com diferentes práticas de sociabilidade em seu espaço físico, combatendo a ideia de leitura como atividade solitária. Assim, o papel social das bibliotecas mantém sua essência, com as devidas adaptações, de promover a inclusão social de minorias (Vaz, 2020).

A biblioteca não pode ser um agente passivo neste processo, assim como não deve assumir uma posição dominante. Antes, seu papel deve ser o de integrar a comunidade para que ela faça uma gestão participativa junto à instituição, que os sujeitos definam, ofereçam e participem dos serviços oferecidos, ela deve facilitar os processos. Os profissionais da biblioteca facilitam ao fornecerem acessos e capacitações, ao proporcionarem ambientes seguros e ao motivarem o aprendizado (Lankes, 2016).

As bibliotecas devem fazer parte da comunidade, devem integrar a vida das pessoas. Por este motivo, a participação, enquanto ferramenta para igualdade, empreendedorismo, inovação e a criatividade, deve estar presente em todas as frentes da biblioteca: membros,

processos, atividades e postura dos bibliotecários. A cultura participativa permite o desenvolvimento de novas competências e habilidades, fazendo com que a biblioteca seja o espaço em que os membros se sintam parte da comunidade. Nesse sentido, os bibliotecários devem ser cada vez mais participantes e não só mediadores (Lankes, 2016).

Os modelos alternativos de BP convergem a estrutura da instituição com o conhecimento bibliotecário para oferecer serviços além dos tradicionais, como a ação cultural (Almeida Júnior, 2013). Vai nessa direção a aceção acerca das missões-chave da BP, consta no Manifesto da IFLA/UNESCO sobre bibliotecas públicas que suas missões correspondem a: criar e fortalecer os hábitos de leitura; estimular a imaginação, a criatividade, a curiosidade e a empatia; desenvolver habilidades de leitura e escrita, educação midiática e informacional, e competência digital; promover o acesso à expressões culturais e tradições, à apreciação das artes, ao conhecimento científico; fornecer serviços de forma presencial e remota; fomentar o diálogo intercultural e a diversidade cultural (International Federation of Library Associations and Institutions, 2022). Tais missões estão em consonância com as práticas desenvolvidas no interior dos *fandoms*. O Quadro 2, a seguir, lista diversas atividades que podem envolver ações culturais ao mesmo tempo em que a BP cumpre sua função social.

Quadro 2 - Funções culturais e educacionais da biblioteca pública

Funções da Biblioteca Pública	Atividades culturais
Promoção da leitura	Concursos de leitura de contos e histórias, crítica de livros, clube de leitura, curso de criatividade literária, dramatização de leitura (teatro), feira de livros, hora do conto, jogos literários, gincanas, lançamentos de livros, mural de poesias, visita de escritores.
Centro de aprendizado	Cursos de curta duração (literatura, artesanato), telessalas de alfabetização de adultos, palestras, discussões.
Centro de Informação	Painel com as informações das atividades das associações e organizações da comunidade e outras atividades culturais.
Centro cultural	Conferências, debates, exposições, feiras culturais, maratonas culturais, mesas redondas, varal cultural.
Centro de lazer	Apresentações musicais, clube do idoso, exibição de filmes, audiovisuais ou multimídia, teatro, teatro de fantoche e de sombras.

Fonte: Adaptado de Fundação Biblioteca Nacional (2010)

Os elementos do Quadro 2 podem ser relacionados com as atividades e produtos dos *fandoms*. As funções da BP são: a promoção da leitura, o aprendizado, a informação, a cultura e o lazer, elementos que condizem com as seguintes atividades: Atividade de Recepção, Atividade de Crítica e Interpretação, Atividade Ativista, Atividade de Produção Cultural e Atividade Social; juntamente com os seguintes produtos: *fanzines*, *fanart*, *fanfilms*, *fanfictions*, *fanvideo*, entre outros. Essas são, portanto, novas relações que se inserem no âmbito das discussões acerca da cultura *geek*, uma tendência que se baseia no envolvimento com dispositivos eletrônicos e o interesse pelas mídias e tecnologias.

O desenvolvimento das práticas socioculturais dos *fandoms* demandam atividades manuais, digitais, criativas, lógicas, de leitura e escrita, além de estimularem a autocapacitação. No contexto da BP, essas habilidades podem ser potencializadas a partir da reunião de pessoas com interesses em comum, possibilitando o compartilhamento de competências. A instituição ainda seria responsável por garantir o acesso a materiais e oficinas que ajudem no desenvolvimento de habilidades. Portanto, cabe às BP e aos seus profissionais estabelecerem processos de mediação entre os recursos da unidade e os usuários da comunidade.

2.3.1 Mediação e ações culturais: como integrar o *fandom* às bibliotecas públicas

A mediação é uma interferência intencional e pensada, ela não pode ser neutra nem passiva. Ao contrário, ela determina relações, e quem realiza tal ação é denominado mediador (Almeida Júnior; Santos Neto, 2014). Os profissionais de Biblioteconomia, medeiam as ações nas bibliotecas, assim, toda ação do bibliotecário é efetivamente uma mediação, pois toda interferência (implícita ou explícita) é inerente à oferta de serviços e produtos naqueles ambientes (Almeida Júnior; Santos Neto, 2014).

Existem alguns tipos de mediação: da informação, oral, cultural etc. Apesar de o cerne da pesquisa ser a mediação cultural, é pertinente fazer um adendo sobre a mediação oral. A mediação oral consiste na ação do mediador (leitor-narrador) usar a voz e o corpo para interpretar um texto ao público (leitor-ouvinte), de modo que possibilite uma experiência de recepção e fruição coletiva (Bortolin, 2011). A interação entre ambas as partes cria uma relação dialógica, tendo a fala como instrumento da mediação na qual os indivíduos participam do processo e, desse modo, constroem significados. O diálogo possibilitado pela

interação (narrador-ouvinte) se relaciona com a Estética da Recepção, isto é, o sentido do texto é construído coletivamente (Bortolin, 2011). Tais características estão alinhadas às diversas atividades executadas pelos *fandoms*, no entanto, optou-se pela exploração do conceito de mediação cultural devido ao fato de ele englobar a ação cultural, esta, por sua vez, abrange todas as atividades realizadas pelo grupo de fãs estudado.

A ação cultural é um dos variados modos de mediação cultural que podem materializar-se em instituições culturais, através de atividades direcionadas. A mediação cultural constitui:

[...] processos de diferente natureza cuja meta é promover a aproximação entre indivíduos ou coletividades e obras de cultura e arte. Essa aproximação é feita com o objetivo de facilitar a compreensão da obra, seu conhecimento sensível e intelectual – com o que se desenvolvem apreciadores ou espectadores, na busca de formação de públicos para a cultura ou de iniciar esses indivíduos e coletividades na prática efetiva de uma determinada atividade cultural. Entre as atividades de mediação cultural estão as de [...] bibliotecários de bibliotecas públicas [...] (Teixeira Coelho, 1997, p. 247).

Enquanto ação educativa, ela tem priorizado certos tipos de leitura e de práticas normalizadas pelo *status quo*, nesse sentido, torna-se necessário priorizar ações que estabeleçam “[...] vínculos mais orgânicos dos sujeitos com o conhecimento prático, racional e técnico [...],” através de “[...] processos de apropriação e construção de significados [...]” (Crippa; Almeida, 2011, p. 203).

Os processos indicados acima devem envolver os sujeitos, de modo que “[...] ao entrarem em contato com as produções culturais, também tenham a possibilidade de imprimir nessas produções as suas marcas, resignificando-as e reinventando-as, em outras palavras, apropriando-se criativamente delas [...]” (Crippa; Almeida, 2011, p. 203).

A ação cultural representa uma forma de mediação para o desenvolvimento das atividades de *fandoms* em BP, pois ela se relaciona com as diferentes atividades ligadas às artes, e no entanto, são pouco exploradas nas ações das BP, tais como: música, teatro, dança, literatura, ópera, exposição, recital, concurso literário, entre outros (Milanesi, 2002).

Para Almeida (1987, p. 33) a ação cultural “[...] está ligada à ideia de transformação, de emancipação a partir da expressão [...]”. Logo, trata-se de uma produção cultural que envolve a educação coletiva, onde a própria comunidade institui a ação, através de uma gestão participativa e do trabalho cooperativo. Nesse contexto, o bibliotecário, como agente cultural, planeja e administra os recursos, deflagrando processos e convergindo fatores que dizem respeito a: “[...] sua relação com o ambiente, o domínio da técnica e a clareza de seus

objetivos [...]” (Almeida, 1987, p. 35), de forma a “[...] estabelecer relações, captar e canalizar anseios, [e] traduzir esses anseios em projetos [...]” (Almeida, 1987, p. 38, acréscimo nosso) para envolver a comunidade a partir de uma abordagem interdisciplinar.

Pieruccini (2007) apresenta dois conceitos importantes ao apresentar a importância da mediação cultural na apropriação do conhecimento, são eles: a ordem informacional dialógica e o dispositivo informacional dialógico. O primeiro conceito refere-se à articulação de elementos heterogêneos (ambientes, técnicas, linguagens) para criar dispositivos informacionais que viabilizam a mediação entre os sujeitos e o conhecimento. O dispositivo é justamente o fruto da configuração dos elementos que compõem a ordem informacional dialógica. O objetivo do dispositivo é garantir que o processo de aprendizado, ou seja, a apropriação, seja significativa, ativa e colaborativa, por isso a importância da mediação.

Os dispositivos regulam os processos que ocorrem durante a mediação para que a construção do conhecimento seja contextualizada e crítica, e para que reflita as singularidades dos sujeitos. Nesse contexto, a autora apresenta a figura do infoeducador, que é o responsável pela mediação; tendo características múltiplas, ele é um profissional que atua na comunicação e no compartilhamento de saberes, e que através da mediação, promove o uso efetivo dos dispositivos informacionais (Pieruccini, 2007).

Ainda nessa perspectiva da construção do conhecimento a partir da mediação cultural, Perrotti (2015) apresenta o conceito de biblioteca *forum*⁶. O autor utiliza alguns conceitos para apresentar a ideia de um dispositivo cultural que valoriza a troca entre os sujeitos, estabelecendo um diálogo participativo, ou seja, que rechaça a ideia de distribuição hierárquica e impositiva de conhecimento para a construção coletiva de cultura. Nesse sentido, são feitas quatro distinções para definir os conceitos que compõem a biblioteca *forum*: Ledores/Leitores, Espaço/Ambientes de Leitura, Dispositivo Monológico/Dispositivo Dialógico, Transmissor/Mediador Cultural (Perrotti, 2015). Ou seja, a biblioteca *forum* possui leitores, pois os sujeitos são ativos no processo de leitura e interpretação; também é formada por ambientes de leitura que possibilitam a interação e a troca cultural; ela é definida como um dispositivo dialógico ao incentivar o diálogo e a pluralidade; e por fim, tem como profissional o mediador cultural, já que não permite uma relação impositiva ou hierárquica,

⁶ Perrotti (2015) faz uma distinção entre Biblioteca *Forum* (diálogo participativo), Biblioteca *Templum* (preservação da memória) e Biblioteca *Emporium* (distribuição de signos). A primeira tem foco nos usuários, as seguintes têm foco no acervo e no acesso, respectivamente.

mas sim, possibilita a troca e a construção conjunta da informação e do conhecimento (Perrotti, 2015). A biblioteca *forum*, através da ação cultural, possibilita o encontro de diferentes sujeitos que, através de suas diferenças, negociam as tensões e os conflitos que surgem na interação, construindo e desconstruindo a cultura em um ambiente dinâmico e renovável.

A mediação e a experiência da leitura são diretamente influenciadas pelo ambiente, ou seja, pelo espaço físico da biblioteca: os móveis, a iluminação, a acústica e a acessibilidade são determinantes para que uma ação cumpra sua função. O espaço favorece a leitura como ato social e colaborativo. A mediação cultural preconiza a apropriação cultural, esta se estabelece a partir do protagonismo dos sujeitos nos processos de aprendizado, assim, ela oportuniza e incentiva diálogos que levam à apropriação segundo diferentes culturas, indivíduos, repertórios e contextos sociais para formar leitores críticos. A dimensão política da leitura está na sua capacidade de ser um ato social, no qual os sujeitos conseguem apreender a realidade a partir de suas vivências, tornando-se conscientes e emancipados.

Pensar a mediação é pensar contextualmente, não só em sua prática, mas em sua conceituação, ou seja, na construção teórica de sua definição. Nesse sentido, a mediação pode ser compreendida de diversas formas.

Gomes (2020) explora a mediação da informação sob diversos aspectos que levam ao protagonismo social, tanto dos sujeitos que participam das ações mediadas, quanto dos profissionais que medeiam as ações. O mediador deve ter, além da capacidade técnica, sensibilidade cultural e habilidades criativas (Crippa; Almeida, 2011). A mediação é dependente de práticas comunicacionais e opera como elo entre público e cultura, como essas ações dependem do envolvimento de sujeitos, a mediação é um meio de manifestação das subjetividades (Gomes, 2014). Nesse sentido, o protagonismo social é um objetivo implícito da mediação, já “[...] o mediador da informação caracteriza-se como um agente político [...]” (Gomes, 2019, p.18).

Gomes (2020) busca situar as dimensões como práxis da ação de interferência do mediador, sendo ele também parte e protagonista da ação. A tomada de consciência pelos sujeitos, através da apropriação, é parte do desenvolvimento do protagonismo social. As experiências coletivas, as interações sociais permitem as experiências advindas da subjetividade, ou seja, na troca de informação através do processo de comunicação, cria-se significados socializados.

A primeira dimensão é a dialógica, do diálogo, isto é, que promove a comunicação entre os sujeitos, considerando as singularidades para criar significado e desenvolver o protagonismo social. O dispositivo informacional dialógico enxerga a instituição como um dispositivo que fomenta o diálogo e a participação, incentivando o debate. A partir da dialogia há a criação de significados e, dessa forma, alcança-se a dimensão estética. A experiência sensorial e o prazer na aprendizagem levam à dimensão estética. A dimensão formativa se relaciona ao desenvolvimento intelectual e afetivo, que ocorre através da construção de saberes relevantes e significativos aos sujeitos, formando cidadãos reflexivos e com senso crítico. A dimensão formativa se relaciona ao desenvolvimento intelectual e afetivo, através da construção de saberes relevantes e significativos aos sujeitos, formando cidadãos reflexivos e com senso crítico. A dimensão política atua no empoderamento dos sujeitos para a conscientização por direitos, resistência à desinformação e o protagonismo social, ela torna os participantes em agentes políticos na mediação. A dimensão ética está presente em todos os processos, por isso ela é responsável pela articulação das demais dimensões. A ética é a âncora que possibilita a diversidade e o respeito entre os participantes, garantindo um ambiente seguro e íntegro para desenvolver a mediação. A articulação das cinco dimensões durante a mediação é determinante para garantir uma ação mediadora eficaz e abrangente.

Da interação dos sujeitos deriva um processo de trocas que possibilita a aprendizagem a partir da experiência e das ações, tornando-os protagonistas. Então, a ação mediadora ocorre através do processo de comunicação. Na dinâmica da comunicação com as linguagens e com os dispositivos, flui a informação na qual serão atribuídos ou construídos significados. Nesse sentido, os sujeitos se expressam através de suas perspectivas socioculturais e, desse modo, desenvolvem o sentimento de pertença (Gomes, 2020) para construir o conhecimento a partir da troca, do compartilhamento e da colaboração. No processo dialógico que se estabelece entre a interlocução dos sujeitos e as ações nos ambientes de informação — através da mediação — promove-se a emancipação por meio da participação ativa nos processos comunicacionais. Pelo caráter formativo da mediação, suas ações podem ser pensadas para a formação do usuário (Gomes, 2014), para tanto, o profissional mediador precisa estar atento às novas práticas, aos novos dispositivos tecnológicos e as novas relações sociais para conduzir as ações de mediação (Gomes, 2014).

A mediação cultural perpassa os processos de mediação da informação, seu conceito é polissêmico (Crippa; Almeida, 2011) ou, ainda, opaco (Perrotti; Pieruccini, 2014). Por seu uso

em diversas áreas do conhecimento (Perrotti; Pieruccini, 2014) e em contextos muito abrangentes, torna-se inviável a definição unívoca do conceito de mediação cultural, sob esse aspecto ele se torna flexível (Crippa; Almeida, 2011).

Sobre mediação cultural, Teixeira Coelho (1997) refere-se à formação de públicos para a cultura através de processos mediados por diferentes profissionais, com o intuito de aproximar indivíduos e obras artísticas e culturais. Os processos de mediação cultural podem ocorrer através da ação cultural, da animação cultural e da fabricação cultural (Teixeira Coelho, 1997). Rasteli (2021, p. 130) complementa que a mediação cultural não se define em práticas e técnicas homogêneas, mas sim, abarca “[...] múltiplos modelos, perfis de mediadores e funções [...]”.

A mediação cultural pode ser organizada em torno de conflitos gerados por um objeto cultural, na dinâmica entre desejos e aspirações dos sujeitos em diferentes contextos socioculturais, forma-se um território intermediado por forças que “[...] negociam os destinos dos signos [...]” (Perrotti; Pieruccini, 2014, p. 7). A mediação cultural carrega aspectos instrumentais, funcionais e de ação. Tal ação cria sentidos e identidades culturais na interação entre objetos culturais, sujeitos e contextos, fazendo com que: os dispositivos culturais tornem-se instâncias criadoras de signos, os sujeitos se tornem criadores de signos e a mediação torne-se ato de construção de sentidos (Perrotti; Pieruccini, 2014).

Especificamente no contexto das bibliotecas, a mediação cultural consiste no “[...] conjunto de processos, interferências e dispositivos que possibilitam a apropriação cultural, colaborando na construção de significados com o intuito de alcançar o protagonismo cultural e o desenvolvimento sociocultural” (Rasteli, 2021, p. 134-135).

A mediação cultural está no limiar do acesso à cultura, sendo ela responsável pela articulação entre os sujeitos, seus interesses e suas subjetividades. A mediação cultural transcende a simples oferta de objetos predeterminados e inseridos em uma cultura pautada por uma elite que exclui e marginaliza a maioria da população, ao restringir o acesso e a compreensão dos signos culturais.

Portanto, este trabalho buscou fazer uma reflexão teórica sobre a relação entre a ação cultural em bibliotecas públicas (ou centros de cultura) e a participação dos sujeitos na criação de significado através da mobilização de seus próprios códigos culturais.

2.3.1.1 A ação cultural na mediação

A ação cultural consiste em um conjunto de procedimentos para instaurar determinada política cultural, através de recursos humanos e materiais direcionados a públicos determinados, ela corresponde ao elo entre público e obras de arte ou cultura, permitindo, inclusive, sua criação efetiva. Trata-se de criar condições para que as pessoas “[...] inventem seus próprios fins no universo da cultura” (Teixeira Coelho, 1997, p. 32).

A ação cultural difere-se da animação e da fabricação, pois a primeira é um processo em movimento, que se inicia como uma ideia, uma provocação, mas o mediador não tem controle dos rumos que a ação tomará, portanto, não há um fim especificado, premeditado (Teixeira Coelho, 2001). No mesmo sentido, a animação cultural visa conectar públicos e obras culturais, contudo, de um modo mais passivo, ou seja, ela consiste em levar iniciativas a públicos específicos, porém sem possibilitar a participação popular em seus desdobramentos (Teixeira Coelho, 1997). Por outro lado, a fabricação cultural possui um objetivo definido, um planejamento mais rígido, ou seja, possui começo, meio e fim. A fabricação tem como proposta a transmissão do conhecimento, é a conformação de uma percepção ou criação de uma opinião específica (Teixeira Coelho, 1997). A ação cultural, em seu modo mais efetivo, não pretende moldar a sociedade, mas antes, criar oportunidades, oferecer meios para a reflexão, a provocação e a construção de novas expressões e bens culturais.

Por seu caráter ligado à criação, a ação cultural não pode se ater a atividades educativas padronizadas, ainda que pareça ser o caminho mais fácil, tais atividades inibem a criatividade por determinar papéis em que um oferece o conhecimento e o outro representa um receptáculo a ser preenchido. Tal associação “[...] torna estas atividades e seus promotores mais importantes que a própria criação e seus agentes” (Teixeira Coelho, 2001, p. 29). Assim, seu objetivo é dissipar a incomunicabilidade entre obras artísticas e pessoas, diminuindo a inércia e a passividade destas frente aos meios de comunicação. Ela leva as pessoas a refletirem sobre seu meio e, a partir disso, produzir culturalmente de modo significativo para elas próprias (Teixeira Coelho, 2001).

Nessa perspectiva, também não se deve encarar a ação cultural como uma atividade para ocupar o tempo ocioso, tampouco utilizá-la para moldar atividades classificadas como marginais por serem próprias de classes sociais menos abastadas (Teixeira Coelho, 2001), para justamente torná-las palatáveis ao gosto da classe dominante, que não só define os padrões

estéticos, também define o valor das expressões culturais. Cabe sim, pensar a cultura para além de sua instrumentalidade (lazer ou outra “utilidade”), é necessário fomentar a arte como crítica à sociedade, sua contestação e até sua modificação. A ação cultural não pode se resumir à institucionalização e à reprodução da cultura estabelecida por dispositivos educacionais, comunicacionais e publicitários (Teixeira Coelho, 2001).

Milanesi (2003) compreende a ação cultural como a invenção do objeto através da leitura crítica, da interpretação e da reinvenção, independente do produto. Tais ações atingem seus objetivos quando levam a ampliação de conhecimentos diversificados e contraditórios (Milanesi, 2003). As ações culturais mobilizam diversas expressões artísticas, pois devem promover uma inquietação, ao ampliar o conhecimento, ampliam-se também a curiosidade e os modos de perceber e interpretar a realidade.

A ação cultural para libertação representa o autêntico ato de conhecer, uma vez que possibilita a conscientização dos sujeitos, não só da realidade que os permeiam, mas também da realidade condicionada a que estão submetidos. A consciência crítica se constrói no dialogismo entre ação e reflexão, do mesmo modo, o diálogo com o povo é condição básica da ação cultural para libertação (Freire, 1981).

Para adquirir uma criticidade em relação à leitura, o sujeito precisa apropriar-se do texto, e assim, alcançar sua significação profunda. Ao tornar-se sujeito do ato de construção do conhecimento, o indivíduo transpõe a criticidade para outras dimensões de sua vida (Freire, 1981). A ação cultural possibilita a transformação da realidade, pois cria os meios pelos quais os oprimidos combatem culturalmente a cultura dominante (Freire, 1981).

Ação cultural libertadora se articula na invenção (criatividade, imaginação), na formulação (percepção, decodificação, técnica) e na criação (articulação da invenção e da formulação). Sua primeira tarefa é criar condições para encontros e estimular atividades cognitivas, assim, opõe-se às práticas pedagógicas, priorizando o uso da linguagem e dos códigos culturais da comunidade para fomentar uma cultura-contexto (Flusser, 1983).

Os centros de cultura devem ser os espaços alternativos de produção cultural onde se realizam ações culturais (Milanesi, 2003). Flusser (1983) utiliza o termo biblioteca-ação cultural para definir os espaços que servem de instrumento para a execução de ações culturais.

2.3.1.2 A ação cultural nos centros de cultura

A importância da biblioteca enquanto centro cultural é trabalhado por Flusser (1980), o autor traça o paralelo entre a biblioteca que realmente exerce sua função de criação e mediação cultural, denominando-a de biblioteca-ação cultural. Sob sua perspectiva, a biblioteca pública deve voltar suas ações para o não-público, ao qual ele dimensiona ser o grupo que está aquém até do público em potencial, pois está marginalizado da produção cultural de tal forma que não a entende, portanto, é incapaz de formular a sua própria concepção de cultura (Flusser, 1980). Denominando o isolamento do não-público de cultura do silêncio, Flusser (1980) insiste que as ações da biblioteca pública devem ir de encontro com o rompimento desse silêncio. Para tanto, é necessária uma transformação estrutural que permita ao não-público criar sua palavra, e isso só ocorre através da ação e da reflexão. Porém, antes de pensar em ações de transformação, é preciso identificar o não-público e, conseqüentemente, conhecer sua realidade.

Milanesi (2003) corrobora essa perspectiva ao afirmar que não existem diferenciações conceituais entre biblioteca pública e centro cultural, uma vez que a adaptação natural da primeira às novas formas de criação e compartilhamento cultural, a fez expandir suas funções tais quais as atribuídas aos centros culturais. O autor afirma que no Brasil é comum diferenciá-los, pois “[...] separar o acesso ao conhecimento da criação de um conhecimento novo é uma operação difícil” (Milanesi, 2003, p. 210). O acesso à informação é prerrogativa para ambas as ideias de instituições, por isso suas ações não podem presumir uma passividade do público, ao contrário, assim como suas atividades e acervo, o público deve ser instigado a ser ativo, levantar dúvidas, inventar.

A biblioteca-ação cultural estabelece uma “[...] síntese dialética entre criação e mediação cultural [...]” (Flusser, 1980, p. 136); não se restringindo à cultura literária, ela analisa e critica a herança cultural, possibilitando a criação da palavra pelo não-público, pois dá o protagonismo à comunidade e, portanto, desenvolve ações que façam sentido para a mesma. Para se tornar uma instituição de libertação e emancipação dos sujeitos, ela deve se consolidar como centro cultural. A biblioteca-ação cultural visa integrar os processos culturais que constituem a comunidade, articulando mediação e construção de acervo (Flusser, 1983).

As ações dos centros culturais são pautadas pelos verbos: informar, discutir e criar, sempre adaptados às características do meio social no qual estão inseridos. Assim como

Flusser (1983), Milanesi (2003) destaca a importância da seleção adequada do acervo para as ações culturais. A ação cultural serve para criar necessidades informacionais e criativas, pois ela fomenta a reflexão e o questionamento. Nesse sentido, as tecnologias digitais em si, não se encerram nelas mesmas, porém podem potencializar, juntamente com os outros recursos humanos e materiais do centro de cultura, as ações culturais. É interessante pensar nos espaços dos centros de cultura em função dos verbos que direcionam sua existência, então definem-se as áreas: de acesso ao conhecimento (informação), de convivência e discussão (debate) e de oficinas e laboratórios (criação) (Milanesi, 2003).

Os centros culturais são basicamente áreas de convivência, por isso as ações culturais devem ter como foco as relações humanas, incentivando-as de modo interpessoal, as atividades são pensadas no indivíduo, relacionadas ao todo (comunidade, sociedade) e determinadas por grupos com interesses em comum (Milanesi, 2003).

A preocupação estética, ou ainda, a construção social do imaginário ligado à cultura, levam a construção de centros culturais estranhos à população, “[...] um lugar onde as pessoas não entram espontaneamente” (Milanesi, 2003, p. 72). Isto gera um afastamento da comunidade por acreditar que para frequentar tais lugares são necessários um repertório e um conjunto de bens simbólicos, do contrário a “ignorância” dos sujeitos será evidenciada.

O acesso a bens culturais diversificados está intimamente ligado às divisões sociais, uma vez que o domínio de diferentes linguagens amplia a capacidade dos sujeitos de compreender, assimilar, relacionar e por fim criar significados que façam sentido para ele e para outros. Milanesi (2003) destaca que as capacidades de captar informações e combinar dados, relacionando-os à própria vida, ampliam as percepções e possibilitam a produção e o acúmulo de riquezas.

Um dos desafios dos centros culturais consiste em diversificar os públicos, ou seja, possibilitar o acesso a camadas da sociedade que geralmente não tem contato com determinadas expressões artísticas e culturais. Milanesi (2003) afirma que há barreiras que não se restringem à linguagem, mas simplesmente refere-se à aproximação. É comum que as atividades, espaços, prédios e linguagens utilizadas na produção e disseminação cultural não atraiam a maioria das pessoas, pois além de não serem convidativos, passam a impressão de que é necessário dominar certos códigos de comportamento e vestimenta para frequentar lugares como os centros culturais. Esse afastamento de determinadas classes sociais dos bens culturais é reflexo da categorização da cultura entre “culto” (ou erudito) e popular.

Ao situar a atuação do bibliotecário em relação à ação cultural, Flusser (1980) utiliza o termo animador-bibliotecário, enfatizando, inclusive, que a animação é a prática da ação cultural (Flusser, 1983). Entretanto, Teixeira Coelho (2001) afirma que os termos animação e animador cultural possui uma conotação teológica, admitindo uma figura superior da qual parte a ação, ela é criadora e os demais são receptores, por isso o autor classifica os termos como inadequados, viciados. Vai ao encontro dessa constatação a afirmação de Freire (1981) de que a ação cultural ocorre de dois modos: para libertação e para domesticação, sendo a primeira mobilizada pelas massas dominadas e a segunda pelos dominantes. A ação para libertação não é pautada pela transferência de conhecimento, mas se constrói na participação da comunidade, pela qual ela alcança seu protagonismo (Freire, 1981). Em complemento, Perrotti e Pieruccini (2007, p. 56) a conceituam como um: “[...] fenômeno de participação ativa e afirmativa na vida cultural, na condição de produtor e criador de significados e sentidos, seja individualmente ou enquanto membro de um grupo ou uma coletividade”.

De todo modo, no planejamento de um centro cultural é necessário determinar os públicos para os quais serão direcionadas as ações, o responsável pelas ações deve conhecer os códigos e as linguagens da comunidade, já que a ação cultural, enquanto projeto revolucionário para libertação, deve estar em comunhão com as massas populares (Freire, 1981), isso implica em conseguir dialogar com as mesmas.

Como há uma tendência de associar as ações culturais à transformação social, seja pela apresentação de públicos a expressões desconhecidas ou distantes à suas realidades, seja pelo desenvolvimento da consciência de si e dos meios que os colocam em determinadas posições sociais, é importante que elas possibilitem a integração de públicos de diferentes realidades socioculturais. Tal integração gera conflitos, e é a partir deles, das diferenças e dos contrastes que a ação cultural ganha profundidade (Milanesi, 2003).

Milanesi (2003) aponta a escola e a indústria da cultura como bloqueadoras da capacidade de pensar, justamente pelas tendências à padronização e homogeneização dos conteúdos veiculados por essas instituições. Contudo, cabe refletir sobre a influência da subjetividade dos sujeitos no processo de recepção desses conteúdos, pois apesar de a tendência ser o consumo e assimilação passiva e conformada, há indivíduos que utilizam exatamente essas características para questionar e criar novas formas de assimilação da educação e da cultura. Por fim, ao centro de cultura cabe a potencialização desse impulso do subjetivo, pois ele “[...] propõe, oferece o contraditório a partir da vastidão do conhecimento

humano” (Milanesi, 2003, p. 160). Assim, os centros culturais defrontam a mera recepção e reprodução, possibilitando o acesso à informação e instigando o pensamento e a sensibilidade (Milanesi, 2003).

2.3.2 Cultura, mídia e participação: como integrar tais fenômenos às bibliotecas?

Teixeira Coelho (2001, p. 19) levanta a questão: “[...] de que cultura trata a ação cultural?”, para iniciar um debate acerca dessa publicização da cultura, afirmando que há um movimento de diluição/mercantilização dos bens culturais, traçando uma divisão entre o cultural e o comercial. Esta é uma discussão válida sob a perspectiva da simplificação extrema ou ainda do favorecimento dos interesses de um grupo restrito na produção cultural.

Entretanto, Teixeira Coelho (2001, p. 21) se atenta para o fato de que a discussão não se estanca na hierarquização da cultura, “[...] a questão não é discutir se novela é cultura ou não [...]”, mas justamente, diferenciar cultura como aquilo que move, que constrói, daquilo que é dado de forma padronizada, que presume uma passividade do indivíduo na recepção, em outras palavras, diferenciá-la da barbárie.

Guattari (2005) trabalha o conceito de cultura sob três abordagens: “cultura valor”, “cultura alma coletiva” e “cultura mercadoria”. A primeira, “cultura valor”, remete ao seu valor social, dividindo os que possuem cultura — os que são “cultos” — dos que estão excluídos desse consumo. A segunda, “cultura alma coletiva”, é frequentemente utilizada para definir as características de uma sociedade, pois representa a autoidentificação dos sujeitos com aspectos distintivos de grupos/comunidades. Já a terceira, “cultura mercadoria”, seria toda a cadeia produtiva ligada à produção de sentidos e valor à cultura. No contexto capitalista, esta seria a cultura de massa que é definida pela sua popularidade, isto é, o alcance de indivíduos que ela afeta ao ponto de consumi-la.

Os três tipos de culturas se desenvolvem e vigoram concomitantemente. Apesar da produção capitalística de subjetividades — isto é, a padronização da cultura — ainda há espaço para outros tipos de culturas legítimas, por exemplo, as culturas ditas marginais pelos setores que produzem subjetividades.

Teixeira Coelho (2001) divide o sistema de produção cultural em quatro fases: produção do bem cultural, distribuição, troca (venda) e consumo/uso efetivo. Esse sistema nunca completa seu ciclo devido à monopolização dessas fases por uma classe ou por

determinados setores sociais. O consumo ou o uso efetivo do bem cultural deve ser pautado por “[...] um programa de apoio a inteligência, à compreensão ou à recepção do bem cultural de modo a haver uma perfeita ou razoável apropriação do bem pelo destinatário [...]”, através de debates, palestras, oficinas, pois seu uso efetivo prevê a apropriação do bem cultural de modo a estabelecer uma “[...] integração entre bem e sujeito” [...] (Teixeira Coelho, 2001, p. 82). Em suma, a ação cultural deve criar oportunidades para que os sujeitos criem os bens culturais.

O ciclo cultural apontado por Teixeira Coelho (2001) e as concepções de cultura indicadas por Guattari (2005), delineiam um contexto em que a cultura se restringe a grupos específicos, tanto na produção quanto no consumo, bem como a uma abordagem capitalística, ou seja, a padronização da cultura de massa para a articulação de indivíduos através de sistemas hierárquicos, de valores e de submissão. Enquanto a cultura for observada como um fator de distinção social, seu papel social será deturpado. A cultura deve existir para a criação, para o desenvolvimento da sociedade, portanto, é necessária a participação da mesma em seus processos (Milanesi, 2003).

A cultura de massa, ao contrário do que possa parecer, não representa a simples homogeneização dos indivíduos, na verdade ela possibilita a comunicação entre diferentes grupos sociais, assim ela se opõe à passividade e ao conformismo (Martín-Barbero, 1997). Os meios de comunicação de massa são os novos mediadores da cultura e da sociabilidade, promovendo novos encontros culturais e criando novas formas de cultura (Martín-Barbero, 1997).

A massificação da cultura levou a dicotomia entre o conceito de cultura de massa com a cultura popular (Martín-Barbero, 1997), tais conceitos são por vezes utilizados de modo pejorativo, para hierarquizar os bens culturais. Martín-Barbero (1997) propõe a análise do popular (culturas locais) no massivo, ou seja, pensar como as categorias populares utilizam os meios de comunicação de massa para criar e propagar suas produções. O autor utiliza o exemplo da literatura de cordel para demonstrar as alterações da comunicação de massa na leitura e na propagação de narrativas, ampliando os sentidos através de reapropriações, de mestiçagens:

Leitura, enfim, na qual o ritmo não marca o texto, mas o grupo, e na qual o lido funciona não como ponto de chegada e fechamento do sentido, mas ao contrário, como ponto de partida, de reconhecimento e colocação em marcha da memória coletiva, uma memória que acaba refazendo o texto em função do contexto,

reescrevendo-o ao utilizá-la para falar do que o grupo vive (Martín-Barbero, 1997, p. 148).

A mediação que ocorre entre o popular e o massivo é o que permite um novo modo de existência do popular, no qual os sujeitos participam, colocam sua voz. É difícil falar dos meios de comunicação de massa sem relacionar o papel da televisão na propagação cultural, ficam evidentes os problemas de homogeneização, padronização e alienação que ela perpetua, contudo, há de se considerar o fator da subjetividade, os sujeitos não são receptores vazios e, nesse sentido, apreendem o conteúdo consumido de modos distintos.

Milanesi (2003) também critica a televisão por sua função homogeneizante na cultura, apontando seus efeitos nas produções culturais, sobretudo de pequenas cidades. Apesar disso, essa mesma característica, frequente em diversas tecnologias de informação e comunicação (TIC), possibilita que os mesmos serviços sejam desenvolvidos em múltiplos lugares, ao tornar códigos e linguagens comuns a diferentes grupos sociais. De forma geral, a incorporação de novas TIC na sociedade tende a integrar pessoas com diferentes graus de letramentos e competências a um mesmo fluxo de informação e conteúdo.

Freire (1981) relaciona o conceito de ação cultural ao processo de educação, onde os indivíduos tornam-se sujeitos do processo de construção do conhecimento, transformando sua realidade. Ainda assim, a ação cultural também pode ser utilizada pela cultura dominante, através da construção de uma realidade mitificada por meio das tecnologias. Entretanto, e apesar da massificação da sociedade possibilitada por essas tecnologias, não se deve descartá-las, mas incorporá-las ao processo de recriação, ao mesmo tempo em que se enfrenta sua potencialidade mistificante (Freire, 1981).

Martín-Barbero (1997) problematiza a fetichização das novas tecnologias em produtos culturais massivos — como os filmes e seriados de ficção científica —, afirmando que ela propaga a ideia da tecnologia como plural e a cultura como homogênea. Ele afirma que na América Latina, são as pluralidades culturais que defrontam a homogeneização trazida pelas tecnologias.

A questão aqui não é legitimar as produções culturais massificadas como expressões culturais representativas de grupos sociais, mas antes, apresentá-las como uma forma de comunicação legítima para ampliar o repertório cultural de grupos afastados do uso efetivo de outras expressões. Sem desconsiderar os problemas intrínsecos à massificação da cultura, é fato que os meios de comunicação de massa têm se mostrado eficientes em comunicarem-

se com as mais diversas camadas sociais. O próprio distanciamento de determinados setores culturais desse tipo de produção confirma não só a visão hierárquica da cultura que é disseminada nas instituições, como também o abismo entre as atividades culturais oferecidas nos centros de cultura e os signos e as linguagens de diversas camadas da população.

De fato, é possível relacionar a ideia de Martín-Barbero (1997) ao conceito de culturas híbridas de García Canclini (2003). O hibridismo pode ser entendido como os “[...] processos socioculturais nas quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas [...]” (Garcia Canclini, 2003, p. xix). Isto significa que a escrita, a leitura e o uso das mídias, assumem um novo papel na criação e disseminação de informação, conhecimento e produtos. Por outro lado, mas na mesma perspectiva, Martín-Barbero (1997) fala de uma reconfiguração do produto importado, ou seja, os bens culturais que não representam os sujeitos para as quais são destinados, servem de insumo, energia potencial, para a redefinição dos mesmos a partir de suas próprias culturas.

As novas TIC levaram à criação de mediações orientadas por máquinas que alteraram a noção de mediar para a comunidade, assim os dispositivos de mediação também sofreram mudanças (Perrotti; Pieruccini, 2014). Nesse contexto, é válido relacionar o conceito de midiatização, compreendido como “[...] processo de expansão dos diferentes meios técnicos [...] e as inter-relações entre a mudança comunicativa dos meios e a mudança sociocultural” (Gomes, 2016, p. 1). A mediação cultural possui uma estreita relação com os dispositivos culturais, e principalmente com as midiatizações, dado o contexto infocomunicacional atual. No que tange a produção e recepção, a mediação é a categoria produtora de sentidos, já a midiatização da mediação levou a midiatização também das relações sociais (Perrotti; Pieruccini, 2014).

Pensar a mediação sob os meios de comunicação e informação implica em considerar as competências cognitivas — reflexo da condição social e educacional dos sujeitos — para acessá-los. Outra questão relevante repousa sobre a velocidade em que as coisas ocorrem no âmbito da cibercultura⁷ e como os mediadores podem atuar nesse cenário (Almeida, 2007). Portanto, o contexto digital alterou a forma de se pensar as mediações, pois ele modificou os

⁷ O neologismo cibercultura “especifica [...] o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (Lévy, 1999, p. 16).

modos e a duração das ações e das criações, ampliando as ferramentas e o protagonismo dos sujeitos. Assim, é necessário pensar o papel do mediador frente essa nova realidade (Almeida, 2007).

Os espaços culturais devem contar com a participação da sociedade no planejamento e também em sua administração. Ações promovidas nesses espaços só alcançam a efetividade na participação do público engajado em torno de uma ideia.

A participação é inversamente proporcional à homogeneização da sociedade uma vez que é a quebra das certezas, o convite à revisão, a alteração das trajetórias cômodas, a exigência de tomadas de posições. Essa participação exige organização e a organização pede o acesso ao conhecimento (Milanesi, 2003, p. 220).

Milanesi (2003) também questiona se tudo pode ser considerado cultura, levando em conta as concepções mais frequentes: cultura como tradições populares e cultura como algo para elite; constatando que os cidadãos médios não se identificam com nenhuma das duas, cabe questionar: a quem se destinam os centros culturais? Para não acabar direcionando as ações para públicos reduzidos ou oferecer somente produtos “fáceis”, o centro de cultura deve instituir uma gestão participativa, que envolva a coletividade sob a perspectiva de criar e repartir (Milanesi, 2003).

Sob essa perspectiva, ressalta-se a importância de convergir o acesso à cultura com a recepção dos sujeitos, uma vez que não basta oferecer produtos culturais em busca de uma democratização. Teixeira Coelho (2001) faz ressalvas ao uso indiscriminado do termo democratização da cultura, pois os fenômenos culturais são constituídos por componentes que se relacionam entre si e estão sujeitos à lógica da sociedade, portanto, só se alcança a democratização cultural quando todas essas partes constituintes, bem como suas relações, “[...] forem igualmente tocadas pelas iniciativas pertinentes” (Teixeira Coelho, 2001, p. 74).

O centro cultural, ao definir sua atuação, deve estabelecer uma confluência entre edifícios adequados e recursos materiais que “[...] tenham sentido para a coletividade” (Milanesi, 2003, p. 74). “O trabalho cultural busca, essencialmente, conhecer o que já foi criado para poder criar uma nova expressão. [...] “A informação é o fio e a Cultura, o tecido. A coletividade tece” (Milanesi, 2003, p. 126).

Conceitos de mediação, ação cultural e centro cultural são pluridisciplinares, portanto possuem uma pluralidade de definições e contextos de aplicação. O cerne desses conceitos, contudo, remete ao impulso de criação, de movimento, de expandir perspectivas e ampliar conhecimentos. Pensar tais características em relação ao impacto da cultura popular

massificada no consumo cultural atual, além de relacioná-las aos novos modos de criação e difusão da cultura possibilitadas pela *web* participativa, levam ao debate sobre como as instituições culturais, assim como seus profissionais, devem abordar tais fenômenos em seus espaços.

Ainda que os problemas sobre a massificação da cultura, previamente apresentados, sejam válidos, a cultura popular em âmbito local (comunidade, vilarejo, município) esteve historicamente relacionada a ações coordenadas por igrejas ou outras instituições que também tendem à padronização (Milanesi, 2003), nesse sentido, muitas vezes não se alcançava um dos principais atributos da ação cultural, que é a contestação, o diálogo de ideias contraditórias, e até mesmo a adição de subjetividades. Também é válido ressaltar que nem sempre o consumo de produtos culturais que presumem uma passividade do consumidor ocorrerá deste modo, a articulação e produção cultural colaborativa no contexto da *web* participativa é um exemplo disso. Talvez o ambiente digital e sua cultura participativa tenham alterado essa relação determinadamente, portanto, quando se fala em produção cultural não é mais razoável resumir a discussão à predominância dos efeitos homogeneizantes e pacificadores da relação produtor-consumidor estabelecida com a televisão. Além disso, é através da massificação de produtos culturais que são difundidas culturas locais, artistas pouco conhecidos e o acesso às obras de artes, seja pela reprodução ou pela releitura.

A partir das tecnologias digitais, a *web* participativa possibilita o encontro entre sujeitos, bens culturais e ferramentas de criação, desordenando, dessa forma, a hierarquia da produção e do consumo cultural. Enquanto monopólio de uma classe, a cultura serve para reafirmar a si mesma, sedimentando noções estéticas, comunicativas e simbólicas, e nesse sentido, padronizando a produção e o consumo cultural. A ruptura desse modelo ocorre pelo acesso ampliado aos meios de reflexão, questionamento e criação.

Diante disso, resta refletir sobre as posições sociais que o livro e a leitura ocupam no imaginário das pessoas. Por estarem historicamente associadas ao acúmulo de cultura, ao acesso aos bens simbólicos e à erudição, as instituições ligadas à cultura são vistas como lugares restritos a certas camadas sociais. Com isso em mente, é conveniente enfatizar a obrigação, dos bibliotecários e demais profissionais ligados à cultura, de combater essa ideia, pois ela distancia o povo dessas instituições. Além disso, tanto instituições quanto profissionais devem propagar a ideia de múltiplas formas de leitura, o livro, em sua materialidade tradicional, não deve ser o único foco das ações dos centros de cultura.

A televisão mudou o quadro social do acesso à informação e ao conhecimento, pela sua praticidade, ela ocupou áreas que antes eram atribuídas aos livros e as instituições culturais, apesar disso, ela não substituiu o valor simbólico do livro e da leitura, justamente pela permanência da ideia dos livros como um antídoto à ignorância: “[...] há respeito em torno da leitura, mas não há a prática” (Milanesi, 2003, p. 123). Entretanto, com o ambiente digital é comum consumir a mesma obra em diversos formatos, de forma complementar (transmídias, cultura participativa) e/ou recriando conteúdo. Não há, portanto, uma hierarquia entre os formatos. Se as atividades forem adaptadas, a ascensão do digital potencializa a atuação das bibliotecas. Além disso, é possível utilizar o conhecimento do público sobre a cultura popular massificada para a revitalização dos serviços das bibliotecas, a partir de ações inovadoras e com a participação ativa do público.

Considerando todos os pontos teóricos apresentados, defende-se que uma biblioteca *geek* é uma instituição de cultura que desenvolve ações voltadas para o nicho *geek*, ou seja, fãs de ficção científica, divulgação científica e tecnológica, jogos e eventos de fãs, que utilize a cultura popular como ponte para esse público e que promova produtos, serviços e atividades que possibilitem e fomentem a cultura participativa e a colaboração.

3 PERCURSO METODOLÓGICO: CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Com o intuito de atingir o objetivo geral, foi traçada uma estratégia de pesquisa que convergisse métodos e técnicas pertinentes para a coleta e análise dos dados. Nesse sentido, a pesquisa se caracteriza como qualitativa, descritiva e exploratória, e dialética, utiliza o estudo de caso e a pesquisa documental como métodos de estruturação dos dados, converge quatro fontes de evidência para a coleta de dados, e para estruturar a análise, utiliza o método de análise de conteúdo.

Minayo (2017) afirma que a pesquisa qualitativa se preocupa com a intensidade dos fenômenos, ou seja, busca significados e singularidades considerando sua dimensão sociocultural. Esta se materializa através de “[...] crenças, valores, opiniões, representações, formas de relação, simbologias, usos, costumes, comportamentos e práticas” (Minayo, 2017, p. 2). As pesquisas de natureza qualitativa estão mais associadas a trabalhos que utilizam métodos como o estudo de caso, que são pouco rígidos e possuem uma análise mais característica do estilo de quem pesquisa (Gil, 2008). Ainda assim, é possível determinar padrões de análise e agrupamentos de dados, a partir dos objetivos traçados previamente. Deste modo, os dados devem ser segmentados para descrever o que foi coletado e explicá-los com base no embasamento teórico. A natureza qualitativa desta pesquisa converge com o seu objetivo geral.

As pesquisas exploratórias “[...] têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias [...], seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado” (Gil, 2002, p. 41). A abordagem exploratória representa uma fase preliminar da investigação para definição e delineamento de um objeto ou assunto, sendo comumente desenvolvida a partir de levantamento bibliográfico, entrevistas ou análise de exemplos (Prodanov; Freitas, 2013). No âmbito desta pesquisa, ela foi desenvolvida para compreender a dinâmica do planejamento e execução de eventos de fãs em uma biblioteca pública.

As pesquisas descritivas “[...] têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno [...].” (Gil, 2002, p. 42). “Tal pesquisa observa, registra, analisa e ordena dados, sem manipulá-los, isto é, sem interferência do pesquisador” (Prodanov; Freitas, 2013, p. 52). O levantamento dos dados desdobra-se com o uso de técnicas específicas, dentre elas a observação, seu intuito é “[...] classificar, explicar e

interpretar [...]” a natureza, as características e as relações (Prodanov; Freitas, 2013, p. 52) de um objeto ou assunto. Tal abordagem conduziu a descrição dos dados obtidos na abordagem exploratória, elencando todas as características em relação a natureza, implementação, mediação e divulgação das atividades de um grupo de fãs em uma biblioteca pública, tendo como objetivo traçar um panorama geral desse processo, à luz da teoria.

A partir da dialética de Hegel, Marx e Engels apresentam o materialismo dialético, que fundamenta as análises sociais sob uma perspectiva da matéria. “A dialética fornece as bases para uma interpretação dinâmica e totalizante da realidade, já que estabelece que os fatos sociais não podem ser entendidos quando considerados isoladamente [...]” (Gil, 2008, p. 14). As pesquisas fundamentadas em análises dialéticas se opõem ao positivismo, pois privilegiam análises contextuais, observando o fenômeno ou o objetivo em suas intersecções sociais, ou seja, qualitativas. Seu intuito é fornecer, em profundidade, informações relevantes que possam servir de base para grupos ou instituições semelhantes. Levando em consideração que o objetivo da coleta de dados é conhecer em profundidade e sob a perspectiva de todas as partes envolvidas, o processo de desenvolvimento de uma ação cultural com temática *geek*, tal método se faz pertinente para guiar a coleta de dados, visando alcançar o objetivo geral.

3.1 O estudo de caso

Como método de coleta de dados foi desenvolvido um estudo de caso. A justificativa para a escolha do estudo de caso deriva do fato de que a ação cultural é um processo que se desenvolve a partir da criação de subjetividades. Então, cada pessoa que participa vai sentir um efeito diferente durante a prática, logo, não seria possível analisar somente a perspectiva da instituição que promove o evento, pois não teria como qualificar o que se derivou do processo. E também, pelo fato de a ação cultural não ter um objetivo definido no seu planejamento, ela se adapta de acordo com a interação dos participantes.

O estudo de caso é um método de pesquisa que ajuda a projetar a coleta de dados e analisar os resultados de estudos que buscam compreender fenômenos atuais da vida real, ele guia a pesquisa de forma a preservar as características holísticas e significativas do evento, grupo, fenômeno, pessoa ou processo investigado (Yin, 2015).

Nesta pesquisa, o uso do estudo de caso é pertinente, pois, além de se encaixar na descrição acima, ela pretende analisar um acontecimento contemporâneo, buscando responder a questões explanatórias de como e por que o evento ocorre de determinada

maneira, sem que, no entanto, o pesquisador influencie ou precise controlar o comportamento dos participantes (Yin, 2015).

Assim, o estudo de caso consiste em uma investigação empírica que busca compreender um fenômeno em condições contextuais, isto é, limitar as variáveis analisadas de modo a isolar o contexto pertinente para a análise. Para obter êxito nessa separação, recorre-se às técnicas de coleta e estratégias de análise relevantes para o propósito da pesquisa.

Uma fase preliminar do desenvolvimento do estudo de caso é o embasamento teórico. A teoria serve para descrever os fenômenos e objetos que serão estudados, mas também guia a proposição de hipóteses, define os aspectos que precisam ser evidenciados durante a coleta de dados. Em outras palavras, é a pesquisa teórica que guiará a coleta, a análise, as conclusões e até as contradições encontradas nos dados, em relação à teoria. Dessa forma, ela fornece a base, bem como possibilita a ampliação e a reformulação do que está estabelecido. A teoria pode ser utilizada como método descritivo, assim como em estudos exploratórios, indicando, mesmo que com poucas referências, pontos importantes para conduzir o caso exploratório: o que será explorado; seu propósito; e os critérios para avaliar a exploração (definir se obteve êxito ou não) (Yin, 2015).

Para a construção da base teórica é necessário realizar uma revisão da literatura, não necessariamente de modo protocolar, enquanto método, mas de modo a definir em quais caminhos a coleta de dados deve se basear. É interessante debater sobre o levantamento teórico, bem como considerar eixos teóricos que dialoguem com o contexto do objeto estudado (Yin, 2015).

Uma fase imprescindível da análise dos dados é a generalização. Yin (2015) aponta para a existência de dois modos comuns de generalização: a estatística, comum em pesquisas mais exatas; e a analítica, própria de análises de fenômenos sociais mais restritos, como o estudo de caso. O autor argumenta que o caso, no estudo de caso, não representa uma unidade de amostragem, por isso seu valor se sobrepuja a dados numéricos. Assim, a generalização analítica utiliza a teoria como modelo para contrastar com os dados coletados empiricamente.

Outra questão importante a se definir é o escopo da pesquisa, especificamente o contexto em que ocorrerá a coleta de dados. Para tanto é necessário classificar o estudo de caso como de caso único ou de casos múltiplos, e se é holístico (única unidade de análise) ou

incorporado (várias unidades de análise) (Yin, 2015). No caso desta pesquisa, trata-se de um estudo de caso único e holístico, pois ela se atém a um único objeto de análise, no qual foi direcionada a coleta de dados, a partir de um contexto específico. Nesse sentido, o estudo de caso foi realizado a partir dos eventos que se encaixam no conceito de ação cultural, promovidos por um grupo de fãs (*fandom*), os quais ocorrem em uma biblioteca pública. O estudo de caso único precisa de uma teoria muito bem formulada, pois o caso escolhido terá que proporcionar os dados necessários para analisar as hipóteses de pesquisa em contraste com os conceitos teóricos. Uma fundamentação para a escolha do estudo de caso único é a perspectiva de uma investigação de introdução ou um estudo mais apurado acerca de um objeto pouco estudado, ou seja, ele serviria para ampliar as possibilidades investigativas sobre um fenômeno pouco conhecido, aqui se encaixa esta pesquisa.

A maior vulnerabilidade do estudo de caso único é a possibilidade de fazer generalizações equivocadas ou interpretações rasas do fenômeno. Outro problema que pode se revelar no decorrer da pesquisa é a impossibilidade de responder as questões necessárias ao êxito do estudo, seja pelo escopo limitado, seja pelo equívoco das proposições teóricas frente à realidade do objeto (Yin, 2015).

Esta pesquisa também pode ser definida como estudo de caso holístico, pois pretendeu-se analisar um fenômeno globalmente, a partir da coleta de dados por múltiplas fontes, porém tendo apenas uma unidade de análise. Esse aspecto da lógica do estudo também apresenta problemas, tais quais o alto nível de abstração e de subjetividade nos dados coletados.

Yin (2015) afirma que nos estudos de caso, os dados podem ser coletados a partir de seis fontes de evidências: documentação, arquivos, entrevistas, observação direta, observação participante e artefatos físicos. Nesta pesquisa foram combinadas quatro fontes: observação direta, entrevistas, questionário e documentação, que serão explanados a seguir.

A observação consiste em uma visita ao local onde está o objeto ou onde ocorre o fenômeno estudado. Por ser uma técnica flexível, ou seja, por dispor de meios formais e informais de observação, ela comporta o desenvolvimento de um protocolo de observação para guiar os procedimentos de observação e também os pontos que devem ser observados. A observação direta pode ser realizada ao acompanhar a reunião de um grupo, inclusive durante a aplicação de outra técnica, como em entrevistas, também é possível fazer registros fotográficos do local de observação. As vantagens da observação direta estão no acesso à

realidade e ao contexto no qual se manifesta o objeto ou fenômeno, no entanto, tal técnica também demanda tempo, assim como atenção para a cobertura da observação e neutralidade do pesquisador (Yin, 2015). A técnica de observação direta intensiva é classificada de acordo com: seus meios (sistemática, assistemática); participação do pesquisador (participante, não participante); seu número (individual, equipe); e lugar de observação (campo, laboratório) (Marconi; Lakatos, 2003). Nessa perspectiva, a observação direta intensiva foi relevante para fazer uma imersão na dinâmica que se desenvolve entre os participantes do evento. A observação foi sistemática, individual, de campo e não participante. Foram acompanhados todos os eventos do grupo Base Estelar Campinas (BEC), realizados no decorrer do ano de 2023, em parceria com a Biblioteca Pública Municipal Professor Ernesto Manoel Zink. Foi registrado um diário de campo com anotações relevantes para embasar os demais dados.

A entrevista é uma das técnicas mais utilizadas e relevantes para estudos de caso, pois permite que se acesse uma perspectiva mais direta sobre o objeto/fenômeno estudado. A entrevista pode assumir diferentes formas: espontânea, estruturada, presencial e *online*. Contudo, um dos aspectos mais importantes é selecionar informantes-chave, ou seja, pessoas que têm propriedade para fornecer as informações necessárias para a coleta de dados, bem como indicar pessoas ou documentos que podem fornecer evidências corroborativas à pesquisa (Yin, 2015).

Para esta pesquisa, as entrevistas foram aplicadas a um grupo de pessoas responsáveis pela organização dos eventos de ação cultural, também foram direcionados questionários específicos a um grupo de pessoas que participaram dos eventos, e por fim, foi realizada uma pesquisa com foco na instituição que acolhe o evento — a biblioteca municipal —, para tanto foram criadas questões direcionadas à chefe da biblioteca em questão. Desse modo, foi possível coletar e complementar a visão de várias partes envolvidas no processo da ação cultural: planejamento, recepção e mediação. Nesta pesquisa, utilizou-se de uma entrevista padronizada, visto que a mesma foi aplicada para um grupo específico de pessoas, logo, todas as questões foram predefinidas e aplicadas igualmente a todos os membros de cada grupo. A entrevista objetivou compreender como são planejadas, como ocorre e como são divididas as atividades de organização e execução dos eventos, por isso, ela foi direcionada a equipe de coordenação do grupo Base Estelar Campinas.

No mesmo âmbito técnico, foi aplicado um questionário aos participantes dos eventos. O questionário é uma “[...] técnica de investigação composta por um conjunto de questões

que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações sobre conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado etc.” (Gil, 2008, p. 121). A ideia geral é a de que o questionário é uma técnica de coleta de dados por meio de perguntas aplicadas a um público-alvo com o intuito de embasar hipóteses ou abrir novas possibilidades na pesquisa (Gil, 2008). Aqui, o questionário foi aplicado à todas as pessoas que foram ao evento, mas não fizeram parte da organização. Logo, seu objetivo consistiu em captar a perspectiva do público que frequenta tais eventos.

A pesquisa documental consiste em utilizar documentos, em diversos formatos e suportes, como fonte de dados. O diferencial da pesquisa documental é dar um tratamento analítico a registros que não foram tratados (Gil, 2008). Naturalmente, esse tratamento é definido com base nos objetivos da pesquisa. Marconi e Lakatos (2003) indicam a necessidade de se definir um quadro para a compreensão do universo de pesquisa, para tanto é necessário classificar os dados em: escritos ou não, de fontes primárias ou secundárias, e se são contemporâneos ou retrospectivos.

Esse método de coleta é muito versátil em relação a suas fontes e suportes. E como qualquer método, tem pontos fortes e fracos. Algumas vantagens da documentação incluem ser estável, discreta, exata e de ampla cobertura. Algumas dificuldades podem se apresentar em forma de: acesso, seletividade, parcialidade (visões preconceituosas e tendenciosas), recuperação difícil. Cabe ressaltar que tal método é potencializado com outras fontes de evidências, ou seja, funciona melhor para reforçar dados coletados de forma mais direta, pois como tais dados não foram criados com foco no objetivo da pesquisa, a combinação de métodos e técnicas pode apresentar um equilíbrio em relação a possíveis direcionamentos tendenciosos, como a entrevista (Yin, 2015). Também é válido fazer uma ressalva para o contexto digital. Com as diversas formas de criação, armazenamento e gestão da informação por meios digitais, o conceito de documentação se expandiu, inclusive para o contexto de uma pesquisa acadêmica. Nesse sentido, as fontes de documentação possíveis passam a abranger também os documentos criados em um contexto digital.

Nesta pesquisa, as fontes dos documentos são multimídias, de fontes primárias e retrospectivas. Deste modo, foram analisadas as produções do grupo de fãs que estão armazenados em suas redes sociais: Canal do Youtube e Instagram, já que elas dispõem de muitos materiais que exemplificam e demonstram as proposições iniciais do projeto. Além

disso, todo o material está aberto, organizado e armazenado para verificações. O objetivo dessa análise foi demonstrar como ocorre a produção participativa dentro dos *fandoms* e como são compartilhados os conhecimentos gerados pelos mesmos.

Combinar as diferentes fontes de evidências com os três princípios para coleta de dados (triangulação, banco de dados e encadeamento de evidências), pode trazer mais credibilidade aos resultados do estudo de caso. A triangulação é o fundamento lógico para a combinação das fontes de evidência, ela converge os dados para um mesmo objetivo. É necessário priorizar fontes diversas e também múltiplas, isto significa evitar o uso de fontes individuais, dessa forma, é possível que a pesquisa se debruce sobre aspectos históricos, comportamentais, entre outros. Contudo, ao utilizar várias fontes de dados, é necessário considerar que todas elas estão fluindo em linhas convergentes de investigação, ou seja, que se complementem, que se embasem uma à outra. A triangulação pode ocorrer nas fontes, na teoria, nos métodos e também entre os avaliadores (Yin, 2015). Para esta pesquisa, fundamentou-se a triangulação: das fontes (organizadores, participantes, instituição de cultura), da teoria (atividades de fãs, funções da biblioteca (FBN), diretrizes da IFLA/UNESCO e dimensões da mediação) e das fontes de evidência (Questionário, Entrevista, Observação, Documentos).

A criação de um banco de dados é o segundo princípio, ele se fundamenta na documentação de todos os dados coletados, de forma organizada tanto para uma finalidade comprobatória, quanto para o pesquisador estruturar seu relatório, o banco de dados pode abranger também notas e comentários que o pesquisador fizer durante todo o processo de coleta (Yin, 2015).

O terceiro princípio consiste no encadeamento de evidências, que é basicamente a consistência entre questões de pesquisa, proposições, dados e conclusões. Em outras palavras, um encadeamento lógico de todas as etapas, onde as perguntas são respondidas através de uma conclusão possibilitada pelos dados. É um fator que amplia a confiabilidade da pesquisa, pois demonstra o percurso traçado para alcançar seu objetivo (Yin, 2015). De modo geral, todos esses processos, princípios e fatores possuem o objetivo de explicitar o máximo possível a construção da pesquisa.

3.2 Análise dos dados

Para análise dos dados coletados foi utilizado o método de Análise do Conteúdo. Esse método consiste na análise qualitativa de conteúdos textuais. Para Bardin (2011) a Análise de conteúdo é um conjunto de instrumentos metodológicos que pretende, a partir de uma hermenêutica controlada, fazer inferências baseadas em dedução. Tal método utiliza o sistema categorial, isto é, separa o conteúdo expresso em categorias, a partir do referencial teórico do investigador, às categorias são atribuídas inferências (Amado; Costa; Crusoé, 2013). Essas inferências são as variáveis a serem analisadas dentro de cada categoria. As categorias foram definidas previamente com base nas fontes de dados coletados, tal procedimento corresponde ao tipo de categorização fechado (Amado; Costa; Crusoé, 2013).

3.3 Caracterizações das instituições

3.3.1 Biblioteca Pública Professor Ernesto Manoel Zink (instituição de cultura)

A Biblioteca foi fundada em 15 de setembro de 1946, por iniciativa de estudantes da Escola de Biblioteconomia da Pontifícia Universidade Católica (PUC). Liderados pela Sra. Laura Bierrenbach de Castro Vasconcelos e o professor Ernesto Manoel Zink, eles reuniram um acervo infantil e disponibilizaram em um edifício na área central. Com o passar dos anos a biblioteca foi alterando seu local de funcionamento, até que, tendo passado a existir oficialmente através de um Decreto de 1971, recebeu uma doação da iniciativa privada para a construção de um prédio próprio. A Biblioteca Pública Municipal 'Professor Ernesto Manoel Zink' funciona até hoje neste prédio, ao lado da Prefeitura Municipal (Prefeitura de Campinas, 2024).

3.3.2 *Star Trek* (produto da cultura popular)

A ficção científica, enquanto gênero narrativo, tem a participação e organização dos fãs como pilares de sua difusão desde os anos 1930, com os quadrinhos. Nas décadas seguintes, começam a surgir convenções de fãs de ficção científica, nas quais eles debatiam o cânone, compartilhavam suas produções derivadas (*fanart*, *fanfiction*, *fanzines*), tendo início, também, a prática dos *cosplays*. Sua popularidade é sedimentada nos anos 1960, em grande parte, devido ao sucesso da série televisiva *Star Trek* (Jornada nas Estrelas). Este cânone

representou um marco na cultura popular, pois abordou questões sociais sob uma perspectiva esperançosa e progressista de futuro, além disso, seu viés intelectual e científico — ainda que de forma imprecisa —, representou uma inovação nos produtos midiáticos da época. Por sua inovação, em diversos sentidos, o cânone também engajou grupos de fãs (*fandoms*) na criação de conteúdos derivados. Até o momento, o cânone conta com 11 séries (entre *live action* e animações) e 13 filmes (Trek Brasilis, 2024).

Star Trek também é um dos principais responsáveis pela popularização das *fanfictions*. Através dessas histórias ficcionais, a comunidade de fãs se fortaleceu ao fomentar o debate sobre o cânone. A partir da publicação de *fanzines*, o *fandom* modificou a relação entre consumidores e autores, transformando “[...] o ato de ler e de assistir, antes um consumo silencioso, em uma conversa ativa” (Jamison, 2017, l. 139).

Uma característica na qual *Star Trek* se destacava era levantar debates sobre temas considerados tabus para a época. As discussões sobre igualdade, direitos e representatividade foram propulsoras para a produção cultural de fãs.

Hoje, os direitos das minorias é um dos temas mais presentes em todo o discurso político pelo mundo todo. Mulheres, negros, indígenas, população LGBTQIA+, deficientes físicos e muitas outras minorias estão sendo representadas nas telas em Jornada nas Estrelas da mesma forma que foram na Série Clássica. Aparecer e ser vista é o que toda minoria precisa para vencer o preconceito, e não ser escondida, seja um cadeirante, um cego, uma mulher forte, um negro, um gay, uma pessoa trans. Todos estão aparecendo nas TVs das pessoas quase todas as semanas, com a mesma representatividade que o Dr. Daystrom apareceu na sala de teletransporte da Enterprise um dia em 1968 (Navarro *et al.*, 2023, p. 108).

O cânone foi vanguardista ao possibilitar reflexões acerca de fenômenos sociais relevantes, como a representação de diversos grupos minoritários, ao apresentar um futuro de paz e cooperação entre os seres humanos e por apresentar a ciência e o conhecimento como o caminho para o progresso humano.

3.3.3 Base Estelar Campinas (comunidade participativa)

A Associação Base Estelar Campinas, é um grupo de fãs do cânone *Star Trek* (Jornada nas Estrelas). O grupo foi fundado no município de Campinas em 1995, e desde então promove eventos para reunir outros fãs do cânone e de ficção científica em geral. A Associação possui o objetivo de divulgar a ficção científica e a ciência, possibilitando encontros entre *nerds* e/ou *geeks*, fãs da cultura popular em um ambiente amigável. A parceria com a Biblioteca Pública Municipal Professor Ernesto Manoel Zink começou há dez anos e consiste no apoio da

instituição cultural, sobretudo fornecendo um espaço com infraestrutura para receber os eventos, ao mesmo tempo que ajuda na divulgação dos mesmos.

3.4 Sistematização da pesquisa

A seguir são apresentados quadros que permitem a visualização das relações entre as seções da pesquisa e os métodos utilizados; a sistematização das etapas aplicadas da pesquisa; e o conteúdo da pesquisa em função do problema e dos objetivos. No quadro 03 constam as seções da pesquisa e os métodos utilizados em cada uma delas, no quadro 04 são descritos os procedimentos desempenhados nas etapas aplicadas da pesquisa, por fim, no quadro 05 é articulada a relação entre problema, objetivos e seções da pesquisa.

Quadro 3 - Relação dos métodos utilizados em cada seção da pesquisa

SEÇÃO	MÉTODO
Seção 2	Pesquisa bibliográfica
Seção 4	Natureza da análise: qualitativa Tipo de pesquisa (abordagem do problema): descritiva e exploratória Abordagem da pesquisa (base lógica): dialética Métodos de coleta de dados: estudo de caso, pesquisa documental Técnicas de coleta dos dados: observação direta intensiva, entrevista, questionário Método de análise: análise de conteúdo

Fonte: elaborado pela autora (2024)

Quadro 4 - Procedimentos das etapas aplicadas

SISTEMATIZAÇÃO DAS ETAPAS APLICADAS DA PESQUISA
Observação direta intensiva
<p>Os eventos do grupo Base Estelar acontecem 4 vezes ao ano. Assim, foi realizada observação direta intensiva não participante nos dias: 18/03/2023; 17/06/2023; 23/09/2023; e 16/12/2023. Três eventos ocorreram presencialmente com transmissão parcial nas redes sociais, e um dos eventos foi realizado integralmente de forma digital, através do canal do Youtube. Durante a observação, seguiu-se um protocolo definido especialmente para a coleta de dados. Buscou-se registrar a dinâmica entre as pessoas que participaram, detalhes sobre o trabalho empenhado para realizar o evento, as partes que formam o público, a motivação dos participantes, perceber padrões no público e também os modos de participação. De antemão, estabeleceu-se que não haveria interação na dinâmica com o grupo, no entanto, no decorrer dos eventos, foi inevitável uma troca direta com os participantes, através de conversas informais e até uma participação ativa na programação de um evento, a convite da organização. A observação também foi utilizada para fazer registros fotográficos do evento. Tal instrumento também foi utilizado para acompanhar as interações no grupo de divulgação do <i>fandom</i> no aplicativo Whatsapp, após a conversa inicial, durante o primeiro evento de 2023, o coordenador do grupo convidou a pesquisadora para integrar o canal de comunicação alternativo do grupo. Além de acompanhar as novidades sobre os eventos, o grupo do Whatsapp serviu para compreender a interação do grupo, o tipo de material/trabalho que eles divulgam, verificar algumas diretrizes de funcionamento da comunidade e o modo de pensar sobre alguns tópicos.</p> <p>a) Eventos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. De volta à lua (18/03) 2. Novos horizontes (17/06) 3. Inteligência artificial (23/09) (<i>online</i>) 4. Base Estelar e Biblioteca Zink: 10 anos de parceria - Realidade Aumentada (16/12) <p>b) Grupo do Whatsapp: Divulgação BASE</p>
Entrevista
<p>A entrevista foi utilizada como técnica de coleta de dados para obter as perspectivas de ambas as instituições envolvidas: Biblioteca Pública Municipal 'Professor Ernesto Manoel Zink' e Base Estelar Campinas. Logo, foram criados dois roteiros de entrevistas considerando as especificidades dos objetivos para cada instituição. A entrevista direcionada à biblioteca foi encaminhada para a chefe da mesma, responsável pela mediação com o grupo de fãs. A entrevista da biblioteca teve 16 questões que buscaram compreender: a caracterização da profissional e da instituição; a compreensão de conceitos envolvidos nas atividades: ação cultural e mediação; a visão sobre atividades culturais na biblioteca; a relação entre a biblioteca e o grupo que promove o evento; e a identificação com o termo <i>geek</i>. Já a entrevista direcionada ao Base Estelar Campinas foi encaminhada ao coordenador geral do grupo e aos demais organizadores, por intermédio do mesmo. A entrevista abrangeu 24 questões, visando elucidar tópicos como: a caracterização do respondente e da instituição; a caracterização de atividades e papéis desenvolvidos no grupo; a relação com o cânone e</p>

outros produtos culturais; a relação com instituições de cultura; o conhecimento e a identificação com o termo *geek*.

- a) Ferramenta de coleta: Formulários do Google.
- b) Prazo: o formulário ficou disponível para recebimento de respostas por dois meses.

Questionário

O questionário foi elaborado de forma mista, com perguntas abertas e fechadas. No total foram 15 questões que objetivaram: fazer uma caracterização do participante, verificar a identificação com o conceito de *geek*, a relação com o cânone, a relação com o consumo e produção de bens/produtos culturais e a relação com as instituições de cultura. Por uma questão de logística, o questionário teve formato exclusivamente digital, assim ele foi aplicado através da distribuição de um *QR Code* impresso que levava ao formulário *online*. A pesquisa e a pesquisadora foram apresentadas no início do último evento de 2023, e durante o intervalo foram distribuídos os *QR Codes* em uma abordagem individual, onde foram apresentadas informações como: forma de acessar e prazo para responder. Na ocasião, ocorreu uma troca espontânea com os participantes, sobre o tema e a pesquisa.

- a) Prazo: o formulário ficou disponível para recebimento de respostas por dois meses.
- b) Plataforma: QR Code Generator.
- c) Ferramenta de coleta: Formulários do Google.

Análise dos documentos

Os documentos que compõem a amostra consistem nas imagens, textos e vídeos divulgados em duas redes sociais do grupo Base Estelar Campinas. Os dados retirados dessas fontes serviram para ilustrar alguns exemplos de criação de conteúdo, participação e compartilhamento de conhecimento. A amplitude da amostra se limitou ao período de coleta de dados, ou seja, aos materiais referentes ao período que compreendeu os quatro eventos acompanhados durante o ano de 2023. De modo geral, os documentos serviram de embasamento e reforço às conclusões definidas através dos dados de outras técnicas de coleta.

- a) Youtube: @base.estelarcampinas
- b) Instagram: base.estelarcampinas

Quadro 5 - Conteúdo da pesquisa

SISTEMATIZAÇÃO DA PESQUISA	
ESTRUTURA	DELIMITAÇÃO
Problema	Como a biblioteca pública pode potencializar seu papel de mediadora de ações culturais com base na dinâmica estabelecida em eventos de grupos de fãs?
Objetivo Geral	Compreender quais os efeitos da dinâmica entre uma biblioteca e um grupo de fãs, identificando como tal relação pode beneficiar a instituição no cumprimento de seus papéis e funções.
Objetos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> a) Investigar como são organizadas ações culturais relacionadas à cultura <i>geek</i> por um grupo de fãs em uma biblioteca pública; b) Compreender as motivações dos fãs, a estrutura do grupo e as formas de participação instituídas; e c) Estabelecer o papel da instituição de cultura como mediadora do processo, identificando assim, os possíveis impactos que tais ações podem gerar na biblioteca.
Seção 2	Aporte teórico para posicionar teoricamente a pesquisa, sendo apresentados os conceitos necessários para compreender o fenômeno da cultura participativa e sua relação com ações culturais desenvolvidas em bibliotecas públicas, sugerindo um entendimento de um conceito de biblioteca <i>geek</i> .
Seção 4	Abarca os três objetivos específicos para apresentar os resultados das análises, de forma que se alcance o objetivo geral.
Considerações Finais	Apresenta um resumo geral do desenvolvimento da pesquisa, pontuando dificuldades encontradas e elencando as possibilidades de ampliação do estudo.

Fonte: elaborado pela autora (2024)

4 RESULTADOS E ANÁLISES

Como já foi pormenorizado na seção de metodologia, a parte de coleta e estruturação dos dados teve como procedimento o estudo de caso, no qual utilizou-se de quatro fontes de evidências para coleta de dados: Entrevista, Questionário, Observação Direta e Documentação. Para análise dos dados, foi utilizada a análise de conteúdo, cuja intenção é apresentar os dados por categorias de análises, e dentro de cada categoria há um conjunto de inferências.

Quadro 6 - Categorias da análise de conteúdo

CATEGORIAS	INFERÊNCIAS
Caracterização das partes da pesquisa	Gênero, idade e profissão
	Relação com o grupo e com os eventos
Relação com a cultura <i>geek</i> e o consumo cultural	Autoidentificação como fã
	Percepção do termo <i>geek</i>
	Relação com o cânone
Formas de participação	Caracterização do trabalho na organização dos eventos
	Hierarquia e decisões no grupo
	Objetivos e valores do grupo
	Eventos e atividades
	Relação com os produtos culturais
Relação com instituições de cultura	Parceria entre grupo e biblioteca
	Relação com bibliotecas
	Relação com a leitura
	Ação cultural e mediação

Fonte: elaborado pela autora (2024)

Assim, a primeira categoria a ser destrinchada é a **Caracterização das partes da pesquisa**. A primeira inferência, *Gênero, idade e profissão*, serve para caracterizar os respondentes da pesquisa. Aqui inicia-se pela caracterização dos membros envolvidos na

organização dos eventos. Foram obtidas respostas de cinco participantes, através da entrevista. Na primeira pergunta foram questionados: o gênero (duas mulheres e três homens); a idade (53, 58, 64 anos; dois optaram por não responder); e a profissão (funcionário público, professora de idiomas/dança, produtora cultural e divulgadora de ciência; analista de sistemas, técnico em telecomunicações e professor de inglês; aposentado; um optou por não responder).

A segunda inferência dessa categoria é *Relação com o grupo e com os eventos*. Acerca do tempo no qual participam do grupo Base Estelar, a média é de 25 anos. Considerando que o grupo possuía entre 28 e 29 anos de existência, na ocasião da entrevista, constata-se que as pessoas envolvidas na coordenação do grupo hoje, são, em boa parte, as mesmas pessoas que participaram de sua fundação ou de seus anos iniciais. As respostas integrais são apresentadas a seguir.

Desde a fundação - 29 anos. (Respondente 01)

27 anos. Minha prima já participava. (Respondente 02)

Desde 2004. Comecei a frequentar as convenções por indicação de uma amiga e alguns anos depois, passei a participar das mesmas com palestras ou ajudando na recepção. (Respondente 03)

Desde 1990, mais ou menos. (Respondente 04)

Aproximadamente 23 anos. Através de um fã clube de *Star Trek* em São Paulo - FFESP⁸. (Respondente 05)

Percebe-se que as pessoas que organizam os eventos estão envolvidas com o cânone há muito tempo, estando em uma faixa etária correspondente ao programa original (de 1966), ou seja, são pessoas que cresceram assistindo as séries do universo de *Star Trek* até ter o ímpeto de extrapolar os limites do consumo passivo para fomentar uma comunidade de pessoas com interesses comuns. São pessoas com um nível de instrução formal superior, e geralmente ligados aos temas abarcados pelo cânone.

Na caracterização dos participantes, obteve-se uma amostra de 10 pessoas, sendo quatro mulheres, cinco homens, mais uma pessoa que preferiu não responder. A proporção entre os gêneros está levemente mais equilibrada entre os participantes, sendo 40% - 50% (mulher-homem) em contraste com 40% - 60% (mulher-homem) que representam os coordenadores. Já em relação a idade, a média cai em relação aos coordenadores, apresentando maior incidências entre 30 e 40 anos (23, 33, 38, 39, 43, 44, 44, 56, 59, 60). As

⁸ Federação da Frota Estelar São Paulo: grupo de fãs de *Star Trek* da cidade de São Paulo.

profissões apresentadas são as mais diversas: jornalista, veterinária, escritor, artesão, estudante, funcionário público, professor universitário.

Também buscou-se fazer a caracterização da representante da instituição, a bibliotecária responsável por acompanhar as atividades do grupo.

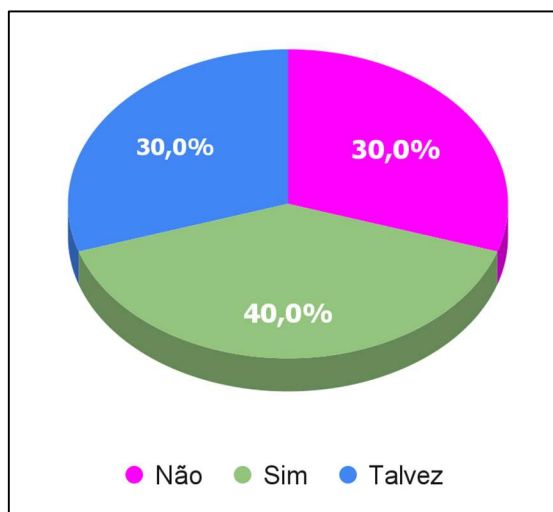
Sou graduada em Ciências Sociais - Unicamp, trabalhei durante um bom tempo na área da educação, principalmente na rede estadual de ensino. Pedi exoneração do cargo de diretor de escola e vim trabalhar na Biblioteca Zink. Sou graduada em Biblioteconomia - FABI/Puc-Campinas. A Biblioteca Zink, mais do que espaço de estudo e pesquisas escolares, foi para mim objeto de pesquisa. Participei, no final dos anos noventa, de três grandes projetos de pesquisa com verba FAPESP: digitalização da hemeroteca, biblioteca móvel: leitura em movimento, internet 2. Na sequência fiz o concurso para bibliotecário em 2000, comecei a trabalhar aqui em 2002. Cheguei fazendo a comemoração de 56 anos da biblioteca, sempre trabalhei com atendimento ao público, tanto no Setor de Referência, quanto de Periódicos, onde abri espaço para uma Gibiteca que realiza exposições, bate-papos e lançamentos de HQs. Atualmente sou chefe de setor. (Respondente 16)

A chefia da biblioteca mudou algumas vezes nas últimas décadas, quando a parceria do grupo Base Estelar com a biblioteca começou, era outro chefe, no entanto, a parceria resiste e se fortalece mesmo alterando o comando da instituição. Contudo, a visão da direção acerca do papel da biblioteca, suas finalidades e uma visão pragmática sobre seu público, influencia fortemente na promoção e na perpetuação de parcerias cujos objetivos consistem em realizar ações culturais. Sem dúvida, o sucesso da parceria (já sediou cerca de 40 eventos) entre grupo e biblioteca está intimamente relacionado à visão da chefia sobre o papel da biblioteca na comunidade que ela atende.

A próxima categoria de análise tem o objetivo de averiguar o vínculo dos fãs com o universo no qual o cânone está inserido, ou seja, a **Relação com a cultura geek e o consumo cultural**. A primeira inferência dessa categoria é *Autoidentificação como fã*.

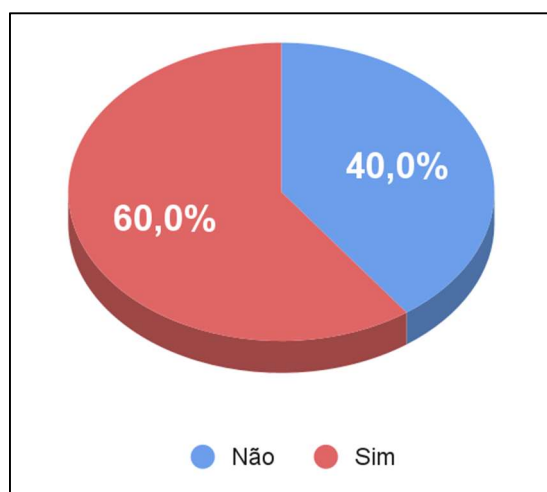
Inicialmente foi questionado se os participantes se consideravam um fã. Apesar de a maioria dizer que sim (40%), 30% indicaram dúvida sobre o tópico, possivelmente a falta de uma definição na questão pode ter influenciado as respostas. A falta de uma caracterização do termo fã foi proposital, para captar a percepção geral sobre a autoafirmação.

Gráfico 1 - Autoidentificação como fã



Fonte: dados da pesquisa (2024)

A interpretação dessa questão pode conter equívocos, já que não foi explicitado se era fã no geral, algumas pessoas podem ter interpretado que seria somente fã de *Star Trek*. Há pelo menos um caso em que isso acontece, pois foi verificado com os dados da observação. Em seguida foi perguntado se eles seguem outros grupos de fãs, além do de *Star Trek*.

Gráfico 2 - Participação em outros *fandoms*

Fonte: dados da pesquisa (2024)

Novamente, em alinhamento com a teoria, a tendência do fã é seguir vários *fandoms*, ainda que tenha um selecionado como favorito ou em que ele atue mais. Dentre outros *fandoms* citados estão: banda *Queen*, Senhor dos Anéis, Arquivo X e *Star Wars*.

Já a segunda inferência dessa categoria é *Percepção do termo geek*. No que tange a identificação com a cultura *geek*, 60% dos coordenadores não se identificam com o termo

geek. Não foi oferecida uma definição de *geek*, nesse sentido, foi pedido aos respondentes que conceituassem seu entendimento sobre o termo.

Os termos vem a cada ano mudando, e de um pejorativo negativo a um positivo, o termo *Nerd* era algo que indicava uma pessoa pouco comunicativa e fechada em seu mundo, com o passar do tempo estas pessoas se tornaram mais abertas e seu jeito de ser mais compreendido e por este motivo novos termos foram cunhados, como o *Geek*, não sou favorável a rótulos, pois um rótulo é muito imperfeito e muitas das vezes carrega preconceitos, acho que cada pessoa tem suas características (qualidades e defeitos), as quais a torna um indivíduo único. (Respondente 01)

Não... prefiro *Nerd*. (Respondentes 02)

O termo *geek* é aplicado às pessoas que consomem produtos culturais ligados à fantasia e ficção científica, sendo eles: livros, quadrinhos, músicas, filmes ou séries. Gosto de tudo isso. (Respondentes 03)

Penso ter lido que o *nerd* sabe tudo sobre todas as matérias da escola, enquanto o *geek* [sabe] tudo sobre as obras de cultura pop (especialmente *sci-fi*) de que gosta. Não me identifico com nenhum deles. (Respondentes 04, acréscimo nosso)

Não me identifico com *Geek*. Eu me identifico mais com o termo *Nerd*. Mas nunca fiquei preocupado com isso. (Respondentes 05)

Em relação aos participantes, 60% da amostra se identifica com o termo *geek*. Novamente foi perguntado o que eles entendiam por *geek*.

Que gosta de ficção científica e super-heróis. (Respondente 07)

Pessoa que gosta de cultura pop e tecnologia, mas não necessariamente *nerd*. (Respondente 08)

Gostar de ficção, quadrinhos, etc. (Respondente 09)

Significa pessoas 100% ligadas e identificadas com os diferentes aspectos da cultura pop. (Respondente 10)

Pessoa com cultura extrema. (Respondente 11)

Pessoa que consome um grande volume de histórias envolvendo fantasia e ficção científica. (Respondente 12)

Estar alinhado com eventos e publicações de ficção científica. Também apreciar outras formas de Ficção. (Respondente 13)

Fiel seguidor e adepto do conceito de ser fã de tecnologia. (Respondente 14)

Interessado em quadrinhos, FC e/ou RPG. (Respondente 15)

Como na teoria, não é possível chegar a um consenso, porém pode-se perceber tópicos em comum: literatura (ficção científica, quadrinhos, fantasia), cultura popular, tecnologias e jogos. A cultura *geek*, está muito relacionada aos modos lúdicos de aprendizagem e recepção da realidade, cujos adeptos consomem ciência e ficção de forma complementar, incentivando a busca por mais conteúdo de um e de outro.

Na questão de identificação com o termo *geek*, os coordenadores em sua maioria não se identificam. Talvez a recente popularidade do termo ajude a explicar essa falta de identificação, já que ele somente se popularizou no final dos anos 1990, apesar de sua criação ser bem mais antiga. A média de idade do grupo de coordenadores fica acima dos 50 anos. Outros indícios que sustentam essa hipótese são: a maior identificação dos coordenadores com o termo *nerd*, termo popularmente mais antigo, e o fato da porcentagem de participantes do evento que se identificam com o termo *geek* ser maior, ao mesmo tempo em que a média de idade desta amostra cai para 40 anos.

Ainda sobre a compreensão do conceito de *geek*, foi perguntado também à bibliotecária, qual era seu entendimento do termo *geek* e se ela se identificava com o mesmo.

Geek é um estilo de vida em que as pessoas têm interesse e conhecimento destacado sobre tecnologias, RPGs, HQs, animes, games e filmes. (Respondente 16)

Acredita-se que a pergunta foi pertinente, pois era importante compreender se a pessoa responsável pela mediação das ações entre grupo de fãs e instituição, tem interesse direto no nicho cultural explorado pelo grupo. Apesar de ela não deixar evidenciado nesta resposta, outros comentários e a própria observação, que possibilitou uma troca direta de ideias, é possível afirmar que a profissional tem interesse e está integrada a esse universo. Nesse sentido, também foi questionado se ela possui algum interesse pessoal nos temas abordados nos eventos (cultura popular, ficção científica, ciência, tecnologia, entre outros) e como isso reflete na instituição.

Houve uma evolução na oferta de atividades do grupo. Cada convenção tem apresentado temas, debates com questões atuais, uma feira com colecionáveis, brincadeiras com o público presente e a ainda uma instituição que será ajudada. É uma parceria que valoriza a instituição biblioteca pelo destaque dado ao conhecimento e à informação. (Respondente 16)

Novamente, a resposta foi meio vaga em relação à perspectiva pessoal, contudo, apresenta elementos que sugerem o benefício da parceria entre o grupo e a biblioteca, colocando os temas e suas intersecções como um meio de fazer a biblioteca cumprir seu papel de difundir conhecimentos e informações. Também esboça um panorama sobre a participação e suas nuances.

A terceira inferência da categoria é *Relação com o cânone*. Especificamente sobre o cânone, foi perguntado aos coordenadores como conheceram o universo de *Star Trek*. Como esperado, a maioria conheceu *Star Trek* pela televisão, durante a infância ou adolescência.

Na infância através da Série Clássica que assistia nas manhãs, antes de ir à escola. (Respondente 01)

Meus pais eram fãs. (Respondente 02)

Minha mãe não gostava de novelas. Na minha casa, a gente assistia *Star Trek* todos os dias nos horários em que muitas famílias viam novelas. Muita gente crescia com a Globo. Eu cresci com o Capitão Kirk e o Spock. (Respondente 03)

Pela televisão, no início da década de 1970. (Respondente 04)

Pela TV aberta no final da década de 60 na extinta TV Excelsior, em preto e branco. Série Clássica. (Respondente 05)

Até pela faixa etária dos respondentes, é possível inferir que todos começaram a gostar do cânone através da série original, designada série clássica (1966-1969). É interessante pensar que a influência das tecnologias de distribuição da indústria cultural ajuda a determinar os padrões de consumo, e conseqüentemente, as dinâmicas dos grupos de fãs. A televisão foi a grande facilitadora para o sucesso de *Star Trek*, no entanto, o acesso era extremamente limitado, principalmente em outros países que não o de origem. Assim, percebe-se que o foco inicial do *fandom* — possibilitar o acesso ao cânone — se alterou de acordo com a mudança dos meios, isto é, da tecnologia de distribuição, deslocando-se para fomentar a sociabilidade. Também é possível perceber a conexão emocional do fã com o cânone, nesse caso, ainda mais acentuado por memórias de infância.

Assim como os dados dos coordenadores, boa parte dos participantes conheceram o cânone através da televisão com a série clássica, sua primeira exibição ocorreu pouco tempo depois da estreia nos EUA, ainda assim, houve algumas reprises ao longo das décadas, por isso cooptou fãs de diferentes idades. Outra forma de acesso ao cânone frequentemente citada é a indicação de algum familiar ou conhecido.

Sou casada com um fã da série. (Respondente 06)

Pela Base Estelar. (Respondente 07)

Seriado antigo da TV. (Respondente 08)

Meu pai na infância me mostrou a série. (Respondente 09)

Pela televisão. (Respondente 10)

Pelos pais. (Respondente 11)

Passava na TV quando eu era criança. (Respondente 12)

Ainda bem jovem com *Star Trek* série clássica. (Respondente 13)

Pela TV. (Respondente 14)

Televisão. (Respondente 15)

Ainda sobre a relação dos coordenadores com o cânone, foi questionado quais aspectos eles mais admiram ou o motivo que os fazem gostar de *Star Trek*.

Na série observamos várias pessoas com credos [...] diferentes, ideologias etc., que se juntam para um bem comum. Por mais complexo que sejam os problemas, esta união é capaz de superar e ampliar horizontes. (Respondente 01)

A proposta de um universo mais coerente do que o que temos hoje. (Respondente 02)

Atualmente, o que mais me encanta é o aspecto da diversidade e da aceitação. Mas, confesso que não seriam suficientes caso não existissem enredos que me prendessem a atenção. (Respondente 03)

O ponto culminante para mim é a diversidade mostrada na ponte de comando, com destaque para a dupla heresia representada pela tenente Uhura:

1. Uma mulher na ponte de comando de uma nave da importância da Enterprise. Impensável na década de 1970;
2. O fato de ela ser afrodescendente.

Note que um japonês "guiando" a nave, e um russo disparando todas as armas são também mostra do quanto Roddenberry se preocupava com o tema. Ah, não esqueçamos o MESTIÇO Sr. Spock. (Respondente 04, grifos do respondente)

Tudo. Um mundo onde as guerras, a fome e a liberdade individual terminaram é uma realidade que encanta. Em especial, um personagem me cativou, o Sr. Spock. Os episódios possuem bons roteiros, com discussões filosóficas e algo para pensar. (Respondente 05)

Nota-se que mesmo que o intuito dos eventos seja a divulgação científica focada em aspectos tecnológicos, esse não é o ponto mais citado nas respostas, mas sim a diversidade.

Para compreender o que consolida a ligação emocional com o cânone, foi questionado aos participantes, livremente, qual o aspecto eles mais admiram.

Spock. (Respondente 07)

Gosto das viagens espaciais, novos planetas e culturas. (Respondente 08)

Tecnologia futurista. (Respondente 11)

As tentativas de refletir sobre como a humanidade poderia ser. (Respondente 12)

O que mais valorizo é a aceitação de outras culturas. (Respondente 13)

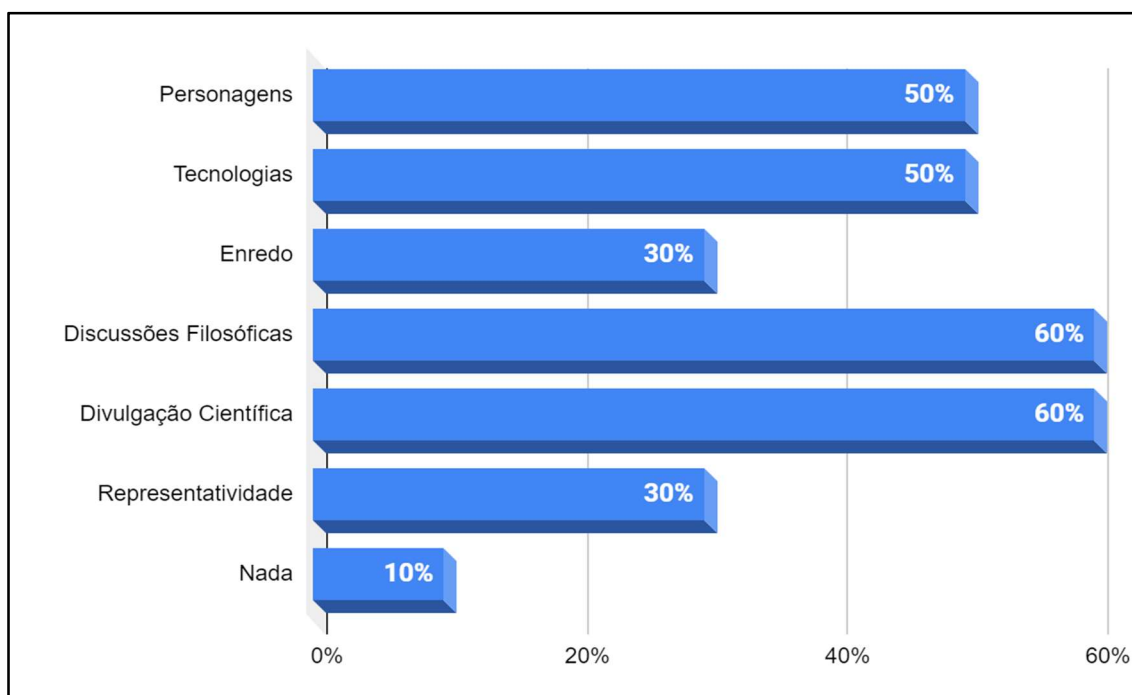
O uso da ciência para explorar o universo. (Respondente 14)

Os valores da Frota Estelar. (Respondente 15)

A partir da espontaneidade das respostas, levantou-se tópicos sobre ciência e tecnologia, futuro, diversidade cultural, filosofia de vida, modos de governo e até um personagem específico. Após essa questão, também foi sugerido tópicos para os

respondentes selecionarem de acordo com o que os motiva a assistir o cânone ou que eles consideram mais relevantes.

Gráfico 3 - Tópicos que motivam os fãs a assistirem a série



Fonte: dados da pesquisa (2024)

Em comparação com as respostas espontâneas, os tópicos mais escolhidos mudam consideravelmente. Permanecem uma predominância dos tópicos de ciência e tecnologia: Divulgação científica (60%), Tecnologias (50%); porém também ganham protagonismo tópicos como: Discussões filosóficas (60%), Personagens (50%). Em contraste com os dados dos organizadores, o tópico de Representatividade/Diversidade não foi explorado, contudo ainda figura como um ponto de destaque do cânone. O enredo também foi bem representado (30%) na amostra, como ele pode englobar todos os outros tópicos citados, esse dado também serve de reforço para as características representativas do cânone.

Em complemento ao tópico anterior, é consenso entre os coordenadores que a série os levou a aprenderem algo, mesmo que indiretamente, e invariavelmente, a diversidade é uma dessas coisas.

Sim, a união, mesmo com as suas diferenças, deve ser estimulada e mantida. (Respondente 01)

Infinita diversidade em infinitas combinações sendo aceita e respeitada, é o caminho para a evolução do ser humano. (Respondente 02)

Que diversidade é algo bom. E que comunicação efetiva é essencial. (Respondente 03)

Tolerância para com os diferentes. (Respondente 04)

Sim. Muita coisa. Honestidade com você e com os outros e o respeito a vida e a liberdade. Posteriormente, que às vezes é preciso lutar pelos nossos ideais e o desprezo pela mentira. (Respondente 05)

Considerando o contexto no qual estreou a série clássica, pós segunda guerra mundial e guerra fria, a narrativa de *Star Trek* inovou ao apresentar um futuro em que um mundo de paz e a cooperação era possível. Por isso, a diversidade do elenco é um ponto tão representativo do cânone até hoje.

Conforme foi perguntado para os coordenadores, também foi perguntado aos participantes se eles aprenderam algo com a série.

Sim, termos estelares e persistência. (Respondente 07)

Tolerância deve ser algo que a humanidade vai alcançar. (Respondente 08)

[...] Respeito ao próximo. (Respondente 09)

Pelo pouco que conheço, aprendi que a ficção científica é uma excelente ferramenta para abordar temas polêmicos de uma forma inteligente e até mesmo cômica, sem tomar partido. (Respondente 10)

Difícil descrever, mas muita coisa. Inclusive técnicas de escrita. (Respondente 11)

Aprendi que antigamente acreditava na existência de um planeta chamado Vulcano entre Mercúrio e o Sol. (Respondente 12)

[...] A principal é que o respeito e empenho para convergir é fundamental na vida em sociedade. (Respondente 13)

Velocidade de dobra, que pode permitir percorrer grandes distâncias sem o impedimento da velocidade da luz. (Respondente 14)

As respostas variam demais, podendo ser algo extremamente específico e pessoal, até aspectos técnicos e culturais.

Em seguida, para avaliar a relação dos respondentes com outras expressões culturais e como a faceta de fã influencia no consumo desses produtos, os coordenadores foram questionados sobre suas relações com a cultura. Todos afirmaram que consomem outros tipos de expressões culturais tais como: filmes, músicas, *podcasts*, musicais, teatros, espetáculos de dança.

Na cultura não sou tão eclético quanto poderia ser: foco bastante em ficção científica. Mas isso não me impediu de assistir ao *Cirque de Soleil* (desculpe se escrevi errado), peças da Broadway (umas cinco, todas no Brasil), músicas quando possível

(ficou difícil acompanhar depois da queda do CD) jogos de computador e, mais recentemente, algum Netflix (reflexos da pandemia, acredito). (Respondente 04)

Gosto de filmes, documentários, música clássica (Bach), séries das mais variadas. (Respondente 05)

Do mesmo modo, o cânone *Star Trek* influencia, parcialmente, as escolhas dos coordenadores para as demais expressões culturais. Em resumo, 60% afirma que o cânone influencia de alguma forma e o restante (40%) afirma que não influencia diretamente.

Sim, gosto de cinema e literatura, geralmente com o mesmo estilo de *Star Trek*. (Respondente 01)

Não necessariamente, já que meus gostos em termos de cultura são bastante amplos. (Respondente 03)

Praticamente não. Por exemplo, não gosto de documentários apelativos que buscam convencer a audiência pela manipulação das emoções. Meus temas são bem variados, gosto de ficção científica, fantasia, documentários de ciência, tecnologia, história (conhecer o passado), música clássica, trilha sonora de filmes, etc. (Respondente 05)

Pode-se concluir que o cânone influencia as escolhas culturais dos fãs, ou que o apreço por certo nicho cultural faz com que o indivíduo se torne fã de determinado cânone. De qualquer forma, o nicho da cultura *geek* é muito forte e muito amplo, no sentido de agrupar pessoas e abranger diferentes tipos de fãs.

A terceira categoria de análise corresponde a **Formas de participação**. A primeira inferência da categoria é *Caracterização do trabalho na organização dos eventos*. Inicialmente, verificou-se se as atividades desempenhadas pelos coordenadores durante todo o processo de realização dos eventos são voluntárias e se tais atividades podem ser encaradas como uma forma de trabalho voluntário. Todos os respondentes afirmaram que tudo ocorre de forma voluntária e que consideram suas participações como um trabalho voluntário.

É um trabalho voluntário, a ideia é levar cultura e conhecimento através de algo que gostamos que é a Ficção Científica. (Respondente 01)

[...] Eu (e meus pais) sempre fomos incentivado[res] do grupo. No início, meu pai disponibilizava gratuitamente materiais e equipamentos eletrônicos para a produção dos eventos. As convenções só começaram a acontecer pelo incentivo dele. (Respondente 02, acréscimo nosso)

[...] o trabalho é definitivamente voluntário, já que eu não recebo nenhum tipo de remuneração pelas palestras ou vídeos que já apresentei/produzi. Também não existe um contrato que demande um mínimo de horas trabalhadas ou mesmo algo que diga que não posso parar de contribuir a qualquer momento. Faço porque quero e também quando tenho o tempo disponível. Caso contrário, não aceito o compromisso. (Respondente 03)

[...] Como o objetivo da BEC é a produção de um serviço que vejo como de cunho social, acho que poderíamos sim comparar nossas atividades a trabalhos exercidos de forma voluntária. (Respondente 04)

[...] Todas as atividades são voluntárias, o grupo não obriga nem direta nem indiretamente que um membro assuma alguma atividade. (Respondente 05)

Os papéis desempenhados na organização das atividades do grupo são múltiplos. Os coordenadores são responsáveis por definir os temas, desenvolver materiais de divulgação, planejar a programação, contatar palestrantes, criar material temático para os eventos (vídeos, jogos etc.), bem como por todas as atividades técnicas e sociais presenciais durante o evento. Aqui foi questionado qual o papel que cada um desempenha na organização dos eventos e se tal papel demanda dedicação contínua.

Coordenador - sim [dedicação contínua] - e varia conforme a proximidade dos eventos de 5 a 8 horas. (Respondente 01, acréscimo nosso)

Em geral, participo das reuniões e apresento palestras e vídeos de cunho científico. Não são trabalhos de dedicação contínua. Ocorrem sobre demanda. (Respondente 03)

Gosto de desenvolver palestras ocasionais sobre assuntos relacionados à ciência. Vez por outra, sou também chamado para dar sugestões na programação das convenções. (Respondente 04)

Apoio técnico, montagem dos equipamentos. Produção de conteúdo e participação nas reuniões de planejamento de eventos. Sem dedicação contínua. (Respondente 05)

Alguns organizadores ajudam pontualmente, a depender da disponibilidade e do interesse pelo tema, outros já participam de todos os processos em todos os eventos. Como todas as atividades são colaborativas, às vezes é necessário que os organizadores desenvolvam novas habilidades para executar as atividades demandadas à realização do evento. Alguns exemplos de habilidades demandadas para a produção dos eventos são apresentados nas afirmações seguintes:

[...] Coordenação em grupo, liderança, gerenciamento de crise, programação de eventos e contatos com terceiros. (Respondente 01)

[...] manuseio de material digital para as palestras que fiz. (Respondente 02)

[...] Aprendi a fazer vídeos, algo que não fazia antes. (Respondente 03)

Sinto que aperfeiçoei minhas habilidades de apresentação. Em segundo lugar, fica a habilidade de procurar transmitir o conhecimento científico — ou, em alguns casos, cinematográfico — de forma organizada e compreensível para nosso tipo de público. (Respondente 04)

[...] habilidades na produção de vídeos e softwares de edição de imagens e apresentações, como *Canva*, *Windows Movie Maker*, *PowerPoint*. Também novos conhecimentos. (Respondente 05)

Como é razoável inferir a partir dos dados acima, e confirmando os apontamentos de Jenkins (2009), as comunidades de fãs organizadas em prol da produção e do compartilhamento de insumos culturais, fomentam a autoformação e o desenvolvimento de habilidades específicas.

A segunda inferência consiste em aspectos de *Hierarquia e decisões no grupo*. Nesse sentido, eles também foram questionados se todas as atividades são definidas e executadas de forma participativa, bem como se possuem autonomia para colaborar com o grupo. É possível afirmar que há um consenso positivo de que todas as atividades são participativas e colaborativas.

Sim, esta é uma das bases dos eventos, tudo é feito de modo participativo e colaborativo. (Respondente 01)

Em relação aos eventos, existe um organizador central, que é em geral quem deu a ideia do tema, e as pessoas que colaboram naquela determinada convenção. Nem todo mundo participa da organização de todas as convenções. Minha última participação, por exemplo, foi na segunda convenção do ano passado. (Respondente 03)

Sim e normalmente uns ajudam os outros nas tarefas. (Respondente 05)

Em relação às formas de participação nas tomadas de decisões, constatou-se que as atividades e temas dos eventos são definidos através de votação entre os organizadores.

Através de reuniões que são feitas antes de cada evento, podendo ser presencial ou virtual. (Respondente 01)

[...] toda a programação passa pelo crivo dele [coordenador geral]. Normalmente dividimos os temas principais entre os coordenadores, mas sempre votamos e sugerimos, e sempre é necessária a aprovação do [coordenador geral]. (Respondente 02, acréscimo nosso)

Através de reuniões entre os membros. Cada um pode sugerir o que quiser e os membros dão suas opiniões sobre os temas que acham mais interessantes. (Respondente 03)

Por meio de nem sempre alegres e consensuais reuniões. (Respondente 04)

Em reunião por votação dos participantes. (Respondente 05)

Nota-se que, apesar do aspecto democrático das decisões por meio de votação, ainda há uma hierarquia, sendo a decisão final centralizada. Outro aspecto importante da participação popular é a forma de financiamento das atividades que demandam recursos

financeiros, nesse sentido, os coordenadores foram questionados sobre a fonte dos recursos necessários à realização dos eventos.

80% recursos são dos participantes e depois de atividade de arrecadação tipo rifa e vendas de alguns itens que desenvolvemos (caneca, camiseta, etc.). O local do evento geralmente é gratuito, o que ajuda também a diminuir os custos. Os participantes como expositores doam material para os sorteios que são feitos para os presentes no evento. (Respondente 01)

Vaquinhas entre o grupo, doação e venda de materiais ganhos pela equipe, na maioria das vezes. (Respondente 02)

Em geral, os recursos provêm da prefeitura de Campinas (local, funcionário da biblioteca, técnico e plataforma para transmissão de convenções online) e dos participantes do grupo. Algumas vezes temos apoio de algumas empresas que doam produtos para sorteios, como camisetas e livros. (Respondente 03)

Não sei responder. (Respondente 04)

Doações de membros do grupo, rateio, rifas. (Respondente 05)

Percebe-se que todos os custos são divididos de forma igualitária, o grupo também obtém recursos através de parcerias e doações com empresas e instituições.

A terceira inferência corresponde aos *Objetivos e valores do grupo*. Pensando na questão da ação cultural — que de antemão não possui um objetivo específico para sua realização, mas trata-se principalmente de uma sugestão para os participantes definirem os caminhos da atividade — foi questionado se os eventos possuem um objetivo específico ou se servem como uma sugestão para perpetuar o grupo.

O objetivo da programação é levar o conhecimento ao público usando a ficção científica, a programação [...] geralmente é uma sugestão de um membro do grupo, a ideia básica é passar informação e diversão na qual os próprios participantes se divertem. (Respondente 01)

Sugestão. (Respondente 02)

Em vista do que observei ao longo dos anos, eu diria que o objetivo final é sempre a convenção em si. Não vejo o grupo sendo muito aberto a aceitar muitos outros membros. De vez em quando alguém entra, como foi o meu caso, mas já que a maioria do grupo é formada por aqueles que o criaram, não existe uma grande mudança em como as convenções são organizadas ou na interação. (Respondente 03)

Entendo que o objetivo pretendido por todos os integrantes seja o da divulgação de ficção científica de qualidade e de conquistas científicas já provadas e consolidadas. Mas concedo que já falamos de assuntos que fogem dessas diretivas. (Respondente 04)

Nosso objetivo é a divulgação de ciências (no meu caso, física) e da Ficção Científica, com ênfase em *Star Trek*. Adotamos a estratégia de escolher um tema para as convenções, por exemplo, As mulheres na Ciência e na Ficção Científica. As palestras, os [videoclipes], os bate-papos seguem esse tema. (Respondente 05, acréscimo nosso)

Apesar de um dos propósitos das convenções de *fandoms* ser o de promover a sociabilidade dos fãs, infere-se uma resistência a extrapolar a própria comunidade no que concerne a organização dos eventos, como sugere o respondente 03. Ainda assim, os temas dos eventos e também as parcerias que a programação possibilita, ajudam a expandir o público das convenções para além dos fãs de *Star Trek*, tal aspecto será melhor explorado mais à frente, nos dados relativos aos participantes.

Indo ao encontro do aporte teórico sobre os *fandoms*, confirma-se que a motivação inicial dos fãs era garantir o acesso ao cânone.

Não faço parte do grupo da Base desde o início, então, minha resposta é baseada nas histórias que ouvi e no que tenho observado ao longo dos anos. A Base, até onde sei, começou em uma época onde obter informação sobre a série Jornada nas Estrelas era [algo] bastante difícil. Apesar da série clássica ser continuamente reprisada ao longo dos anos 70/80, o acesso às novas séries da franquia [era] extremamente difíceis. Muitas vezes, dependíamos de que alguém nos EUA gravasse episódios e mandasse para alguém aqui no Brasil. Então, ver um episódio novo ou mesmo saber que uma série nova seria lançada, era algo que só conseguíamos fazer em convenções, em geral, em São Paulo. Creio que o pessoal da Base (que até então, sequer tinha nome) começou a fazer suas próprias convenções para escapar um pouco da centralização que ocorria em SP e também porque curtiam a organização e podiam escolher o que queriam ver, mostrar ou discutir. Ao longo dos anos, o acesso às séries se tornou um pouco mais fácil, primeiro através da TV a cabo. Mesmo assim, ainda ficávamos dependendo dos canais que, muitas vezes, compravam apenas algumas temporadas. Não sei, por exemplo, quantas vezes assisti à primeira parte do episódio *The Best of Both Worlds*. Era o último episódio da terceira temporada de *Star Trek - The Next Generation* e o primeiro da quarta temporada. Infelizmente, o canal só havia comprado a terceira temporada. Então, no fim de semana seguinte, para a minha decepção, voltávamos ao primeiro episódio da primeira temporada... Ou seja, as convenções continuavam a ser organizadas por conta da falta de acesso. Com a chegada dos streamings, houve uma mudança, já que hoje não existe mais essa necessidade e as convenções passaram a ser de Ficção Científica ao invés de serem apenas sobre seriados como *Star Trek* e Arquivo X. (Respondente 03, acréscimo nosso)

Com as evoluções na distribuição dos produtos da cultura popular, em grande parte pela Internet, os *fandoms* se dedicaram à produção de derivados, ao debate assíduo do cânone e da sociabilidade ensejada pelos eventos de fãs. Aqui cabe relacionar o argumento da democratização do acesso a produtos culturais possibilitado pela indústria cultural, ou seja, conteúdo e distribuição massivos.

Pensando a questão do acesso ao cânone, os coordenadores foram convidados a darem suas impressões acerca do direito autoral.

O direito autoral é o reconhecimento da produção e trabalho realizado por alguém, quando [há] exploração da obra ou ideia por um terceiro com fins lucrativos, com certeza deve se dar a parte correta ao autor da ideia/obra, mas também devemos entender que existe o processo de divulgação e utilização da ideia/obra sem fins lucrativos e quando é feita da maneira correta, reconhecendo o autor e dando a ele

os créditos, ao meu ver é algo positivo, pois o que é uma ideia/obra a qual não se possa divulgar ou se discutir?! (Respondente 01, acréscimo nosso)

Acredito que os direitos autorais são necessários. Não acho justo usar um trabalho sem o devido retorno ao seu criador. (Respondente 02)

Eu entendo o fato de um criador querer ter controle e receber pagamento pelo uso de sua criação. No entanto, falando do ponto de vista do nosso grupo, cujas convenções não visam nenhum tipo de lucro, o pagamento de direito autoral poderia dificultar muito que elas ocorressem, se não impossibilitá-las completamente. Por exemplo, meus vídeos de divulgação científica para as convenções. O tempo que necessito para montar um vídeo com cenas e imagens que necessitam apenas da atribuição (que faço ao final do vídeo) é bem mais longo do que quando eu posso utilizar cenas dos filmes que estou citando. E, mesmo assim, não consigo evitar completamente o uso de imagens, já que os filmes e atores estão sendo citados e nós, humanos, somos seres extremamente visuais. Creio que poderia haver algo, talvez dentro do *Creative Commons*, que permitisse que partes de filmes e séries, imagens ou partes de músicas pudessem ser usados por fãs para convenções, etc. que não fossem monetizadas. Afinal, não podemos nos comparar à uma CCXP ou uma *Comic-Con San Diego*. (Respondente 03)

Acho fundamental a propriedade intelectual. Penso que, em nosso contexto, não há má fé pelo fato de não auferirmos lucro em nossos eventos. Vejo isso até como publicidade gratuita e voluntária, já que muitas vezes nosso público não conhece vários dos autores citados. Se poucos já ouviram falar de Isaac Asimov, imagine autores como Ray Bradbury... e até mesmo Júlio Verne! (Respondente 04)

Não me aprofundi no assunto, mas aceito as restrições impostas pelo YouTube. Acho que a legislação poderia ser simplificada para o caso de eventos sem fins lucrativos e realizados por [fã-clubes]. Ajudaria a nos manter dentro da lei. Eu tentei, mas não consegui entender os limites legais. (Respondente 05, acréscimo nosso)

O uso justo (*fair use*) é um conceito que repousa sobre a lei de propriedade intelectual nos EUA. Tal lei indica que obras intelectuais ou artísticas podem ser utilizadas em pequenas reproduções para fins de crítica acadêmica e jornalística, também para finalidades recreativas e educativas, desde que não tenham fins lucrativos (Jenkins, 2009). Apesar da lei não ter definições objetivas das situações em que se pode utilizar materiais protegidos por propriedade intelectual, ela apresenta diretrizes norteadoras para avaliar cada caso (Wolfson, 2023):

- a) A finalidade e o caráter da utilização, ou o que o utilizador está fazendo com a obra original;
- b) A natureza da obra original;
- c) A quantidade e a substancialidade da cópia presente na utilização secundária;
- d) Se a utilização secundária prejudica o mercado do original.

No caso do Brasil, a lei não apresenta o conceito de uso justo, mas utiliza diretrizes semelhantes às dos EUA. Logo, o uso que os *fandoms* fazem se adequam a ideia de uso justo, pois como citou o Respondente 04, não há interesse lucrativo e serve de propaganda para as

obras citadas. Esse é um tópico muito importante no contexto dos *fandoms*, já que cria um paradoxo: só há fãs se as pessoas consumirem determinadas obras, ou seja, o pressuposto dos produtores é garantir que as pessoas consumam produtos da indústria cultural, e a produção de fãs só pode ser fomentada se antes houver a garantia do acesso.

O cânone é o elemento aglutinante para a organização do grupo e a realização dos eventos, mas não é o protagonista. As histórias servem de inspiração para um propósito maior e mais realista. Como ilustra os comentários a seguir:

A ideia básica é promover o conhecimento científico. (Respondente 01)

Veja, entendo que o objetivo da Base Estelar Campinas é principalmente o de: Divulgar obras de ficção científica, sejam elas impressas, transmitidas pela televisão ou via cinema; Possibilitar um vislumbre do quanto a ciência evoluiu até o presente momento. Particularmente, gosto de focar em astronomia e cosmologia; Meu grande sonho de consumo seria conseguir incentivar jovens a despertar para as carreiras STEM (ciências, tecnologia e matemática) na cidade de Campinas. Aqui penso termos conseguido pelo menos uma vitória. (Respondente 03)

Considerando o planejamento dos eventos, foi perguntado sobre os objetivos das convenções dentro do escopo do cânone de *Star Trek*.

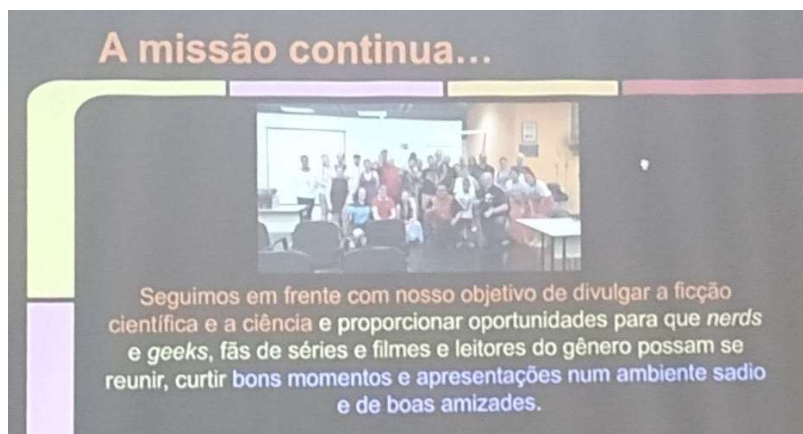
Sim, a ideia é [...] estimular as pessoas a buscar novas atividades, a ir além do seu conhecimento e não ter receio de buscar informação. (Respondente 01)

[...] sempre existem pessoas interessadas e mesmo que a convenção seja online, sempre surgem discussões e questões sobre os assuntos científicos e os autores discutidos. (Respondente 03)

[...] incentivamos a audiência a procurar mais informações. (Respondente 05)

Todos os coordenadores afirmam que um dos objetivos dos eventos é inspirar as pessoas na busca e na troca de conhecimentos.

Figura 1 - Conteúdo exibido na 40ª convenção da Base Estelar



Fonte: registros da observação nos eventos

Outros dados que dão conta dos valores do grupo foram coletados a partir de observação direta e não-participante no grupo de Whatsapp da Base Estelar. Os dados coletados durante esse período (Abril de 2023 - Abril de 2024) são pertinentes para compreender a forma de pensar e a estrutura de organização do grupo. A seguir são mostradas as regras do grupo de divulgação do Whatsapp.

O grupo de WhatsApp “Divulgação BASE” foi criado com o intuito de divulgar os eventos da Base Estelar Campinas, assim como os eventos de outros grupos e amigos.

O grupo também é utilizado para divulgar vídeos e artigos sobre ciência, cultura e entretenimento feitos pela Base e grupos parceiros e amigos.

Por este motivo gostaríamos de lembrar a todos das regras desse grupo.

1) Seja simpático(a) e gentil - Precisamos nos unir para criar um ambiente acolhedor. Vamos tratar todos com respeito e que seja respeitada a diversidade de opiniões (“*Infinite Diversity in Infinite Combinations*”⁹).

2) Nenhum discurso de ódio ou *bullying* - *Bullying* de qualquer tipo não é permitido e comentários degradantes sobre raça, religião, cultura, orientação sexual, gênero ou identidade não serão aceitos, assim como fotos ou vídeos violentos.

3) Este grupo é para divulgação científica e cultural - Pornografia e opiniões políticas de qualquer natureza não devem ser postadas aqui e não serão toleradas.

4) Comércio de produtos e serviços - A venda de produtos ou serviços não é o objetivo do grupo, a não ser mensagens anunciando artigos “*geek*” com negociação em privado. É proibido qualquer tipo de pirataria no grupo.

5) As regras do grupo devem ser respeitadas - As regras foram definidas para que esse grupo seja um ambiente de convívio agradável e produtivo. Transgressores serão alertados pelos administradores.

6) Sanções - Exclusão da(s) publicação(ões) infratora(s) mediante aviso prévio na(s) mesma(s). Em caso de primeira reincidência, o membro será lembrado; se cometer a infração novamente, será excluído do grupo.

As mensagens do grupo consistem principalmente em conteúdo de divulgação dos eventos do grupo e de outros grupos de fãs de *Star Trek*, e material produzido por fãs: boletins informativos, vídeos de comentários e reações a novos episódios, zines.

Na quarta inferência, *Eventos e atividades*, foram feitas questões direcionadas aos modos de participação no evento e no *fandom* como um todo, sob a perspectiva dos participantes.

Como o questionário foi disponibilizado no último evento, todos os respondentes participaram de ao menos um evento no ano de 2023, nessa proporção: 30% participou de

⁹ “Infinita diversidade em infinitas combinações”, frase popular do cânone *Star Trek*.

apenas um evento, 30% participou de dois eventos, apenas uma pessoa participou de 3 eventos, e outros 30% participou de todos os eventos do ano, o que demonstra que boa parte do público é recorrente nos eventos. Obviamente, todos os respondentes participaram do último evento (BASE ESTELAR E BIBLIOTECA ZINK: 10 ANOS DE PARCERIA - REALIDADE AUMENTADA), que foi a ocasião da aplicação do questionário. Os eventos que se seguiram por ordem de público foram: DE VOLTA À LUA, em que seis respondentes participaram, INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, no qual cinco respondentes compareceram, e por fim, NOVOS HORIZONTES (*online*), em que apenas dois dos respondentes participaram. Tais dados sugerem que, apesar da facilidade do acesso remoto, as pessoas priorizam eventos sociais presenciais.

Após as questões sobre frequência, foi questionado se os respondentes aprenderam algo durante os eventos.

Já conhecia o tema sobre realidade aumentada e virtual, mas não conhecia tantos apps. (Respondente 06)

Sim, muitas coisas, inclusive sobre inteligência artificial e sobre foguetes, naves espaciais e construção de foguetes com a história das Engenheiras da NASA. (Respondente 07)

Perseverança. (Respondente 08)

Sim. Amizade. (Respondente 09)

Aprendi a sair da minha zona de conforto e colaborar com o grupo na produção de alguns conteúdos. (Respondente 10)

Particpei apenas de dois, mas sempre aprendemos alguma coisa. (Respondente 11)

Descobri que existe um aplicativo para medir distância em realidade aumentada. Vai ser bastante útil dentro do laboratório. (Respondente 12)

Valorização dos contatos e amigos não tão próximos fisicamente. (Respondente 13)

Turma muito dedicada e conhecedora da ficção e da ciência e do cinema. As dicas de livros e filmes são um ponto forte dos encontros. (Respondente 14)

Sim. Detalhes sobre o programa lunar e sobre a produção de algumas séries e filmes. (Respondente 15)

Pelas respostas, percebe-se que a recepção do conteúdo dos eventos é múltipla, podendo abranger diversas formas de aprendizagem: a valorização da interação social, a indicação de produtos culturais, mas também a divulgação de conteúdo científico, inclusive para pessoas que estudam formalmente temas tecnológicos, o que demonstra a construção coletiva de conhecimento através da troca de experiências. As palestras com especialistas e

até mesmo o conteúdo que passa por curadoria amadora, serve de ponte entre leigos e estudiosos, em diferentes temas.

Figura 2 - Conteúdo exibido nos eventos e disponibilizados no canal do Youtube

Base Estelar Campinas
 @base.estelarcampinas • 156 inscritos • 105 vídeos
 A Base Estelar Campinas é uma associação sem fins lucrativos dedicada à divulgação de...
 baseestelarcampinas.blogspot.com e mais 2 links
 Inscrever-se

Thumbnail Description	Title	Views	Time
Lua, aqui vamos nós!	Lua, aqui vamos nós - por Lalá Ruiz	20 visualizações	3:42
No Lua com Júlio Verne	Júlio Verne - por Lalá Ruiz	18 visualizações	4:10
20 de julho de 1969: "Um pequeno passo para um homem, um grande salto para a humanidade."	Abertura da 37ª Convenção de Ficção Científica da Base Estelar Campinas - De...	12 visualizações	6:48
38ª Convenção de Ficção Científica	Encerramento da 38ª Convenção de Ficção Científica da Base Estelar Campinas	16 visualizações	1:48
Bate-papo	Bate-papo sobre estações espaciais na ficção científica - com Walmir Morales e...	17 visualizações	59:55
Estações Espaciais na Ficção	Estações espaciais na ficção científica - por Júlia Renata Massucatto	18 visualizações	11:41
O que comem os astronautas	O que comem os astronautas - por João Vicentin	11 visualizações	9:14
BASE LUNAR	Estação Lunar - por Leonardo Rossetti	22 visualizações	12:16

Fonte: Canal da Base Estelar no Youtube

Os respondentes também foram questionados sobre as dicas/indicações que são sugeridas durante os eventos, sempre em conformidade com o tema proposto. A maioria (60%) afirma que já seguiu alguma indicação do grupo.

Sim, leio sempre que posso para adquirir conhecimento. (Respondente 07)

Sim. Ainda não li, mas vou ler Duna. O livro é muito bem avaliado pelo pessoal da Base. (Respondente 10)

Sim. Assisti [ao] filme "A milhões de quilômetros". (Respondente 12, acréscimo nosso)

Sim, vários. *Moonfall* foi um deles. (Respondente 14)

Sim. O curta Da Terra à Lua. (Respondente 15)

Enquanto 10% não respondeu a questão, 30% afirmou que nunca utilizou qualquer dica de produtos culturais, aplicativos ou outros recursos sugeridos nos eventos.

Geralmente os que são indicados, eu já vi. (Respondente 11)

Como evidenciado acima, um dos problemas de se criar uma “bolha” social é que geralmente as pessoas consomem os mesmos produtos. Ainda assim, as demais respostas indicam que existe uma troca efetiva de indicações.

Os eventos contam com uma série de atividades: palestras, entrevistas, rodas de conversa, jogos interativos, vídeos informativos, vídeos descontraídos. Nos vídeos do quadro: Hora do *drink!*, por exemplo, são demonstradas receitas inspiradas nas bebidas exibidas nos episódios das séries, em tom cômico, o apresentador do evento deixa claro que quem prepara as receitas não consome bebidas alcoólicas, mas que, entretanto, outras pessoas aprovaram, são vídeos reproduzidos entre os intervalos de uma atividade e outra.

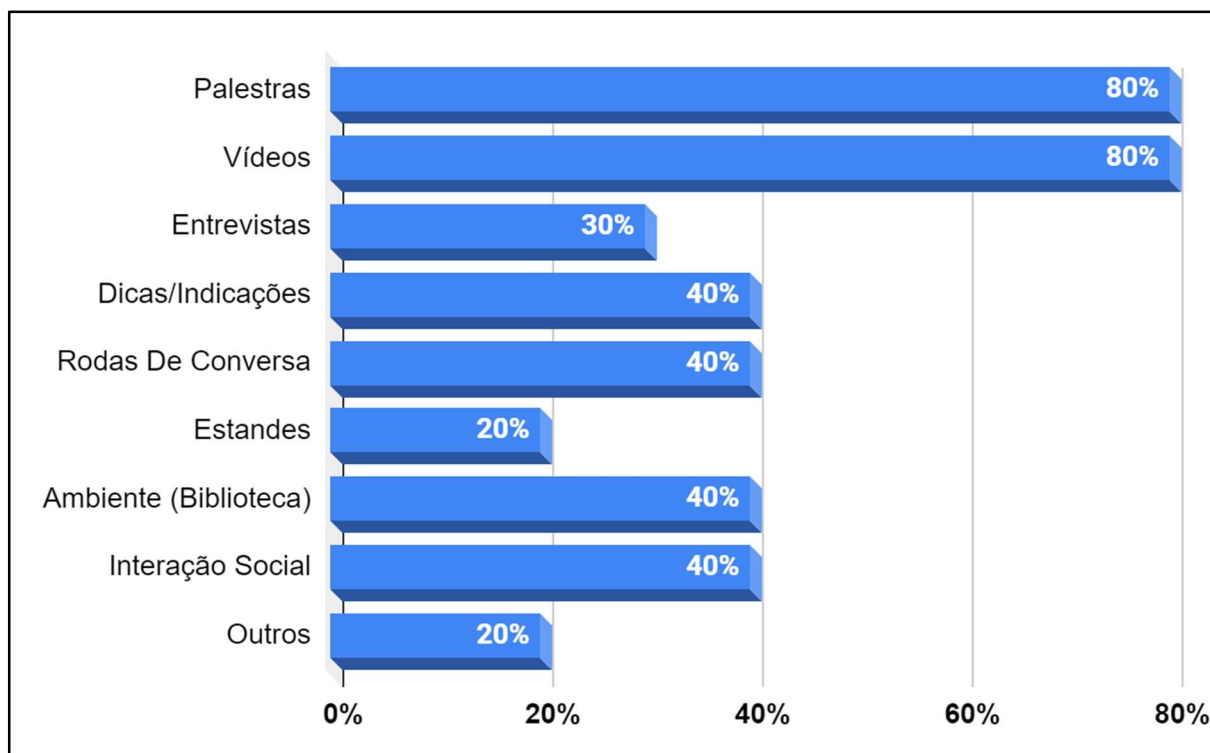
Figura 3 - Exemplo de vídeo descontraído exibido nas convenções



Fonte: Canal da Base Estelar no Youtube

Pensando em todas as facetas que essas atividades abrangem, foi perguntado aos participantes o que eles mais gostam nos eventos, a partir de uma lista predefinida, o resultado é apresentado no gráfico 4.

Gráfico 4 - O que as pessoas mais gostam nos eventos



Fonte: dados da pesquisa (2024)

Como é possível notar, as palestras e os vídeos dominam a preferência dos participantes, representando os itens favoritos de 80% da amostra. Em seguida, com 40% da preferência do público estão: dicas/indicações de conteúdo, rodas de conversa, ambiente da biblioteca e a possibilidade de interação social. As entrevistas são mais relevantes para 30% do público e os estandes para 20%. Outros 20% não elencaram nenhum item, pois era a primeira participação em um evento da Base Estelar.

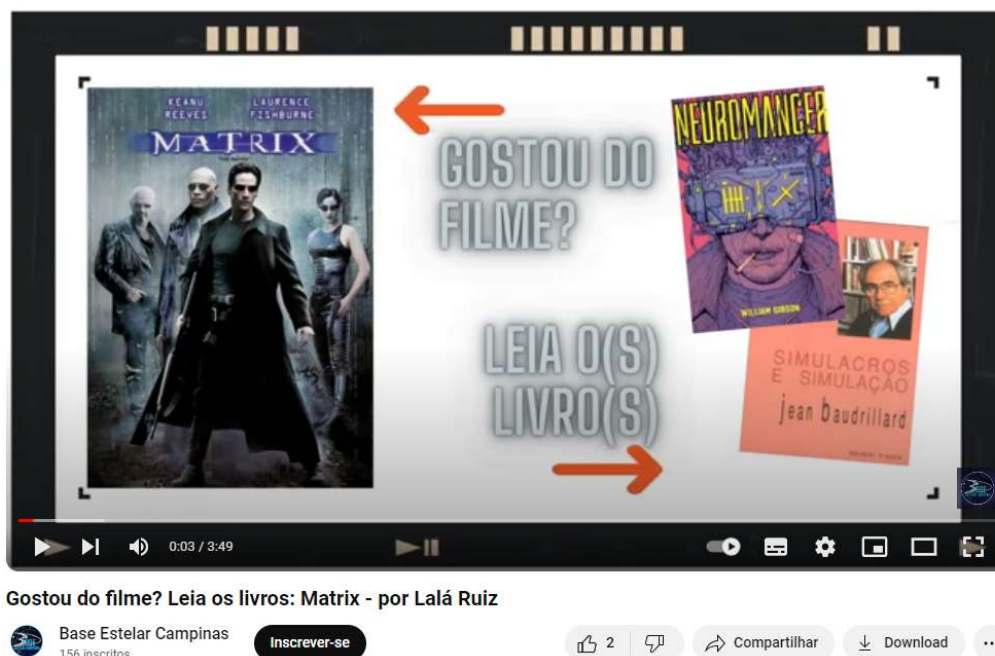
Os vídeos produzidos para os eventos constituem parte importante do conteúdo, eles contam com uma curadoria dos membros da organização, seguindo o tema proposto para cada evento e apresentando: contexto histórico, curiosidades, personagens relevantes, indicações de leitura. Os exemplos abaixo demonstram tais aspectos, a figura 4 representa parte do material divulgado no evento “De volta à lua” (18/03/2023), já a figura 5 ilustra o material compartilhado no evento com o tema “Inteligência Artificial” (23/09/2023).

Figura 4 - Vídeo com curadoria temática



Fonte: Canal Base Estelar Campinas no Youtube

Figura 5 - Vídeo com dicas de leitura

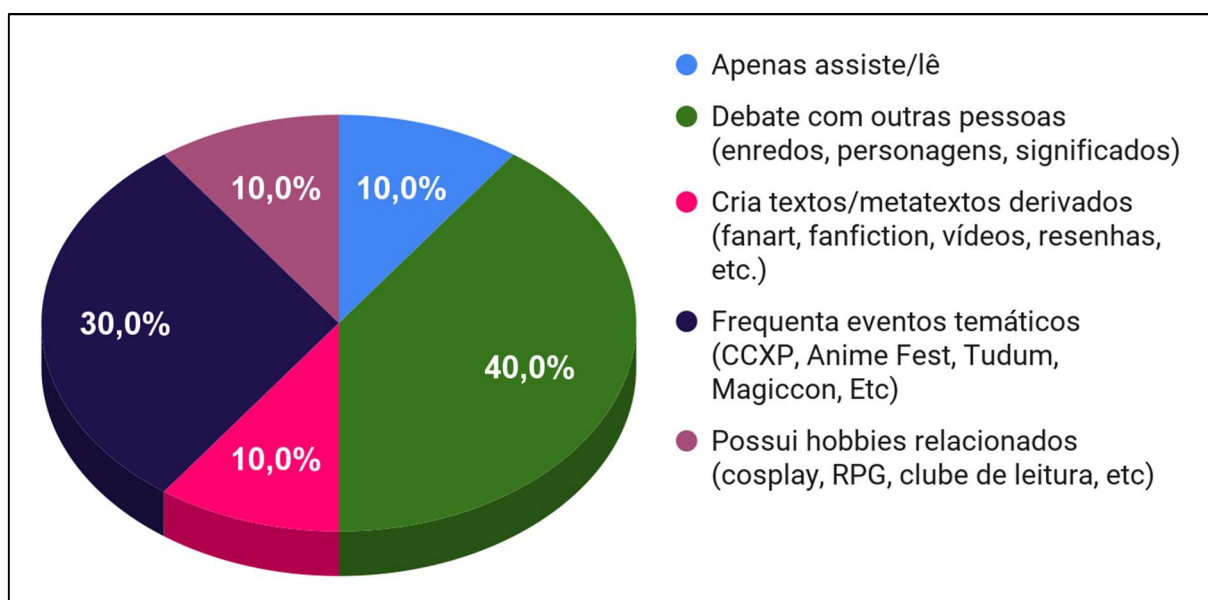


Fonte: Canal Base Estelar Campinas no Youtube

A quinta inferência, *Relação com os produtos culturais*, buscou compreender como os fãs participam da cultura popular. Especificamente sobre a participação dos participantes, enquanto entusiastas da cultura popular, foi questionado quais as formas de recepção

praticada por eles. A maior parte da amostra (40%), prioritariamente compartilha o conteúdo consumido com outras pessoas, através de debates/discussões. Outra parte considerável (30%) da amostra prioriza a participação em eventos de fãs. O restante da amostra se divide entre aqueles que apenas assistem/leem o cânone, os que criam textos/metatextos derivados (*fanart*, *fanfiction*, vídeos, resenhas, entre outros), e aqueles que possuem hobbies relacionados (cosplay, RPG, clube de leitura, entre outros). Também foi dada a alternativa “participa ativamente de grupos de fãs (*fandom*)”, mas ninguém se identificou, até mesmo devido ao teor genérico da alternativa.

Gráfico 5 - Modos de participação



Fonte: dados da pesquisa (2024)

Os dados acima demonstram a tendência à participação desse grupo de pessoas, que é característico de grupos de fãs. Quase todas as alternativas apresentadas implicam em atividades de sociabilidade, o que leva a outras práticas de criação que condizem com as atividades elencadas por Jenkins (2015): Recepção, Crítica e Interpretação, Ativista, Produção Cultural e Atividade Social.

Até aqui, foi possível estabelecer o perfil dos respondentes, a relação dos fãs com o universo *geek* e os modos de participação relacionadas aos eventos, para dar prosseguimento, a próxima categoria a ser analisada é a **Relação com instituições de cultura**, em outras palavras, qual a relação dos respondentes com a instituição biblioteca.

A primeira inferência é *Parceria entre grupo e biblioteca*. A parceria entre o grupo e a biblioteca se iniciou por uma questão meramente técnica: precisavam de espaço para realizar os eventos.

Pela necessidade de um local para realizar os eventos da BASE, e na época fui apresentado à coordenadora que nos abriu as portas da Biblioteca para nossos eventos, além de nos auxiliar na divulgação e equipamentos necessários para realizar os eventos. (Respondente 01)

Em relação ao apoio da biblioteca ao grupo, consiste principalmente em: ceder o espaço, a infraestrutura técnica, o conhecimento técnico e as assistências pontuais.

Ajudando com o espaço físico, na divulgação através do site da PMC¹⁰ e também com a disponibilização de equipamentos (telão, projetor, caixa amplificadora, etc.). (Respondente 01)

Sempre tivemos uma parceria excelente, nunca tivemos problemas e sempre fomos abraçados pela equipe. (Respondente 02)

O local é disponibilizado em um dia em que a biblioteca, em geral, não abre. Isso significa que um funcionário da mesma está lá para dar apoio (abrir, fechar, providenciar água, etc.). Durante as convenções *online*, também é disponibilizada a ajuda de um técnico em informática para a transmissão, além do canal oficial da Cultura de Campinas. (Respondente 03)

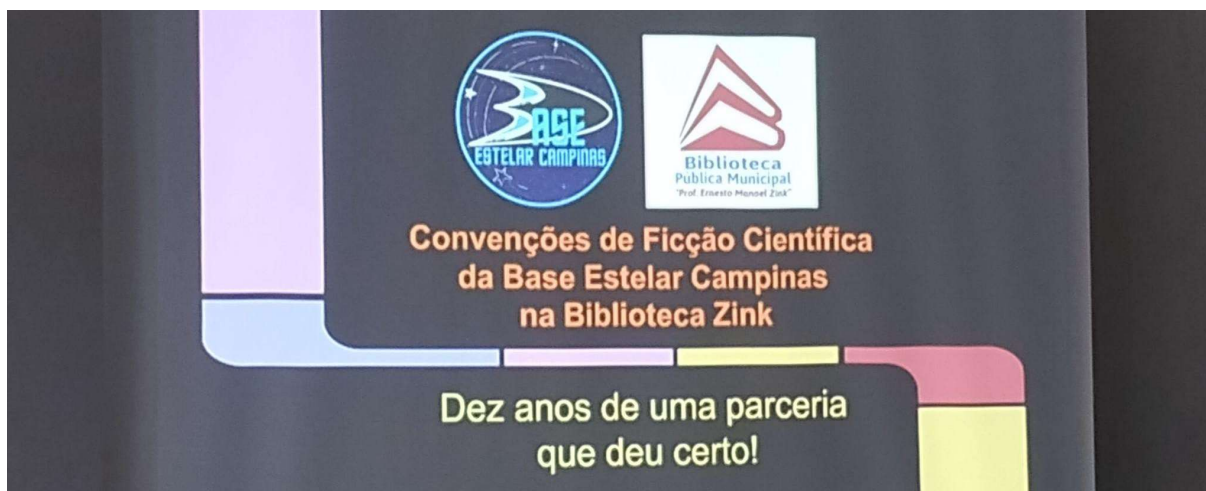
Primeiramente, a graciosa [cessão] do espaço para a realização dos eventos. Mas não apenas isso, diversas vezes foi utilizado o projetor emprestado pela secretaria. E não se pode esquecer da essencial cooperação de colaboradores da biblioteca sem cuja colaboração os eventos seriam impossíveis. (Respondente 04, acréscimo nosso)

A Biblioteca nos empresta o *Datashow* (equipamento que não temos) e as salas para a realização do evento. Divulga os eventos nos meios sociais da Prefeitura e nos dá uma certa credibilidade perante o público. Nos eventos *online*, utilizamos o canal da biblioteca no YouTube Cultura Abraça Campinas. (Respondente 05)

Nota-se que a participação da biblioteca é mais passiva, ou seja, é responsável por garantir as condições de realização do evento. Ela não é uma agente ativa de mediação das atividades, tampouco de planejamento e organização das atividades dos eventos do grupo. Tudo isso está alinhado com a ideia de emancipação que envolve a ação cultural, pois seu principal objetivo é fomentar a auto-organização segundo os interesses dos próprios participantes.

¹⁰ PMC - Prefeitura Municipal de Campinas.

Figura 6 – Conteúdo exibido no evento celebrando a parceria com a biblioteca



Fonte: registros da observação nos eventos

Já na segunda inferência *Relação com bibliotecas*, os coordenadores foram questionados sobre o que representava o fato de os eventos serem realizados em uma biblioteca pública.

Sim, muito geralmente as pessoas se estimulam a ler mais e a perguntar mais. O ambiente da biblioteca nos leva a esta visão de amplitude. (Respondente 01)

Acho o ambiente bem interessante. (Respondente 02)

Duas coisas sempre são muito claras durante os eventos. A primeira é que as pessoas que vão até a biblioteca para o evento muitas vezes ficam bastante frustradas por não terem acesso à biblioteca em si. A segunda é que muita gente entra na biblioteca [porque] ela está aberta durante os eventos, mas não por causa do evento. E sim querendo visitar a biblioteca em si. (Respondente 03, acréscimo nosso)

Acredito que o apoio da biblioteca muda a percepção do público para melhor. (Respondente 04)

A Biblioteca poderia ter uma participação mais ativa nas nossas convenções, mas atualmente acho que é indiferente. Talvez seria interessante envolver mais a biblioteca. (Respondente 05)

Também foi perguntado se os organizadores possuem o hábito de frequentar bibliotecas, sem considerar a ocasião do evento. Todos os respondentes afirmaram que não frequentam bibliotecas em sua rotina.

Não muito, pois meus horários não permitem. (Respondente 01)

Atualmente não, mas já frequentei muito na minha época de escola, inclusive a biblioteca municipal. (Respondente 02)

Infelizmente, não. O horário que eu teria para visitar a biblioteca seria apenas aos fins de semana. Mas, ela se encontra fechada. (Respondente 03)

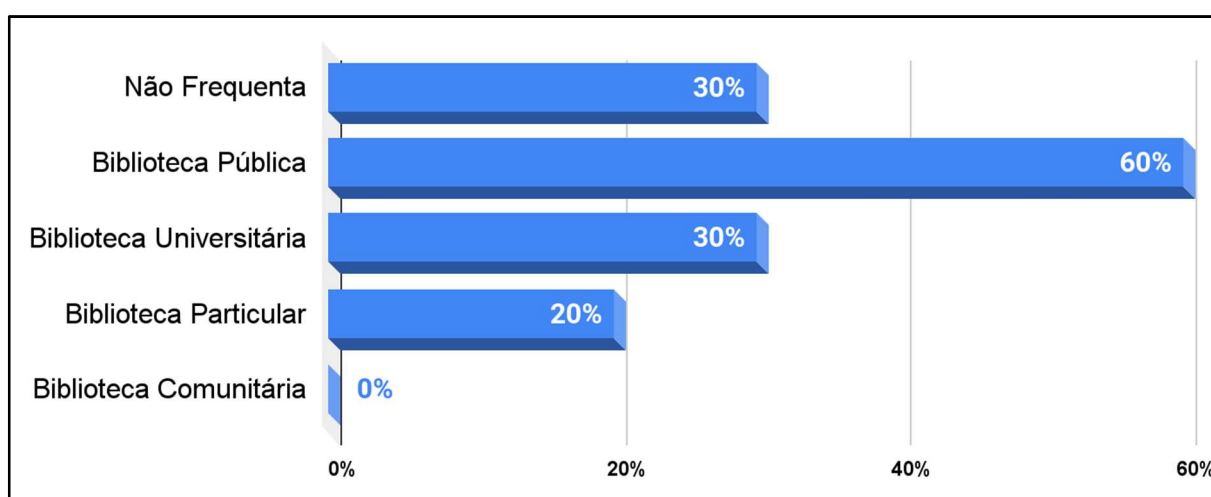
As respostas confirmam, como sugerido mais acima, o papel mais passivo da biblioteca em relação à organização do evento. Supõe-se que se a biblioteca disponibilizasse outros serviços durante as ações culturais, teria boa aceitação do público.

O intercâmbio de grupos e fã-clubes poderia ser incentivado pela prefeitura com ações simples que coloquem os grupos em contato. Criar eventos públicos para a divulgação da ciência, cultura, artes, etc. seriam bem-vindos. Por exemplo, já participamos da Feira do Livro em Campinas. A Biblioteca poderia ser esse ponto de aglutinação. (Respondente 05)

Entretanto, pode-se argumentar que também há certa passividade dos usuários da biblioteca — sobretudo os coordenadores — em relação às potencialidades da mesma na ampliação desse tipo de atividade. Como eles também restringem a participação da biblioteca ao suprimento de necessidades técnicas (infraestrutura), talvez não percebam todo o possível contributo que ela pode gerar à cultura *geek*. Perceber a passividade da biblioteca é importante, mas também é necessário fomentar o diálogo e ampliar a colaboração bilateralmente.

A terceira inferência da quarta categoria baseia-se na *Relação com a leitura*. Foi perguntado também aos participantes se eles frequentam bibliotecas. Cerca de 70% da amostra frequenta algum tipo de biblioteca, enquanto o tipo de biblioteca mais frequentada é a pública (60%), seguido de 30% que frequenta bibliotecas universitárias e 20% que utiliza bibliotecas particulares.

Gráfico 6 - Tipos de bibliotecas frequentadas



Fonte: dados da pesquisa (2024)

Com o intuito de traçar uma relação dos respondentes com o hábito de leitura, a eles foi perguntado sobre hábitos de leitura e da participação em projetos literários (clube de leitura, atividade literária).

Especificamente sobre os hábitos de leitura, todos os coordenadores afirmam que leem com regularidade, embora em frequência e intensidades diferentes.

Sim, mas geralmente obras com vínculos a Ficção Científica. Tais como: Duna, Eu Robô, Fahrenheit 451, A nave espacial, Melhores contos Brasileiros de FC, No mundo da Ficção Científica, Glória e sombria (escritor brasileiro - Roberto de Sousa Causo), Perry Rhodan. (Respondente 01)

30 a 40 livros por ano, desde os 10 anos. (Respondente 02)

Sim, muito. Meus pais eram ávidos leitores e eu segui o mesmo caminho. No momento, brinco que a *Amazon* deve se arrepender de ter me deixado assinar o *Kindle Unlimited*. (Respondente 03)

Tenho lido menos do que deveria: ano passado comecei "Grande Sertão Veredas", que ainda não acabei, e me entusiasmei por uma obra de nome Diáspora, de [Greg] Egan. Antes desse último, meu(s) livro(s) preferido(s) era(m) "Duna" e suas ramificações. Tenho ainda em minha lista de leitura livros sobre Tolkien, H. P. Lovecraft, Stephen King, Clive Barker (note uma certa tendência para o sinistro. Coisas de adolescente) e saindo um pouco da ficção, alguns sobre história do Brasil e relações internacionais. (Respondente 04, acréscimo nosso)

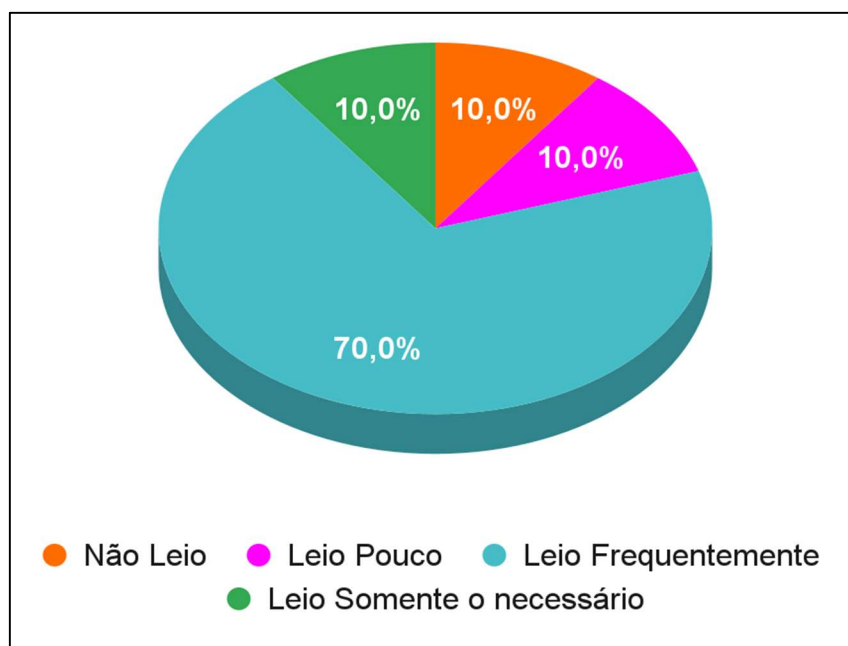
[...] Leio devagar. Estou lendo alguns livros, alguns com mais dedicação [que] outros em suaves prestações. Leio os mesmos temas dos temas que assisto. Por exemplo, estou lendo o primeiro livro da série *The Witcher*, um livro introdutório de astronomia, O Nome da Rosa, um livro do universo *Star Wars*, Ahsoka, um livro de ficção científica, A Segunda Aurora. Esses últimos bem devagar. (Respondente 05, acréscimo nosso)

Pelas respostas, nota-se a tendência de gêneros intimamente relacionados com a cultura *geek*: ficção científica, fantasia, horror, terror. Também é possível inferir que o nicho *geek* tem uma estreita relação com a leitura, como demonstra o comentário a seguir.

O gênero de ficção científica é frequentemente utilizado por seus autores como um canal de aviso para os leitores dos perigos por eles previstos para um futuro próximo ou distante. George Orwell é sim um exemplo clássico, mas Frank Herbert pede que cuidemos de nossa humanidade, pede que evitemos perdê-la, tornando-nos pouco mais que cruéis animais que dominam tecnologias avançadas. Como pode ver, a divulgação de ficção científica é uma espécie de cavalo de Tróia, e a realizamos na esperança de que, por meio da leitura dessas obras, nosso público perceba que o desenvolvimento científico, sem a orientação de uma filosofia que o norteie, é não apenas POSSIVELMENTE perigoso, mas CERTAMENTE desastroso para a humanidade e, talvez, para todo o planeta. Não estou dizendo que apenas o hábito de ler bons livros resolverá nossos problemas, mas penso que podemos agir no limite de nossa capacidade e de nossa percepção da realidade para, pelo menos, colocar nosso público em contato com as mensagens e avisos imaginados e propagados pelos autores de quem tanto gostamos. (Respondente 04, grifos do respondente)

Os *fandoms* são grupos frequentemente associados com a literatura de ficção, isso significa que não só os fãs têm propensões de serem leitores mais ativos, como também empregam o conteúdo literário em outros propósitos, como ocorre no Base Estelar que utiliza a ficção científica para incentivar a divulgação de conteúdo científico. O grupo se preocupa com a divulgação científica para a difusão das possibilidades da tecnologia na sociedade tanto em aspectos técnicos, quanto em aspectos sociais. Já em relação aos participantes, a maioria (70%) afirma que lê frequentemente.

Gráfico 7 - Hábito de leitura



Fonte: dados da pesquisa (2024)

Como já era esperado, os participantes têm uma relação próxima com a leitura, configurando um assíduo hábito de leitura. Para fins de conceituação, foi definido como parâmetros aos respondentes: Leio frequentemente (mais de um livro completo nos últimos 3 meses), Leio pouco (ao menos 1 livro completo nos últimos 3 meses), Leio somente o que preciso ler (livros para trabalho, faculdade etc.).

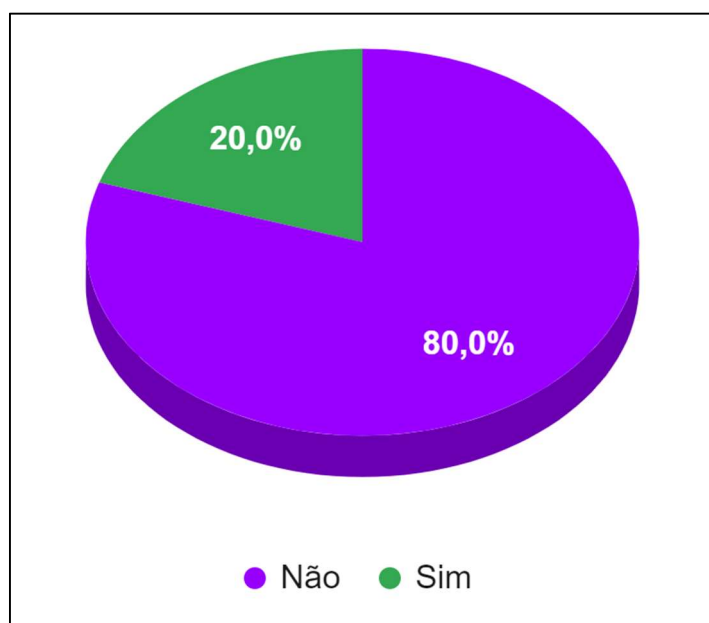
Sou leitor assíduo, inclusive escrevo livros. (Respondente 11)

Como vários estudos demonstram, *fandoms* ligados à ficção científica possuem uma estreita relação com a literatura, inclusive diversificando formatos, suportes e até colocando em prática o hábito de escrever textos críticos, como nas *fanzines*, até textos ficcionais, como

as *fanfictions*. Essas atividades, no contexto dos *fandoms*, são consideradas iniciais para uma carreira literária profissional (Silva, 2021).

Apesar disso, poucos *participantes* estão envolvidos em projetos literários como clubes de leitura e outras atividades literárias.

Gráfico 8 - Participação em projetos literários



Fonte: dados da pesquisa (2024)

Como demonstrado acima, 80% não participa de nenhum projeto, contudo há de se questionar também sobre a disponibilidade de projetos desse tipo e que contemple a diversidade de interesses da população. Especificamente sobre as bibliotecas públicas de Campinas, não há muitos projetos desse tipo, mesmo pela escassez de profissionais nas bibliotecas, a maioria funciona com funcionário único e por isso mesmo restringe seu funcionamento ao horário comercial (segunda-sexta, 9-17h).

Eventos como o da Base Estelar Campinas em espaços como a Biblioteca Pública dão um outro significado ao local e podem ajudar a despertar o interesse pela leitura. (Respondente 5)

O comentário acima demonstra como a biblioteca pública pode potencializar interesses já consolidados, em práticas que beneficiem público e instituição. É nítido também que existe a ideia de que a biblioteca passa mais credibilidade para os eventos, ou seja, a imagem institucional de equipamentos ligados à cultura e à educação carregam uma aura de confiança, ainda que as pessoas não as utilizem.

Daqui em diante as respostas estão alinhadas com a inferência *Ação cultural e mediação*, que apresentou questões para compreender a perspectiva da instituição sobre a importância de promover ações que fujam do eixo do livro físico.

Inicialmente, foi perguntado qual era o papel da Biblioteca Pública Municipal Professor Ernesto Manoel Zink na comunidade que ela atende.

É principalmente um espaço de memória, memória afetiva. É um ponto de encontro cultural. (Respondente 16)

Nota-se que o destaque está para a cultura como um todo, e não apenas ao livro e a leitura, além disso, tem a questão da memória, ou seja, da instituição realmente estar presente na vida das pessoas, criar laços afetivos. Esses apontamentos são muito relevantes, pois ao mesmo tempo que rechaçam a ideia da BP como não lugar, vão ao encontro do conceito de biblioteca viva que existe para e pela comunidade.

Sob uma perspectiva mais pragmática, após serem apresentadas as funções da biblioteca pública, segundo a Fundação Biblioteca Nacional (2010), foi questionado quais eram os meios/ferramentas que a biblioteca precisa utilizar para cumprir tais funções.

Recursos humanos, Rh comprometido com a missão da instituição para fazer o acolhimento, ter escuta ativa; acessibilidade; carta de serviços visibilizada; coleções; recursos físicos (equipamentos, mobiliário, TI...). (Respondente 16)

Conforme a resposta indica, para que as BP cumpram suas funções é necessário a junção de recursos físicos com critérios subjetivos, que estejam alinhados ao planejamento e ao projeto de instituição em longo prazo. Em relação aos serviços disponibilizados por bibliotecas públicas, foi perguntado sobre a importância de diversificar as expressões culturais e como isso se aplica a biblioteca em questão.

A biblioteca pública deve estar em constante diálogo com a sociedade/territórios em que está inserida. Seu acervo deve ser diverso. É uma pena que a diversidade às vezes tem pernas curtas, ficando com passinho pequeno. Um acervo público, de uma sociedade que escolheu ter uma BP, não pode se limitar à uma visão de mundo. A BP tem que atender a todos! O acervo precisa ser atraente. Saraus, rodas literárias, clubes de leitura, lançamentos de livros, encontro com autores, visita de escolas têm feito a Zink cumprir com seu papel institucional de promover a leitura. Mas há mais coisas que ainda podem ser feitas. É preciso trabalhar na prática a ideia [de] que a informação e o conhecimento não se limitam ao livro. Uma roda de viola num final de semana transborda cultura popular dentro de um ambiente que normalmente não trata desse campo. (Respondente 16, acréscimo nosso)

Novamente, recorre-se ao embasamento teórico apresentado anteriormente. A resposta acima sintetiza a ideia da biblioteca para além do livro, assumindo um papel de

centro cultural. Ressalta-se também, o papel do bibliotecário na diversidade cultural que se reflete nas expressões culturais abordadas em seus produtos e serviços. O papel do gestor, a partir de uma visão ampla da sua comunidade, é traduzir os anseios de um público diverso, de modo que a biblioteca atue como propagadora e criadora de cultura.

Na mesma linha de pensamento e em específico, foi perguntado sobre como os eventos poderiam fortalecer a biblioteca pública, enquanto instituição de cultura.

[...] Os eventos que tem regularidade, constroem e ampliam vínculos entre as pessoas, dão visibilidade à instituição. Adoro cruzar com as pessoas pelas ruas da cidade e elas pedem a confirmação do evento, ligam avisando que vem. As pessoas confraternizam de forma verdadeira. Outro dia um garotinho, me deixou emocionada, trouxe a tia para conhecer o espaço que ele tinha visitado na semana anterior. (Respondente 16)

Como descrito, os eventos promovem a sociabilidade, mas também criam vínculos entre as pessoas e a instituição, é através da promoção de eventos que as pessoas se identificam com o espaço, passam a se sentirem parte da comunidade.

Afunilando mais um pouco, foi questionado o entendimento da respondente acerca do conceito de mediação cultural e qual sua importância para as BP.

[...] Na biblioteca podemos ter mediação de coleção ou de serviços. É o entendimento que bens culturais não circulam da mesma forma pelos diversos territórios, é buscar ampliar as possibilidades de diálogo entre as pessoas e a produção cultural e artística, de fazer a biblioteca ser percebida e vivida como espaço de diálogo. Mediação é um[a] construção contínua, adaptável; não está dissociada da ação, talvez porque pensamos em serviços bibliotecários. (Respondente 16, acréscimo nosso)

Infere-se que a mediação cultural está presente nos processos de apropriação possibilitados pelas atividades que fogem do escopo do acervo físico, extrapolando o óbvio para instituições de cultura, tal qual a BP. São ações que permitem a interação e expandem os serviços, a mediação colabora para a emancipação do pensar e, conseqüentemente, para a construção e difusão do conhecimento e da cultura, por isso deve ser uma construção constante.

Especificando o escopo da mediação cultural, foi perguntado o que a respondente entende por ação cultural e como ela é desenvolvida na biblioteca em questão.

A ação cultural nas bibliotecas é um projeto fundamentado, intrínseco ao projeto da biblioteca na sua relação com o público e as coleções. Reflete a mudança de foco das coleções para o público. É a escolha por ações que promovam a troca ou o diálogo entre as pessoas. Minhas escolhas sobre os eventos que ocorrem na Zink têm essa preocupação. (Respondente 16)

Deslocar o foco para o público, propiciar oportunidades para troca de experiências e diálogo são fundamentos da ação cultural, de fato, a ação cultural é um acontecimento menos controlado e, por esse motivo, com múltiplas possibilidades.

Quando consideradas as respostas dos coordenadores, sobre os objetivos, bem como as perspectivas dos participantes sobre a interação no evento e seus desdobramentos (coisas que aprenderam, dicas que usaram), pode-se afirmar que os eventos do grupo Base Estelar Campinas enquadram-se no conceito de ação cultural, ainda que o formato do evento tenha uma estrutura mais engessada, emulando um congresso científico. Trata-se, antes, de uma adequação às características e motivações do grupo, do que da tentativa de controle das atividades e dos objetivos finais.

Para finalizar, foi perguntado como essas ações poderiam ser ampliadas, no âmbito das BP de Campinas.

Pessoas que fazem essas ações culturais precisam ser remuneradas; algum dinheiro pode ampliar qualidade, diminuir o improviso, possibilitar a descentralização. Entender de gestão de serviços de bibliotecas é fundamental para garantir avanços para o trabalho. As ações fomentadas que recebo são pontuais, descontinuadas e não trazem avanços para outros serviços. Você pode receber uma ação e receber indicação para ganhar um retroprojektor. No final o retro[projektor] vai saber Deus para onde foi. Mas tem ações bacanas. Vai ampliar por quais razões? Nós recebemos capacitação Siseb¹¹! Não acho que os editais [SisEB] resolvam a falta de estrutura e de gestão. O proponente se organiza para o que tem. Os editais não resolveram as questões dessa biblioteca! (Respondente 16, acréscimos nossos)

A falta de verba é tópico comum para as BP, e com as bibliotecas de Campinas não é diferente. Sem contar com orçamento próprio, as BP sofrem para garantir o básico para o funcionamento, e quanto mais periférica a localização, maior a negligência da gestão. Não há orçamento, por exemplo, para compra de livros, o acervo das bibliotecas consistem basicamente de doações de pessoas físicas, doações do SisEB, doações de autores como contrapartida de editais de fomento a cultura (FICC¹²), e doações de excedentes da Secretaria Municipal de Educação (SME).

A infraestrutura também apresenta um quadro precário, boa parte dos móveis são doações do descarte da SME e não há garantias de reposição de materiais básicos. A Biblioteca Zink está localizada na área central, possui décadas de existência, e mesmo assim não consegue garantir manutenção em sua estrutura, na ocasião da observação foi possível inferir

¹¹ Sistema Estadual de Bibliotecas Públicas de São Paulo.

¹² Fundo de Investimentos Culturais de Campinas.

problemas na ventilação do espaço, bebedouros em manutenção, além de indícios de goteiras por todo o telhado. A situação das bibliotecas mais afastadas do centro é ainda mais precária.

Como fica evidente no relato, as ações culturais na biblioteca persistem pelo esforço da profissional à frente do espaço, ao buscar parcerias e alternativas que não demandem orçamento específico, e por iniciativas de grupos externos, grupos auto-organizados que utilizam o espaço da biblioteca para colocarem em prática atividades participativas e colaborativas, também há parcerias com instituições, tal qual o SisEB. O que, claramente, não é o suficiente para desenvolver um projeto de cultura, ou ao menos uma rede de bibliotecas forte e atuante. É impossível desenvolver projetos amplamente impactantes sem o apoio direto da gestão.

4.1 Triangulação teórica

Pensando na triangulação teórica, o quadro abaixo foi elaborado para evidenciar a relação entre os principais pilares da análise: *fandom*, mediação e biblioteca pública. No que diz respeito aos *fandoms*, foram utilizadas ideias relacionadas às atividades de fã, indicadas por Jenkins (2015) e Fiske (2001), em convergência com as missões-chave da biblioteca pública elencadas pela IFLA/UNESCO (2022), suas funções enquanto promotora de ações culturais definidas pela Fundação Biblioteca Nacional (2010), bem como as dimensões da mediação (Gomes, 2020) mobilizadas em cada atividade, também são apresentados exemplos práticos desempenhados no grupo de fãs analisado. O esquema abaixo visa relacionar os principais pontos teóricos juntamente com os exemplos práticos para indicar modos de expansão do papel das BP nesse tipo de ação cultural.

Quadro 7 – Possibilidades de expansão da atuação das BP através de ações culturais voltadas à cultura *geek*

Atividades de <i>fandoms</i>		Missões-chave	Funções	Dimensões da mediação	Atividades do grupo
Recepção (produtividade semiótica)	Compartilhar, enunciar e debater significados	Criar e fortalecer os hábitos de leitura.	Promoção da leitura	Dialógica Estética Ética	Promove espaços para debates, incentiva a comunicação e a troca de informações.
Crítica e Interpretação (produtividades textual e de enunciação)	Criar metatextos em vários formatos	Iniciar, apoiar e participar de atividades e programas de alfabetização para desenvolver habilidades de leitura e escrita e facilitar o desenvolvimento de habilidades de educação midiática e informacional e competência digital.	Promoção da leitura; Centro de aprendizado	Dialógica Formativa	Fomenta as práticas dialógicas através da multiplicidade de dispositivos e o encorajamento do compartilhamento.
Ativista (produtividades semiótica e de enunciação)	Representar gêneros, raças, orientação sexual e classes econômicas diversas	Desenvolvimento criativo individual e estímulo à imaginação, criatividade, curiosidade e empatia; fomentar o diálogo intercultural e a diversidade cultural.	Centros cultural e de aprendizado	Dialógica Estética Política	Realiza campanhas de doações, destaca a importância da diversidade nos cânones.
Produção Cultural (produtividades semiótica, textual e de enunciação)	Desenvolver instituições alternativas de produção, distribuição, exibição e consumo cultural	Promover a preservação e o acesso a expressões culturais e tradições, à apreciação das artes, ao acesso aberto a conhecimento científico, pesquisas e inovações expostas na mídia tradicional ou em materiais digitais.	Centros cultural, de aprendizado, e de lazer	Dialógica Estética Formativa Ética	Propaga vários tipos de expressões culturais nos eventos, o destaque à divulgação científica, a atenção para direitos de uso e compartilhamento de cânones.
Atividade Social (produtividades semiótica, textual e de enunciação)	Sustentar o trabalho colaborativo	Garantir o acesso às informações da comunidade e oportunidades para a organização da comunidade; promover o acesso das comunidades ao conhecimento científico; fornecer acesso a uma ampla gama de informações e ideias sem censura, apoiando a educação formal e informal em todos os níveis e fomentar o aprendizado ao longo da vida ao permitir a busca contínua, voluntária e autônoma de conhecimento.	Promoção da leitura; Centros cultural, de aprendizado, de lazer e de informação	Dialógica Estética Formativa Ética Política	Divulga materiais de interesse do grupo, compartilha a produção dos fãs, a prática do <i>cosplay</i> , promove espaços de troca e a sociabilidade.

Para traçar uma relação mais próxima à teoria, a seguir são evidenciados os pontos práticos das atividades de fãs, realizadas pelo grupo Base Estelar, à luz da teoria de Jenkins (2015) sobre os cinco níveis de atividades de fãs: Recepção, Crítica e Interpretação, Ativista, Produção Cultural e Atividade Social.

A recepção remete ao debate e a criação de significado, essa atividade está muito presente durante o evento, considerando que eles debatem detalhes das séries, em especial a série clássica, traçando relações com o tema do evento corrente. Como indicado nos registros da observação, os participantes discutem detalhes que parecem extremamente irrelevantes e até “bobos” para um observador externo, mas para os fãs é assunto tratado com seriedade, gerando debates acalorados. Além disso, é possível observar tal atividade diante do fato de o consumo das séries não ser o ponto final da participação, mas o ponto de partida para a produção de outras atividades. A recepção se relaciona com a missão de criar e fortalecer os hábitos de leitura, uma vez que a criação de significado está atrelada às várias formas de ler o mundo, do mesmo modo, a mediação surge em suas dimensões dialógica, estética e ética, pois é a partir dela que o grupo promove espaços para debates, incentiva a comunicação e a troca de informações, possibilitando que a biblioteca exerça sua função de promoção da leitura.

A atividade de fã que envolve a crítica e a interpretação remete às discussões acaloradas sobre detalhes do cânone, as piadas internas, as referências sutis, a curadoria de conteúdo, e aos próprios conteúdos divulgados entre o grupo (*fanazines*, críticas, reações, livros). Em uma perspectiva mais direta, as reflexões sobre o que o cânone representou no âmbito pessoal, mas também o aprendizado que se derivou do produto cultural, além de consolidar os fãs como especialistas em cultura popular, demonstram como ocorre a atividade de crítica e interpretação. Na mesma linha, tal atividade se relaciona com as missões-chave que envolvem a alfabetização, incluindo a midiática e a digital, e de desenvolvimento da leitura e da escrita, pois ela é a responsável por incentivar o compartilhamento da criação de significado através da produção textual, nesse processo são mobilizadas as dimensões formativa e estética ao fomentar práticas dialógicas através da multiplicidade de dispositivos e o encorajamento do compartilhamento de conteúdo. Tais práticas criam oportunidades para a biblioteca desempenhar suas funções de promoção da leitura e de centro de aprendizado.

Em relação à atividade ativista, dados anteriores ressaltam a importância do cânone para a representatividade, principalmente a série original que foi vanguardista em diversas questões sobre a diversidade. Os dados coletados demonstram que essa é uma das características mais valorizadas pelos fãs. A atividade ativista se alinha com as missões-chave relacionadas ao desenvolvimento da criatividade e da diversidade cultural, ações como as campanhas de doações e o destaque para a importância da diversidade nos cânones emergem da articulação das dimensões dialógica, estética e política. Nesse escopo, a biblioteca tem a oportunidade de desenvolver iniciativas que cumpram com suas funções de centro de aprendizado e centro cultural.

Figura 7 - Campanha de doação de ração durante evento da Base Estelar



Fonte: Instagram do grupo Base Estelar

Especificamente sobre os eventos do Base Estelar, pode-se colocar nesse escopo as ações beneficentes promovidas pelo grupo, já que em todos os eventos uma organização não governamental (ONG) é escolhida para receber doações recolhidas. No tempo de coleta dos dados, foram apoiadas instituições de proteção animal e de acolhimento de idosos. Em alguns eventos, representantes das ONG comparecem para falar um pouco sobre o trabalho realizado, o que acaba criando conscientização e amplia o acesso à informação sobre questões desse tipo.

Na produção cultural este grupo em específico não produz uma diversidade de produtos, apesar disso, eles compartilham as produções de outros agrupamentos de fãs que estão no mesmo escopo de interesse, ou seja, que fazem parte do *fandom* de *Star Trek*, isto fica evidente na dinâmica do grupo de divulgação no Whatsapp, no qual são compartilhados *fanzines*, críticas e opiniões, entre outros tipos de materiais produzidos por fãs. Ainda assim, o grupo produz diversos materiais, a exemplo dos vídeos criados para os eventos e, de uma forma mais pontual, através dos *cosplays* que ocorrem durante os eventos. Os próprios eventos também se enquadram nessa atividade, já que eles abrangem diversas práticas de produção cultural. A produção cultural está relacionada com práticas que desenvolvem instituições alternativas de produção, distribuição, exibição e consumo cultural, tais práticas estão alinhadas com as missões-chave de promoção de diferentes expressões culturais e o acesso às artes e ao conhecimento científico. No âmbito do grupo, tal produção fica evidente nos vários tipos de expressões culturais propagadas nos eventos, no foco à divulgação científica e na atenção para os direitos de uso e de compartilhamento dos cânones, e para tanto, são mobilizadas as dimensões dialógica, estética, formativa e ética. A biblioteca consegue cumprir suas funções de centro de aprendizado, centro de lazer e centro cultural, colocando em prática atividades voltadas para esta produção: palestras, discussões, debates, exposições, feiras culturais, apresentações musicais, exibição de filmes, teatro.

No mesmo sentido, os eventos servem de base para promover e propagar a atividade social, já que eles permitem um ambiente de troca de experiências, aprendizado e debate. A organização dos eventos também permite a sociabilidade já que se baseia em um trabalho colaborativo, em que se unem conhecimentos para criar as atividades e insumos culturais. A própria estrutura dos eventos também favorece a sociabilidade, já que integra organizadores, fãs de *Star Trek*, pessoas interessadas nos temas explorados, os expositores dos estandes que variam seus produtos e também as ONG.

No que tange ao diário de campo, também foi percebido que o conteúdo das atividades dos eventos traz reflexões pragmáticas, ou seja, apesar das palestras com especialistas, boa parte do material divulgado não possui aprofundamento científico, está mais no campo das curiosidades e exemplos de aplicações no dia a dia. Portanto, os eventos do grupo de fãs emulam um evento científico em relação a: procedimento, estrutura, hierarquia e divisão de tempo, mas sem o rigor científico, pois não é o objetivo do evento

limitar a comunicação a um nicho de especialista, antes, é divulgar tópicos atuais da ciência de forma acessível.

A atividade social refere-se, principalmente, a perpetuação do trabalho colaborativo, ela permite a junção de todas as atividades, elencadas anteriormente, em um único evento social. Ela articula todas as dimensões da mediação, se relacionando com as missões-chave que tange à propagação de informação, à organização da comunidade, à promoção do aprendizado contínuo, autônomo e científico, através de ações como: a divulgação de materiais de interesse do grupo; o compartilhamento da produção dos fãs; a caracterização dos *cosplays*; a promoção de espaços de trocas e a sociabilidade possibilitada pelos eventos. Por ser uma atividade muito ampla, a atividade social possibilita que a biblioteca direcione atividades que a façam cumprir todas as suas funções.

Constata-se que os eventos promovidos pelo grupo de fãs de *Star Trek* na biblioteca pública, configura-se como ação cultural, pois apesar de o grupo ter uma motivação específica para organizar os eventos, eles não possuem um objetivo definido, não é uma dinâmica totalmente controlada, e, ao mesmo tempo, suas ramificações são imprevisíveis e amplas, não se limitando ao conteúdo do cânone que justifica a existência do grupo.

De certa forma, todas as atividades têm potencial para desempenhar várias missões-chave, bem como para mobilizar todas as dimensões da mediação, o que foi trazido até aqui são relações mais evidentes e atinentes com o contexto da pesquisa, ou seja, com os exemplos práticos coletados nos dados. Do mesmo modo, as funções das BP podem ser adaptadas de diversas formas em todas as atividades de fãs.

As relações teóricas introduzidas podem ser combinadas para pensar estratégias de participação ativa das bibliotecas nesse tipo de ação cultural, pois explicitam tanto as atividades possíveis, juntamente com os tipos de produtividade elencadas por Jenkins (2015) e Fiske (2001), além disso, descrevem as missões-chave e funções da BP, explicando como a instituição deve atuar e pode cumprir suas funções a partir da cultura *geek*. Em última instância, indica como a ponte entre as partes é construída, ou seja, como ocorre a mediação através das atividades culturais. Coligindo tudo, é possível ter um panorama de como as BP podem participar ativamente na promoção de ações culturais voltadas à cultura *geek*, de modo a valorizar a instituição e expandir o alcance das atividades.

A biblioteca sob a perspectiva *geek*, se aproxima do conceito de biblioteca *forum* de Perrotti (2015), pois as atividades dos grupos de fãs promovem ações de diálogo, como

demonstraram os gráficos 4 e 5, em relação a preferência pelas rodas de conversa (40%) e à preferência pela atividade do debate (40%). Entre outras características, a biblioteca *forum* se caracteriza como dispositivo cultural que constrói e desconstrói a cultura, a partir da formação de leitores, da ampliação das formas de leitura e do diálogo, tudo isso com o trabalho do mediador cultural, que é responsável por possibilitar e potencializar as ações ao conferir credibilidade e estrutura para que a ação cultural flua naturalmente. Essas características coincidem com as atividades desenvolvidas pelo grupo Base Estelar na Biblioteca Pública Municipal Professor Ernesto Manoel Zink. São encontros que possibilitam o diálogo em diversos temas, reúnem vários interesses e promovem a troca de experiências, criando e compartilhando conhecimentos.

As sucessivas afirmações acerca da credibilidade que a biblioteca transmite ao evento, refletem a ideia de dispositivo cultural dialógico, pois é nela que os elementos heterogêneos citados por Pieruccini (2007) tomam forma e possibilitam a apropriação significativa, ativa e colaborativa, através das diferentes atividades desempenhadas pelo grupo, é lá que se desenvolvem a recepção (semiótica), a crítica e a interpretação (debate), o ativismo (diversidade, causas sociais), a produção cultural (conteúdos em diferentes linguagens, expressões e formatos) e a interação social (evento). A maior participação da instituição, enquanto mediadora, poderia intensificar a característica do dispositivo informacional dialógico referente a garantia de uma construção do conhecimento contextualizada e crítica que reflita as singularidades dos participantes da ação.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A participação refere-se aos meios pelos quais os sujeitos podem criar conteúdo e objetos que representem seus interesses e realidades. Ela transcende a mera interatividade, pois esta consiste em relações predefinidas, enquanto a participação coloca o sujeito no centro de seus processos de apropriação e relação com o mundo.

Nesse sentido, torna-se crucial fomentar uma sociedade pautada na participação ativa dos sujeitos, não se limitando às práticas ligadas ao consumo, mas na ação como movimento individual e coletivo para o bem comum. Do mesmo modo, também é relevante evocar o desejo da multidão para o alcance de seu protagonismo nas práticas sociais, não pela imposição de ações pedagógicas, mas no reconhecimento de suas potencialidades para a criação cultural e artística com significado e que representem seu contexto histórico-social.

Em um mundo de práticas, produtos, objetos, artes e culturas híbridas, a representação social da diversidade deve nortear os processos de criação da realidade. Deste modo, deve-se combater a ideia de cultura como critério de distinção social, assim como a hierarquização das expressões, manifestações, objetos, bens simbólicos ou físicos ligados às artes e a cultura, para instituir a ideia de diversidade como o padrão a ser alcançado pela sociedade.

As ações culturais mediadas propiciam a participação dos sujeitos em empreitadas colaborativas para a construção coletiva de conhecimento significativo e representativo. A ação cultural promove o estímulo à participação para o desenvolvimento de competências, a autoformação e a capacidade crítica, visando a emancipação dos sujeitos para o protagonismo social e para a liberdade.

A concepção dessa sociedade realmente livre, composta de sujeitos com conhecimento de si e do mundo, aspira a emancipação, cuja efetividade se reflete no desvendar dos processos de criação da realidade, suas influências na atribuição e recepção dos significados que a nomeiam e a traduzem. Os processos de mediação constituem a estrutura que conecta sujeitos, artes, culturas, competências, informações, que interfere e possibilita construir e reconstruir, significar e ressignificar, participar e colaborar, emancipar e protagonizar, rumo à criação de novas realidades.

Os dados confirmam o potencial da cultura participativa para engajar novas organizações sociais em prol de um objetivo comum. Especificamente, o *fandom* se apresenta

como alternativa a criação lúdica e colaborativa de cultura. Já as BP são polos potencializadores de tais iniciativas, por disporem dos meios e da expertise para promover ações culturais significativas e de impacto social.

Durante o processo de coleta de dados, o maior obstáculo foi convencer as pessoas a responderem com comprometimento, é natural que haja dificuldades em coletar dados com pessoas, pois responder uma pesquisa demanda tempo, contudo, mesmo facilitando ao máximo as perguntas, priorizando a objetividade e controlando a quantidade de questões, a amostra final dos participantes foi relativamente baixa. Concernente as dificuldades encontradas durante a aplicação das entrevistas, talvez pelas características específicas do grupo, considerando faixa etária e áreas de atuação profissional, supõe-se que são pessoas mais acostumadas com formalidades, o que reflete na forma como as perguntas foram respondidas. Talvez a brevidade e a precisão das respostas sejam reflexos de tais características ou foi falha na aplicação da pesquisa, devido a explicações mais concisas acerca da dinâmica pretendida em uma entrevista. Também pode ter influenciado o fato de a aplicação ter ocorrido exclusivamente de forma virtual. Foram necessárias conversas, explicações, retificações de respostas, acréscimos e até anulação de questões. Ou seja, nada que fugisse dos contratempos esperados em coletas de dados com indivíduos. De todo modo, acredita-se que a coleta de dados foi exitosa e a amostra, apesar de diminuta, foi suficiente para embasar as análises.

Como apresentado no quadro 7, as possibilidades de expansão da atuação das BP em ações culturais relacionadas à cultura *geek* são incontáveis. Os percursos teóricos guiam à compreensão dos caminhos a serem trilhados através da cultura participativa. As atividades dos *fandoms* dão pistas das possibilidades de criação textual e semiótica na biblioteca, e também dos seus efeitos políticos, culturais e sociais. As missões-chave servem de guia para selecionar as atividades relevantes ao cumprimento dos objetivos da instituição. Já as dimensões da mediação subsidiam a identificação das habilidades necessárias à implementação das ações culturais. As possíveis funções das BP demonstram a imprescindível mudança de perspectiva em relação ao escopo de atuação desse tipo de instituição. As alterações ocorridas nas últimas décadas nos processos de criação e disseminação da informação e da cultura, evidenciam que o livro em seu suporte físico não deve mais ocupar o centro das ações das BP, nesse sentido, é primordial que os sujeitos tomem o protagonismo

e que o diálogo seja a base para a construção participativa do conhecimento, para a emancipação dos sujeitos e para criação de subjetividades.

Em face do que foi apresentado, considera-se que o objetivo geral do trabalho foi alcançado, pois foram cumpridos todos os objetivos específicos através dos dados coletados pelo estudo de caso. Foi demonstrado como a cultura *geek* pode nortear diversas iniciativas nas BP, a partir da perspectiva de todas as frentes envolvidas: instituição, organizadores e público.

Constatou-se que existe demanda por esse tipo de iniciativa, porém um dos obstáculos para a implementação é a falta de informação sobre o assunto, incluindo os conceitos envolvidos e a forma de se trabalhar com eles na instituição. Nesse sentido, espera-se que este trabalho tenha contribuído para apresentar o tema, os diversos conceitos envolvidos e as possibilidades para a biblioteca. Além disso, espera-se que ele sirva de base para futuros trabalhos que demonstrem outras possibilidades para os *fandoms* em bibliotecas públicas. As possibilidades de prosseguimento são variadas, abarcando os diversos tipos de mediação, a ação cultural, a promoção da leitura, os letramentos digital e midiático, entre outras.

A cultura participativa representa uma alternativa para promoção de ações culturais em bibliotecas públicas, por possibilitar o uso de recursos e expertises dos próprios usuários, ainda assim, isto não é um motivo para a resignação frente ao progressivo sucateamento que as bibliotecas vêm enfrentando. Mas antes, é a motivação para prosseguir promovendo esses espaços, demonstrando que há demanda por atividades culturais ligadas ao livro e à leitura. Portanto, é uma forma de justificar o investimento nessas instituições tão importantes para a democratização da educação e da cultura.

REFERÊNCIAS

- ACHILLES, Daniele; SILVA, Renata Oliveira da. A biblioteca pública como um não lugar. *In: Congresso Brasileiro de Biblioteconomia, Documentação e Ciência da Informação*, 28., 2019, Vitória. **Anais [...]**. Vitória: FEBAB, 2019. Disponível em: <https://www.portal.febab.org.br/cbbd2019/article/view/2210>. Acesso em: 14 jul. 2024.
- ADORNO, Theodor. **Adorno**. São Paulo: Nova Cultural, 1999. 191 p. (Os pensadores).
- ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. **Biblioteca pública: avaliação de serviços**. Londrina: Eduel, 2013.
- ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de; SANTOS NETO, João Arlindo dos. Mediação da informação e a Organização do Conhecimento: interrelações. **Informação & Informação**, v. 19, n. 2, p. 98-116, 2014. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/16716>. Acesso em: 14 maio 2024.
- ALMEIDA, Marco Antônio de. Mediação cultural e da informação: considerações socioculturais e políticas em torno de um conceito. *In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO*, 8., 2007, Salvador. **Anais [...]** Salvador: PPGCI/UFBA; ANCIB, 2007. Disponível em: <http://enancib.ppgci.ufba.br/artigos/GT3--212.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2024.
- ALMEIDA, Maria Christina Barbosa de. A ação cultural do bibliotecário: grandeza de um papel e limitações da prática. **RBBB - Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 20, p. 31-38, 1987. Disponível em: https://brapci.inf.br/_repositorio/2011/08/pdf_bf26644cf9_0018444.pdf. Acesso em: 14 maio 2024.
- AMADO, João; COSTA, Antonio Pedro; CRUSOÉ, Nilma. A Técnica de análise de conteúdo. *In: AMADO, João. (coord.). Manual de investigação qualitativa em educação*. 2. ed. Coimbra: Imprensa da Universidade, 2013. p. 301-351.
- ARCHAMBAUD, Mélanie. **Novas formas de mediação na biblioteca: a experiência francesa**. 2017. 72 slides. Disponível em: https://bibliotecaviva.org.br/wp-content/uploads/2017/11/Apresenta%C3%A7%C3%A3o_10%C2%BA-SBV-2017_PALESTRA_23-10-2017_MANH%C3%83_Novas-formas-de-media%C3%A7%C3%A3o-nas-bibliotecas-tradu%C3%A7%C3%A3o.pdf. Acesso em: 14 maio 2024.
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2018.
- BORTOLIN, Sueli. Mediação oral da literatura e a estética da recepção. **Revista EDICIC**, v. 1, n. 3, 2011. Disponível em: <https://brapci.inf.br/v/259047>. Acesso em: 28 mar. 2025.

BOURDIEU, Pierre. **Distinction: a social critique of the judgement of taste**. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1984.

BOURDIEU, Pierre. **Usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico**. São Paulo: Unesp, 2004.

BRUNS, Axel. **Blogs, Wikipédia, Second Life, and Beyond: From Production to Prodsusage**. York: Peter Lang, 2008.

CAVALCANTE, Lídia Eugenia. Cultura informacional e gestão de bibliotecas públicas municipais: competências e usos da informação. *In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO*, 11., 2010, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: ANCIB, 2010. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/34514>. Acesso em: 14 maio 2024.

CRIPPA, Giulia. Pensando o espaço público do presente: a biblioteca pública em sua função social. **DataGramZero**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 2, 2015. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/article/download/52938>. Acesso em: 14 maio 2024.

CRIPPA, Giulia; ALMEIDA, Marco Antonio de. Mediação cultural, informação e ensino. **ETD - Educação Temática Digital**, Campinas, v. 13, n. 1, p. 198-206, 2011. Disponível em: <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/28621>. Acesso em: 14 maio 2024.

DIAZ BORDENAVE, Juan E. **O que é participação?**. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 1995. 84 p. (Coleção Primeiros Passos, 95).

FISKE, John. The cultural economy of fandom. *In: LEWIS, Lisa A. (Ed.). The adoring audience: fan culture and popular media*. London, New York: Routledge, 2001. p. 30-49.

FLUSSER, Victor. A biblioteca como um instrumento de ação cultural. **Revista da Escola de Biblioteconomia da UFMG**, Belo Horizonte, v. 12, n. 2, p. 145-169, 1983. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/reb/article/view/36443>. Acesso em: 14 maio 2024.

FLUSSER, Victor. Uma biblioteca verdadeiramente pública. **Revista da Escola de Biblioteconomia da UFMG**, Belo Horizonte, v. 9, n. 2, p. 131-138, 1980. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/reb/article/view/36361>. Acesso em: 14 maio 2024.

FRANÇA, Vera V.; SIMÕES, Paula G. **Curso básico de teorias da comunicação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

FREIRE, Paulo. **Ação cultural para a liberdade e outros escritos**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1981.

FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL (FBN) (Brasil). **Biblioteca Pública: princípios e diretrizes**. 2. ed. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, 2010.

GARCÍA CANCLINI, Nestor. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2003.

GEEK. In: ENCYCLOPÆDIA Britannica. [S. l.]: Encyclopædia Britannica. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/geek>. Acesso em: 16 abr. 2025.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GILL, Philip (coord.). **Os serviços da biblioteca pública**: directrizes da IFLA/UNESCO (2001). Lisboa: Editorial Caminho: Associação Liberpólis, 2001.

GOMES, Henriette Ferreira. A dimensão dialógica, estética, formativa e ética da mediação da informação. **Informação & Informação**, Londrina, v. 19, n. 2, p. 46-59, 2014. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/19994>. Acesso em: 14 maio 2024.

GOMES, Henriette Ferreira. Protagonismo social e mediação da informação. **Logeion: filosofia da informação**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 2, p. 10-21, 2019. Disponível em: <https://revista.ibict.br/fiinf/article/view/4644>. Acesso em: 14 maio 2024.

GOMES, Henriette Ferreira. Mediação da informação e suas dimensões dialógica, estética, formativa, ética e política: um fundamento da Ciência da Informação em favor do protagonismo social. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 30, n. 4, p. 1-23, 2020. DOI: 10.22478/ufpb.1809-4783.2020v30n4.57047. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/57047>. Acesso em: 20 out. 2024.

GOMES, Pedro Gilberto. Miatização: um conceito, múltiplas vozes. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 23, n. 2, p. 1-20, 2016. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/22253>. Acesso em: 14 maio 2024.

GUATTARI, Félix. Cultura: um conceito reacionário? In: GUATTARI, Félix. **Micropolítica**: cartografias do desejo. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2005. p. 21-32.

HALL, Stuart. Codificação/decodificação. In: SOVIK, Liv (org.). **Da diáspora**: identidades e mediações culturais. São Paulo: Humanitas, 2003. p. 364-381.

HALL, Stuart. Fundamentalismo, diáspora e hibridismo. In: HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. 11. ed. Rio de Janeiro: DP & A, 2006. p. 91-97.

HALL, Stuart. Notes on Deconstructing “the Popular”. In: DUNCOMBRE, Stephen (ed.). Cultural resistance reader. Verso, 2002. p. 185-192.

HILLS, Matt. Fiske’s ‘textual productivity’ and digital fandom: web 2.0 democratization versus fan distinction. **Participations**, Newcastle Upon Tyne, v. 10, n. 1, p. 130-153, 2013. Disponível em: <https://www.participations.org/10-01-09-hills.pdf>. Acesso em: 14 maio 2024.

HILLS, Matt. O *fandom* como objeto e os objetos do *fandom*. [Entrevista cedida a] Clarice Greco. **MATRIZES**, São Paulo, v. 9, n. 1, p. 147-163, 2015. Disponível em: <http://www.redalyc.org/pdf/1430/143039560009.pdf>. Acesso em: 14 maio 2024.

INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS (IFLA).

Manifesto IFLA/UNESCO sobre biblioteca pública, 2022. Disponível em: <http://repositorio.febab.org.br/items/show/6247>. Acesso em: 14 maio 2024.

JAMISON, Anne (org.). **Fic: por que a *fanfiction* está dominando o mundo**. Editora Rocco, 2017. Ebook Kindle.

JENKINS, Henry *et al.* **Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century**. London: The MIT Press: 2009. 129 p. Disponível em: <https://library.oapen.org/viewer/web/viewer.html?file=/bitstream/handle/20.500.12657/26083/1004003.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 14 maio 2024.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. **Invasores do Texto: fãs e cultura participativa**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

JENKINS, Henry. 'Strangers no more, Wesing': Filking and the social construction. *In*: LEWIS, Lisa A. (Ed.). **The adoring audience: fan culture and popular media**. London, New York: Routledge, 2001. p. 208-233.

LANKES, R. David. **Expect more: melhores bibliotecas para um mundo complexo**. São Paulo: FEBAB, 2016. 172 p.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

MILANESI, Luís. **A casa da invenção: biblioteca centro de cultura**. Cotia: Ateliê Editorial, 2003.

MILANESI, Luís. **Biblioteca**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. Amostragem e saturação em pesquisa qualitativa: consensos e controvérsias. **Revista Pesquisa Qualitativa**, [S. l.], v. 5, n. 7, p. 1-12, 2017. Disponível em: <https://editora.sepq.org.br/rpq/article/view/82>. Acesso em: 14 maio 2024.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX**. Rio de Janeiro: Forense, 1997. (O espírito do tempo, 1).

NAVARRO, Luiz *et al.* **A era de ouro de Jornada nas Estrelas: 1964-1991**. São Paulo: Ed. dos autores, 2023. 192 p.

PERROTTI, Edmir. Estações de leitura, dispositivos de mediação cultural e a luta pela palavra. **Nuances: Estudos sobre Educação**, Presidente Prudente, v. 26, n. 3, p. 93–112, 2015.

Disponível em: <https://revista.fct.unesp.br/index.php/Nuances/article/view/3750>. Acesso em: 20 out. 2024.

PERROTTI, Edmir; PIERUCCINI, Ivete. Infoeducação: saberes e fazeres da contemporaneidade. *In*: LARA, ML G, FUJINO, A. NORONHA, DP (org.). **Informação e contemporaneidade**: perspectivas. Recife: Néctar, 2007, p. 46-97. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001826107>. Acesso em: 14 maio 2024.

PERROTTI, Edmir; PIERUCCINI, Ivete. A mediação cultural como categoria autônoma. **Informação & Informação**, Londrina, v. 19, n. 2, p. 01-22, 2014. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/19992>. Acesso em: 14 maio 2024.

PIERUCCINI, Ivete. Ordem informacional dialógica: mediação como apropriação da informação. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 8., 2007, Salvador. **Anais [...]** Salvador: PPGCI/UFBA; ANCIB, 2007. Disponível em: <http://www.enancib.ppgci.ufba.br/artigos/GT3--159.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2024.

PREFEITURA DE CAMPINAS. Conheça Campinas: Biblioteca Pública Municipal Prof. Ernesto Manuel Zink. 2024. Disponível em: <https://conheca.campinas.sp.gov.br/pois/1170>. Acesso em: 14 maio 2024.

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

RASTELI, Alessandro. Em busca de um conceito para a mediação cultural em bibliotecas: contribuições conceituais. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/103240>. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 27, n. 3, p. 120–140, 2021. Acesso em: 14 maio 2024.

RIBEIRO, Renato Janine. Apresentação. *In*: DODSWORTH, Alexey. Saros 136. São Paulo: Draco, 2021.

SILVA, Bruna Daniele de Oliveira. **O fandom na era da convergência, participação e hibridismo**: um estudo diagnóstico nas bibliotecas públicas brasileiras. Orientadora: Deise Maria Antonio Sabbag. 2018. 139 f. TCC (Graduação em Biblioteconomia e Ciência da Informação) — Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/357430256_fandom_na_era_da_Convergencia_Participacao_e_Hibridismo_um_estudo_diagnostico_em_bibliotecas_publicas_brasileiras. Acesso em: 20 maio 2024.

SILVA, Bruna Daniele de Oliveira. **Indexação híbrida participativa**: modelo de indexação social para narrativas ficcionais em repositórios de *fanfictions*. Orientadora: Deise Maria Antonio Sabbag. 2021. 151 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) — Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Marília, 2021. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/items/aebb2a3e-e086-43ff-b6ca-d89a36f1aacd>. Acesso em: 14 maio 2024.

SUAIDEN, Emir José. **Biblioteca pública e informação à comunidade**. São Paulo: Global, 1995.

TEIXEIRA COELHO. **Dicionário crítico de política cultural: cultura e imaginário**. São Paulo: Iluminuras, 1997.

TEIXEIRA COELHO. **O que é ação cultural**. São Paulo: Brasiliense, 2001.

TREK BRASILIS. **Linha do tempo do cânone**. 2024. Disponível em: <https://www.trekbrasilis.org/canone/>. Acesso em: 14 maio 2024.

VAZ, Francisco António Lourenço. A função social da biblioteca pública na era da informação. **RBBB - Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 16, p. 1-16, 2020. Disponível em: <https://febab.emnuvens.com.br/rbbd/article/view/1301>. Acesso em: 14 maio 2024.

WOLFSON, Stephen. **“Uso Justo”: Treinando IA Generativas**. Tradução: Leonardo Foletto e Pedro Lana. Creative Commons Brasil. 2023. Disponível em: <https://br.creativecommons.net/2023/06/06/uso-justo-treinando-ia-generativas/>. Acesso em: 14 maio 2024.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

APÊNDICE A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Título da Pesquisa: **Biblioteca *Geek*: diretrizes para estruturar atividades de *fandoms* através da mediação de ações culturais em bibliotecas públicas**

Pesquisa aplicada por: Bruna Daniele de Oliveira Silva (Bibliotecária, Mestre em Ciência da Informação, Doutoranda em Ciência da Informação pelo PPGCI UNESP/Marília)

Contato: bruna.daniele.silva@alumni.usp.br

1. Natureza da pesquisa: a pesquisa tem como finalidade compreender toda a dinâmica da promoção de ações culturais em bibliotecas públicas.
2. Participantes da pesquisa: pessoas que frequentam os eventos promovidos pelo grupo Base Estelar em parceria com a Biblioteca Pública Municipal Professor Ernesto Manoel Zink.
3. Envolvimento na pesquisa: ao participar deste estudo você permitirá que a pesquisadora faça uso das respostas fornecidas para a análise dos dados. Você tem liberdade de se recusar a participar e ainda se recusar a continuar participando em qualquer etapa do questionário.
4. Confidencialidade: todas as informações coletadas neste estudo são estritamente confidenciais. Somente a pesquisadora e prováveis coautores terão conhecimento dos dados.
5. Benefícios: ao participar desta pesquisa você não terá nenhum benefício direto. Entretanto, esperamos que este estudo traga informações importantes sobre o desenvolvimento de ações culturais relacionadas à cultura *geek* em bibliotecas públicas, de modo que a instituição cumpra seus papéis na sociedade, ao mesmo tempo que contribua para uma comunidade que promove e estimula a autoformação e a cultura popular.
6. Pagamento: você não terá nenhum tipo de despesa para participar desta pesquisa, bem como nada será pago por sua participação.

Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para participar desta pesquisa. Se estiver de acordo com as colocações acima, dê prosseguimento ao preenchimento do questionário.

APÊNDICE B - Questionário (Participantes)

1. Descreva sua idade, gênero e profissão.
2. Participou dos eventos promovidos pelo grupo Base Estelar Campinas, neste ano? Quais?
 - De volta à lua (18/03)
 - Novos horizontes (17/06)
 - Inteligência artificial (23/09)
 - Base Estelar e Biblioteca Zink: 10 anos de parceria - Realidade Aumentada (16/12)
3. Se identifica com o termo *Geek*?

SIM NÃO
4. Para você, o que significa ser *Geek*?
5. Como conheceu *Star Trek*?
6. Qual o principal aspecto do cânone você admira?
7. Aprendeu algo com *Star Trek*?
8. Quais tópicos você acha mais relevantes ou que mais te motivam para assistir *Star Trek*?
 - Enredo
 - Personagens
 - Discussões filosóficas
 - Tecnologias
 - Representatividade
 - Divulgação científica
 - Outro
9. Qual sua relação com a leitura?
 - Não Leio
 - Leio Pouco
 - Leio Somente O Que Preciso
 - Leio Com Frequência
 - Outro
10. Costuma frequentar bibliotecas?

colocar opções fechadas
11. Aprendeu algo com os eventos do Base Estelar?
12. Segue/seguiu alguma dica dos eventos (filmes, séries, livros, quadrinhos etc.?)
13. O que mais gosta nos eventos do Base Estelar? palestras, vídeos, entrevistas, indicações, rodas de conversa, ambiente, estandes (respostas múltiplas)

14. Você se considera um fã?

15. Qual a sua relação com os produtos culturais/obras culturais que você consome/apropria?

- apenas assisti/lê
- debate com outras pessoas (enredos, personagens, significados)
- cria textos/metatextos derivados (*fanart, fanfiction, vídeos, resenhas etc.*)
- participa ativamente de grupos de fãs (*fandom*)

16. Comente algo que considere importante e não foi contemplado nas questões (dúvidas, opiniões, críticas, sugestões)

APÊNDICE C - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Título da Pesquisa: **Biblioteca *Geek*: diretrizes para estruturar atividades de *fandoms* através da mediação de ações culturais em bibliotecas públicas**

Pesquisa aplicada por: Bruna Daniele de Oliveira Silva (Bibliotecária, Mestre em Ciência da Informação, Doutoranda em Ciência da Informação pelo PPGCI UNESP/Marília)

Contato: bruna.daniele.silva@alumni.usp.br

1. Natureza da pesquisa: a pesquisa tem como finalidade compreender toda a dinâmica da promoção de ações culturais em bibliotecas públicas.
2. Participantes da pesquisa: organizadores dos eventos promovidos pelo grupo Base Estelar em parceria com a Biblioteca Pública Municipal Professor Ernesto Manoel Zink.
3. Envolvimento na pesquisa: ao participar deste estudo você permitirá que a pesquisadora faça uso das respostas fornecidas para a análise dos dados. Você tem liberdade de se recusar a participar e ainda se recusar a continuar participando em qualquer etapa do questionário.
4. Confidencialidade: todas as informações coletadas neste estudo são estritamente confidenciais. Somente a pesquisadora e prováveis coautores terão conhecimento dos dados.
5. Benefícios: ao participar desta pesquisa você não terá nenhum benefício direto. Entretanto, esperamos que este estudo traga informações importantes sobre o desenvolvimento de ações culturais relacionadas à cultura *geek* em bibliotecas públicas, de modo que a instituição cumpra seus papéis na sociedade, ao mesmo tempo que contribua para uma comunidade que promove e estimula a autoformação e a cultura popular.
6. Pagamento: você não terá nenhum tipo de despesa para participar desta pesquisa, bem como nada será pago por sua participação.

Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para participar desta pesquisa. Se estiver de acordo com as colocações acima, dê prosseguimento ao preenchimento da entrevista.

APÊNDICE D - Entrevista (Organizadores)

1. Descreva sua idade, gênero e profissão
2. Há quanto tempo participa do grupo? Como o conheceu?
3. Qual papel você desempenha no grupo? Tal papel demanda um tempo de dedicação contínua?
4. Sua participação no grupo fez com que você aprendesse novas habilidades? De quais tipos?
5. Todas as atividades desempenhadas pelo grupo são voluntárias?
6. Você acredita que sua participação nas atividades do grupo pode ser comparada a um trabalho exercido de forma voluntária? Fale um pouco sobre isso.
7. De onde provêm os recursos necessários para a realização dos eventos do Base Estelar (organizadores, parceiros, patrocínios etc.)?
8. Como são decididos os temas e a programação dos eventos?
9. Os eventos do Base Estelar têm um objetivo final específico ou a programação é uma sugestão para promover a interação e a perpetuação do grupo?
10. Acredita que os eventos servem para inspirar as pessoas a buscarem e trocarem conhecimento?
11. Como conheceu *Star Trek*?
12. Qual aspecto do cânone você mais admira (enredo, personagens, discussões filosóficas, tecnologias, representatividade, divulgação científica etc.)?
13. Aprendeu algo com *Star Trek*?
14. Consome outros tipos de expressões culturais (filmes, músicas, podcasts, musicais, teatros, espetáculos de dança etc.)?
15. Seu gosto por *Star Trek* influencia de alguma forma seu consumo de outras expressões culturais? Em outras palavras, o cânone guia suas escolhas de lazer cultural?
16. Como se iniciou a parceria com a biblioteca?
17. Como a biblioteca apoia, em termos práticos, a promoção dos eventos do Base Estelar?
18. Costuma frequentar bibliotecas em seu dia-a-dia? Se sim, fale um pouco sobre isso.
19. E em relação à leitura, possui o hábito de ler? Se sim, fale um pouco sobre isso.

20. Acredita que o evento ganha algum significado a mais por ser realizado em uma biblioteca pública, ou o local de realização é indiferente?
21. Se identifica com o termo *Geek*? Para você, o que significa ser *Geek*?
22. As atividades são definidas e executadas de forma participativa, isto é, todos possuem autonomia para colaborar?
23. O que você pensa sobre direito autoral? acredita que existe um uso justo e aceitável para desenvolver atividades de fãs?
24. Comente algo que considere importante e não foi contemplado nas questões (dúvidas, opiniões, críticas, sugestões)

APÊNDICE E - Entrevista (Biblioteca)

1. Fale um pouco sobre sua trajetória profissional, em especial na Biblioteca Pública Municipal Professor Ernesto Manoel Zink.
2. O que você entende por Ação Cultural? A biblioteca que você chefia costuma mediar eventos de Ação Cultural? Fale um pouco sobre isso.
3. O que você entende por mediação cultural? Para você, qual a importância dos eventos que envolvem mediação cultural em bibliotecas públicas?
4. Na sua opinião, a promoção de eventos em bibliotecas públicas contribui para o fortalecimento da instituição? Se sim, comente um pouco sobre isso salientando a biblioteca que você chefia.
5. O que você pensa sobre diversificar os tipos de expressões culturais e de leituras em bibliotecas públicas? Acredita que de alguma forma isso contribui para a biblioteca cumprir seus papéis cultural, social, informativo, recreativo, educativo e de promoção da leitura? Como isso se reflete na Biblioteca Pública Municipal Professor Ernesto Manoel Zink?
6. Para você, qual o papel da Biblioteca Pública Municipal Professor Ernesto Manoel Zink na comunidade que ela atende? O que ela representa para a comunidade?
7. A biblioteca pública possui algumas funções a cumprir (promoção da leitura, centro de aprendizado, centro de informação, centro cultural e centro de lazer). Para você, quais são os meios/ferramentas que a biblioteca pode utilizar para cumprir essas funções?
8. Há quanto tempo você colabora com o grupo Base Estelar? Como começou a parceria entre o grupo Base Estelar e a biblioteca?
9. Como a biblioteca apoia, em termos práticos, a promoção dos eventos da Base Estelar?
10. Possui interesse nos temas abordados nos eventos, assim como suas intersecções: cultura popular, ficção científica, ciência, tecnologia etc.? Comente um pouco sob sua perspectiva pessoal e também da institucional.
11. Você acredita que a parceria com o grupo Base Estelar também traz benefícios à biblioteca ou é indiferente? Se sim, considerando as atividades desenvolvidas nos eventos, como essa parceria contribui para a biblioteca cumprir suas funções e beneficiar sua comunidade?
12. Se identifica com o termo *Geek*? Para você, o que significa ser *Geek*?
13. Acredita que esse tipo de ação [ação cultural] deva ser fomentado? Se sim, o que seria necessário para ampliar ações culturais nas bibliotecas públicas de Campinas?
14. Acredita que a biblioteca poderia ser mais participativa durante os processos de ações culturais? Se sim, o que seria necessário para isso acontecer?
15. Espaço para comentários, acréscimos, críticas e sugestões.