



BIBLIOTECA *GEEK*: FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA UMA PROPOSTA DE AÇÃO CULTURAL PARTICIPATIVA EM BIBLIOTECAS PÚBLICAS


Geek library: theoretical foundations for a proposal for participatory cultural action in public libraries

Bruna Daniele de Oliveira Silva

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Departamento de Ciência da Informação
Marília, SP, Brasil
bruna.daniele.silva@alumni.usp.br
<https://orcid.org/0000-0002-5540-6281> 

Tamara de Souza Brandão Guaraldo

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Departamento de Audiovisual e Relações Públicas
Bauru, SP, Brasil
tamara.guaraldo@unesp.br
<https://orcid.org/0000-0001-7925-2021> 

A lista completa com informações dos autores está no final do artigo 

RESUMO

Objetivo: Apresentar uma fundamentação teórica em torno de três conceitos principais: biblioteca pública, mediação e cultura *geek* para propor um conceito de biblioteca *geek*. Para tanto, foi realizada uma triangulação teórica relacionando as missões e funções da biblioteca pública, as dimensões da mediação mobilizadas em ações culturais e o caráter participativo intrínseco aos *fandoms*, representados pela cultura *geek*.

Metodologia: A pesquisa é qualitativa e descritiva, além de utilizar exemplos práticos de um estudo de caso aplicado para verificar a ação cultural desenvolvida por um grupo de fãs em uma biblioteca pública.

Resultados: Os resultados apontam o potencial da cultura participativa na mobilização social da comunidade em prol de um objetivo comum, da autoformação e da diversidade relacionadas à produção cultural, também demonstra os benefícios do desenvolvimento de ações culturais significativas para o cumprimento das missões e funções das bibliotecas públicas.

Conclusões: Propõe-se o conceito de biblioteca *geek*, demonstrando suas características e traçando paralelos com a teoria apresentada.

PALAVRAS-CHAVE: Biblioteca pública. Cultura *geek*. Mediação. Ação cultural.

ABSTRACT

Objective: To present a theoretical foundation around three main concepts: public library, mediation and geek culture, to propose a concept of a geek library. To this end, a theoretical triangulation was conducted relating the missions and functions of public libraries, the dimensions of mediation mobilized in cultural actions, and the participatory nature intrinsic to fandoms, represented by geek culture.

Methodology: This research is qualitative and descriptive and uses practical examples from an applied case study to verify the cultural action developed by a group of fans in a public library.

Results: The results highlight the potential of participatory culture in socially mobilizing the community toward a common goal, self-education, and diversity related to cultural production. They also demonstrate the benefits of developing meaningful cultural actions to fulfill the missions and functions of public libraries.

Conclusions: The concept of a geek library is proposed, demonstrating its characteristics and drawing parallels with the presented theory.

KEYWORDS: Public library. Geek culture. Mediation. Cultural action.

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa deriva da tese intitulada *Biblioteca geek: o caso da ação cultural de um grupo de fãs em uma biblioteca pública* (Silva, 2025), e tem como objetivo fornecer um arcabouço teórico para propor uma definição para o conceito de Biblioteca Geek, a partir da triangulação de três eixos teóricos: cultura *geek*, mediação e bibliotecas públicas (BP). O estudo desenvolvido é qualitativo e descritivo. Utiliza, ainda, exemplos práticos para evidenciar o encadeamento lógico entre teoria e aplicação prática, propondo caminhos para sua potencialização.

Partimos à consecução desse objetivo com o pressuposto o qual defendemos: a participação social *per se* culmina, se desenvolvida, na efetivação da democracia. Pensar essa forma de participação é relevante para desenharmos a ideia e a natureza da Biblioteca Geek, que se funda mediante a produção cultural própria da cultura fã.

Antes, contudo, é importante pontuarmos que a participação social é fundamental em todas as esferas sociais, por isso existem diversas formas, graus e níveis de participação. A participação popular tira das margens da sociedade grupos que historicamente não participam das decisões que influenciam suas vidas. Além disso, iniciativas e soluções oriundas das periferias contribuem criativamente à sociedade com projetos cujas vivências dos membros compõem as suas bases, pautados na realidade que os cerca. 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). 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.

É válido ressaltar que as instituições têm mais poder para determinar os níveis de participação, pois seu papel na mediação da participação é validado pela tradição e é culturalmente sedimentado. Por outro lado, nos agrupamentos informais, características mais sutis (a linguagem, o vocabulário e os signos) delimitam o pertencimento ao grupo (Diaz Bordenave, 1995). Ocorre que a participação real se fundamenta quando o meio dispõe de ferramentas operativas que possibilitam a ação transformadora, ou seja, o conhecimento da realidade, a organização, a comunicação (informação e diálogo), a educação e a seleção de instrumentos.

A respeito disso, podemos nos valer das considerações de Jenkins *et al.* (2009), que definem 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. Apoiados nisso, defendemos que a cultura participativa pode ter contornos mais nítidos no âmbito de uma biblioteca pública (BP), cuja missão e finalidade sejam a de mediar informações e conhecimentos, constituindo um lócus da ação e da produção cultural mediadas. A ideia de fãs e *fandoms* compõe o aporte teórico da pesquisa, dado que esses fenômenos impulsionam a ação da participação social a qual defendemos neste estudo.

A seção seguinte da pesquisa discorre sobre os *fandoms*, cultura *geek* e produção cultural. A relação entre bibliotecas públicas e a cultura *geek* é vista na seção posterior a essa. Mais adiante, buscamos compreender como o *fandom* se integra às bibliotecas públicas e como a cultura, a mídia e a participação social integram esses espaços. O estudo finda com uma triangulação do aporte teórico da pesquisa, que encaminha as considerações finais da investigação.

2 FANDOM 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, a palavra passa a ter uma conotação mais positiva, sendo usada para definir uma pessoa com interesse específico ou conhecimento especializado, especialmente em tecnologia (Geek, 2024).

Os indivíduos *geeks* estão intimamente relacionados à cultura fã. Foram os *fandoms* que ajudaram a elevar o status dos *nerds* a *geeks*, transformando-os no centro da cultura popular ocidental atual. O *fandom* organizado é

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).

Assim, no contexto dos *fandoms*, 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.

Para os propósitos da pesquisa, apresentamos 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 (estilo de HQs japonesas), animes (animações japonesas), jogos, entre outros. A produção de objetos (textuais ou não) e sentidos é, portanto, intrínseca aos *fandoms*. Por essas características, um dos pilares dos grupos de fãs, enquanto organização com objetivos comuns, é garantir o acesso ao cânone¹, ou seja, eles trabalham para disponibilizar conteúdos inéditos no país, plataformas, downloads, arquivos, legendas, dentre outros produtos, tudo de forma voluntária e gratuita. Cabe destacar que as comunidades de fãs 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).

Jenkins (2015) enumera as atividades de fãs em cinco níveis: i) atividade de recepção - envolve a criação de significado. Os fãs consomem os textos contidos nos programas de forma singular, estudam o cânone, desenvolvem um senso crítico que os fazem grandes conhecedores do produto original; ii) atividades de crítica e interpretação - 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; iii) atividade ativista - ativismo por representatividade, isto é, o apelo por personagens e enredos que representem igualmente gêneros, raças, orientação sexual e classes econômicas distintas, além de campanhas solidárias; iv) atividade de produção cultural - envolvimento dos fãs nos mais diversos tipos de produções dessa atividade (*fanzines*, *fanfilms*, *fanfictions*, *fanvideo*). No *fandom*, todos os membros são produtores potenciais e a comunidade é o lugar ideal para testar, ampliar e desenvolver habilidades, levando a uma atividade de cunho social; e v) atividade social – foco no cooperativismo. Assim, entende-se que a comunidade produz e compartilha seus insumos baseando-se no trabalho colaborativo.

Para além das atividades elencadas por Jenkins (2015), os fãs também realizam três tipos de produtividade (Fiske, 2001), a saber: produtividade semiótica; produtividade

¹ 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.

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. A segunda produtividade refere-se a de enunciação, que 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 etc. Já a produtividade textual consiste na materialização do significado, ela se aproxima mais do conteúdo validado pela cultura oficial, representando um tipo de produção artística.

Portanto, 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 do 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*.

3 BIBLIOTECA PÚBLICA E CULTURA GEEK: POSSIBILIDADES DE INTERAÇÃO

Bibliotecas são instituições de informação, conhecimento e cultura que visam suprir as necessidades de informação de uma comunidade específica. O público da biblioteca constitui um grupo de pessoas com interesses ou características comuns, isto é, a comunidade. 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 para essa nova realidade (Lankes, 2016).

As bibliotecas são importantes no contexto da web participativa, que disponibiliza, cria e possibilita o uso de ferramentas para a produção colaborativa de conhecimento. Devido à sua capacidade de potencializar o uso dos recursos, ampliar e democratizar as formas de acesso e apropriação dos mesmos, as bibliotecas não podem ser um agente passivo neste processo, assim como não devem assumir uma posição dominante. Antes,

o papel das bibliotecas deve ser o de integrar a comunidade, para que ela faça uma gestão participativa junto à instituição, permitindo que os sujeitos definam, ofereçam e participem dos serviços disponibilizados. A biblioteca deve facilitar esses processos. Os profissionais das bibliotecas colaboram ao fornecerem acessos e capacitações, ao proporcionarem ambientes seguros e ao motivarem o aprendizado (Lankes, 2016). Assim, as bibliotecas devem fazer parte da comunidade e se integrar à vida das pessoas.

Os modelos alternativos de biblioteca pública convergem a estrutura da instituição com o conhecimento bibliotecário para oferecer serviços além dos tradicionais, tal qual a ação cultural (Almeida Júnior, 2013). Vai nessa direção a aceção acerca das missões-chave da biblioteca pública. No Manifesto da IFLA/UNESCO sobre bibliotecas públicas consta 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; Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, 2022). Tais missões estão em consonância com as práticas desenvolvidas no interior dos *fandoms* e se alinham aos vários tipos de funções das bibliotecas públicas.

Segundo a Fundação Biblioteca Nacional (2010), constituem tais funções: i) 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; ii) centro de aprendizado – cursos de curta duração (literatura, artesanato), telessalas de alfabetização de adultos, palestras, discussões; iii) centro de informação – painel com as informações das atividades das associações e organizações da comunidade e outras atividades culturais; iv) centro cultural – conferências, debates, exposições, feiras culturais, maratonas culturais, mesas redondas, varal cultural; e v) centro de lazer – apresentações musicais, clube do idoso, exibição de filmes, audiovisuais ou multimídia, teatro, teatro de fantoche e de sombras.

As atividades abarcadas nas supracitadas funções podem ser relacionadas com as atividades e produtos dos *fandoms* (Quadro 1). As funções da biblioteca pública são a promoção da leitura, o aprendizado, a informação, a cultura e o lazer, que, por sua vez,

alinham-se com as atividades de: recepção; crítica e interpretação; ativismo; produção cultural; e social.

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, através de atividades como artesanato, costura, maquiagem e atuação. Fomenta o estreitamento de laços sociais na comunidade.
<i>Fanzines</i>	Revistas que abordam diversos tópicos, podendo seguir um modelo editorial ou algo mais informal, apresentando-se em formato impresso ou manual. Serve como meio de comunicação e compartilhamento de textos e 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: Silva (2025).

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.

Deste modo, o desenvolvimento das práticas socioculturais dos *fandoms* demanda atividades manuais, digitais, criativas, lógicas, de leitura e escrita, além de estimularem a autocapacitação. No contexto da biblioteca pública, essas habilidades podem ser potencializadas a partir da reunião de pessoas com interesses em comum, possibilitando o compartilhamento de competências. A biblioteca poderia, então, se responsabilizar por garantir o acesso aos materiais e oficinas que ajudem no desenvolvimento de habilidades nos usuários, o que convoca o estabelecimento de processos de mediação dos recursos da unidade para a comunidade.

4 MEDIAÇÃO E AÇÃO CULTURAL: AGREGANDO OS *FANDOMS* ÀS BIBLIOTECAS PÚBLICAS

A mediação cultural preconiza a apropriação cultural, a qual 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.

A ação cultural é um dos variados modos de mediação cultural que podem materializar-se em instituições culturais. Para Almeida (1987, p. 33) a ação cultural “[...] está ligada à ideia de transformação, de emancipação a partir da expressão [...]”, isto é, uma produção cultural que envolve a educação coletiva, onde a própria comunidade institui a ação, através de uma gestão participativa e do trabalho cooperativo.

Pieruccini (2007) apresenta dois conceitos importantes referentes à importância da mediação cultural na apropriação do conhecimento, que são: 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.

Gomes (2020) explora a mediação da informação sob diversos aspectos que levam ao protagonismo social. Isso ocorre tanto com os sujeitos que participam das ações mediadas, quanto com os profissionais que medeiam as ações.

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, através das interações sociais, permitem as experiências advindas da subjetividade, ou seja, na troca de informação através do processo de comunicação, criam-se significados socializados.

A seguir são explanadas as cinco dimensões da mediação, com base em Gomes (2020). 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 política atua no empoderamento dos sujeitos para a conscientização por direitos, resistência à desinformação e o protagonismo social, tornando 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, ela 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). 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 o público e a 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), o que se comunica, inclusive com a dimensão política da leitura, manifestada na condição de que os sujeitos conseguem apreender a realidade a partir de suas vivências, tornando-se conscientes e emancipados por meio da competência leitora.

A mediação cultural está no limiar do acesso à cultura, sendo ela responsável pela articulação entre os sujeitos, seus interesses e suas subjetividades. Ela 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.

Isto posto, a ação cultural consiste em um conjunto de procedimentos para instaurar determinada política cultural através de recursos humanos e materiais direcionados a públicos determinados (Coelho, 1997). Ela corresponde ao elo entre o público e as 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” (Coelho, 1997, p. 32). É importante ponderar que 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 (Coelho, 2001). Ao contrário, cabe pensar a cultura para além de sua instrumentalidade (lazer ou outra “utilidade”), ou seja, fomentar a arte como crítica à sociedade, sua contestação e até mesmo a sua modificação.

Nesse sentido, compreendemos a ação cultural como a invenção do objeto através da leitura crítica, da interpretação e da reinvenção que mobiliza diversas expressões artísticas a fim de promover uma inquietação (Milanesi, 2003). Ao ampliar o conhecimento, ampliam-se também a curiosidade e os modos de perceber e interpretar a realidade. Valendo-se desse entendimento, um dos desafios dos centros culturais consiste em diversificar os públicos, ou seja, possibilitar o acesso à cultura a camadas da

sociedade que geralmente não têm contato com determinadas expressões artísticas e culturais. Há barreiras que não se restringem à linguagem, mas simplesmente se referem à aproximação, como elucubrou Milanese (2003).

Apoiados em Freire (1981) podemos dizer que a ação cultural ocorre para a libertação e para a domesticação. A primeira é mobilizada pelas massas dominadas e a segunda, pelos dominantes. Ao contrário da ação cultural para domesticação, a ação cultural para libertação não é pautada pela transferência de conhecimento, mas sim, constrói-se na participação da comunidade, através da qual as pessoas alcançam seu protagonismo (Freire, 1981). Feitas as devidas ressalvas, é fundamental que as ações culturais possibilitem a integração de públicos de diferentes realidades socioculturais, ainda que tal integração gere conflitos. É a partir dos conflitos, das diferenças e dos contrastes emanados das subjetividades, que a ação cultural ganha profundidade e contornos claros referentes às implicações positivas na comunidade (Milanese, 2003).

5 CULTURA, MÍDIA E PARTICIPAÇÃO: ASSIMILAÇÃO DAS BIBLIOTECAS

A massificação da cultura levou a dicotomia entre os conceitos de cultura de massa e de cultura popular. 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. 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 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 [...]” (García Canclini, 2003, p. xix). Isto significa que a escrita, a leitura e o uso das mídias, assumem novo papel na criação e disseminação de informação, conhecimento e produtos. 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.

No contexto das novas tecnologias da informação e da comunicação, é válido relacionar o conceito de mediatização, 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 estreita relação com dispositivos culturais, e principalmente com as mediatizações, dado o contexto infocomunicacional atual. No que tange a produção e recepção, a mediação é a categoria produtora de sentidos, já a mediatização da mediação levou a mediatização também das relações sociais (Perrotti; Pieruccini, 2014).

Os 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. Nesse viés, os indivíduos se tornam sujeitos do processo de construção do conhecimento, transformando sua realidade (Freire, 1981). 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 —, leva ao debate sobre como as instituições culturais devem abordar tais fenômenos em seus espaços.

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 da cultura. 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 responsabilidade dos bibliotecários, e demais profissionais ligados à cultura, de combater essa ideia, pois ela distancia o povo dessas instituições. Em complemento, tanto as instituições quanto os profissionais devem propagar a ideia de múltiplas formas de leitura. Assim, o livro, em sua materialidade tradicional, não deve ser o único foco das ações dos centros de cultura.

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. Deste modo, também 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 dos indivíduos.

6 APROXIMAÇÕES TEÓRICAS: O CONCEITO DE BIBLIOTECA GEEK

A partir de uma triangulação teórica, o Quadro 2, a seguir, foi elaborado para evidenciar a relação entre os principais pilares da análise: cultura *geek*, 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 apontadas por Gomes (2020).

O esquema abaixo visa relacionar os principais pontos teóricos com exemplos práticos para indicar modos de expansão do papel das bibliotecas públicas nesse tipo de ação cultural. Para exemplificar a aplicação prática do conceito, considerou-se o caso do grupo Base Estelar Campinas, grupo de fãs de *Star Trek* que organiza eventos culturais em parceria com a Biblioteca Pública Municipal Professor Ernesto Manoel Zink (Campinas/SP). Esse grupo funciona como uma comunidade participativa, estruturada de forma colaborativa e voluntária, com atividades que incluem debates, exposições, campanhas solidárias e incentivo à leitura. O exemplo não constitui o foco analítico central deste artigo, mas ilustra como a cultura *geek* e os *fandoms* podem ser incorporados ao espaço da biblioteca e fundamentam a triangulação teórica aqui proposta.

Quadro 2 – 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, informacional e de 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	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; incentiva à divulgação científica; destaca a importância dos direitos de uso e compartilhamento dos 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; desenvolve <i>cosplays</i> , promove espaços de troca e sociabilidade.

Fonte: Silva (2025).

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 os eventos promovidos periodicamente, considerando que o grupo promove debates acalorados relacionando os produtos culturais com o tema do evento corrente. Assim, é possível observar que o consumo da série *Star Trek* não é 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 (*fanzines*, críticas, reações, livros), consolidando os fãs como especialistas em cultura popular, demonstrando 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, os eventos do grupo demonstram a importância de questões ligadas à diversidade e a representatividade, uma vez que tais tópicos constituem o cânone de *Star Trek*. A atividade ativista se alinha com as missões-chave relacionadas ao desenvolvimento da criatividade e da diversidade cultural, ações como as campanhas de doações que o grupo promove 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.

Na produção cultural, o grupo Base Estelar, 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. 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, estando alinhadas com as missões-chave de promoção de diferentes expressões culturais e o acesso às artes e ao conhecimento científico, mobilizando 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 como: palestras, debates, exposições, feiras, apresentações musicais, filmes e 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 no qual 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 e as Organizações Não Governamentais (ONG) participantes. A atividade social refere-se, principalmente, a perpetuação do trabalho colaborativo, permitindo 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; 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.

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, como os tipos de produtividade. 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.

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.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As possibilidades de expansão da atuação das bibliotecas públicas em ações culturais relacionadas à cultura *geek* são incontáveis. O percurso teórico guiou a 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 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 bibliotecas públicas 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 bibliotecas públicas. 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.

A triangulação teórica confirma 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 disporem dos meios e da expertise para promover ações culturais significativas e de impacto social.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. **Biblioteca pública**: avaliação de serviços. Londrina: Eduel, 2013.

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, n. 1/4, p. 31-38, jan./dez. 1987. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/issue/view/56>. Acesso em: 20 set. 2025.

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

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

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: 20 set. 2025.

DIAZ BORDENAVE, Juan E. **O que é participação?** 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 1995. (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: Routledge, 2001. p. 30-49.

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

FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL (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, 2024. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/geek>. Acesso em: 20 set. 2025.

GOMES, Henriette Ferreira. A dimensão dialógica, estética, formativa e ética da mediação da informação. **Informação & Informação**, Londrina, v. 19, n. 2, p. 46-59, maio/ago. 2014. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/19994>. Acesso em: 20 set. 2025.

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, out./dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/ies/article/view/57047>. Acesso em: 20 out. 2025.

GOMES, Henriette Ferreira. Protagonismo social e mediação da informação. **Logeion**: Filosofia da Informação, Rio de Janeiro, v. 5, n. 2, p. 10-21, mar./ago. 2019. Disponível em: <https://revista.ibict.br/fiinf/article/view/4644>. Acesso em: 20 set. 2025.

GOMES, Pedro Gilberto. Mdiatização: um conceito, múltiplas vozes. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 23, n. 2, p. 1-20, maio/ago. 2016. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/22253>. Acesso em: 20 set. 2025.

INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS; ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA. **Manifesto da Biblioteca Pública IFLA/UNESCO 2022**. São Paulo: FEBAB, 2022. Disponível em: <http://repositorio.febab.org.br/items/show/6247>. Acesso em: 20 set. 2025.

JENKINS, Henry *et al.* **Confronting the challenges of participatory culture**: media education for the 21st century. Cambridge (MA): The MIT Press, 2009. 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: 20 set. 2025.

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

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

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.

PERROTTI, Edmir; PIERUCCINI, Ivete. A mediação cultural como categoria autônoma. **Informação & Informação**, Londrina, v. 19, n. 2, p. 01-22, maio/ago. 2014. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/19992>. Acesso em: 20 set. 2025.

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 set. 2025.

SILVA, Bruna Daniele de Oliveira. **Biblioteca geek**: o caso da ação cultural de um grupo de fãs em uma biblioteca pública. Orientadora: Tamara de Souza Brandão Guaraldo. 2025. 129 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) — Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Marília, 2025. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/bed494f5-f26c-4c7d-940c-faeb260b7fbb>. Acesso em 05 jan. 2026.

NOTAS

CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA

Concepção e elaboração do manuscrito: B. D. O. Silva, T. S. B. Guaraldo

Coleta de dados: B. D. O. Silva

Análise de dados: B. D. O. Silva

Discussão dos resultados: B. D. O. Silva

Revisão e aprovação: B. D. O. Silva, T. S. B. Guaraldo

ORIGEM DA PESQUISA

1) Tese: SILVA, Bruna Daniele de Oliveira. Biblioteca geek: o caso da ação cultural de um grupo de fãs em uma biblioteca pública. Orientadora: Tamara de Souza Brandão Guaraldo. 2025. 129 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) — Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Marília, 2025. <https://hdl.handle.net/11449/296673>.

2) Gestão da informação e da comunicação para o desenvolvimento da mediação e competência em informação em múltiplos ambientes, coordenação: Tamara de Souza Brandão Guaraldo, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), Departamento de Audiovisual e Relações Públicas.

PREPRINTS

O manuscrito não é um *preprint*.

USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Não se aplica.

FINANCIAMENTO

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

CONFLITO DE INTERESSES

As pessoas autoras declaram não haver interesses conflitantes.

DISPONIBILIDADE DE DADOS DE PESQUISA E OUTROS

Os dados já estão disponíveis em repositórios de dados confiáveis.

Título: Biblioteca geek: o caso da ação cultural de um grupo de fãs em uma biblioteca pública.

URL: <https://hdl.handle.net/11449/296673>

LICENÇA DE USO

As autorias cedem à *Revista Encontros Bibli* os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) (CC BY) 4.0 International. Essa licença permite que terceiros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho



publicado, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico. As autorias têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico.

PUBLISHER

Universidade Federal de Santa Catarina. As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade das pessoas autoras, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

EDITORES

Edgar Bisset Alvarez, Patrícia Neubert, Genilson Geraldo, Camila de Azevedo Gibbon, Gilmar Gomes de Barros, Alicia Dill Loose, Marcela Reinhardt de Souza.

HISTÓRICO

Recebido em: 20-10-2025

Aprovado em: 05-02-2026

Publicado em: 30-04-2026

Copyright (c) 2026 Bruna Daniele de Oliveira Silva, Tamara de Souza Brandão Guaraldo. Este trabalho está licenciado sob uma licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional. Autores mantêm os direitos autorais e concedem à revista o direito de primeira publicação, com o trabalho licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), que permite o compartilhamento do trabalho com reconhecimento da autoria. Os artigos são de acesso aberto e uso gratuito.

