

CULTURA GEEK E ASCENSÃO DOS EVENTOS GEEK: UMA ANÁLISE NO CONTEXTO DA GESTÃO DE EVENTOS

GEEK CULTURE AND THE RISE OF GEEK EVENTS: AN ANALYSIS IN THE CONTEXT OF EVENT MANAGEMENT

Cleyson Thainã Silva Luiz¹
cleysonthainasilva@gmail.com

Ana Clara Ismael de Vasconcelos²
ana.vasconcelos3@fatec.sp.gov.br

Silmara Ribeiro Moscatelli³
silmara.moscatelli@fatec.sp.gov.br

Resumo

O presente estudo explora a evolução e o impacto da cultura geek no cenário global, desde suas origens modestas até sua influência dominante na sociedade contemporânea. A análise destaca a transformação dos eventos geek de pequenos encontros de entusiastas para megaeventos internacionais, abordando os desafios logísticos, as inovações na gestão e os impactos econômicos e sociais associados a essas convenções. A pesquisa também enfatiza a crescente inclusão e representatividade dentro deste universo, ilustrando a adaptabilidade e resiliência da cultura geek diante das mudanças socioculturais. Por meio desta revisão, buscou-se compreender não apenas a trajetória ascendente da cultura geek, mas também as implicações futuras para os organizadores de eventos, os fãs e a indústria em geral.

Palavras-chave: Cultura Geek. Megaeventos. Gestão. Representatividade. Impacto Econômico.

Abstract

This study explores the evolution and impact of geek culture on the global stage, from its modest origins to its dominant influence on contemporary society. The analysis highlights the transformation of geek events from small gatherings of enthusiasts to international mega-events, addressing the logistical challenges, management innovations and economic and social impacts associated with these conventions. The research also emphasizes the growing inclusion and representation within this universe, illustrating the adaptability and resilience of geek culture in the face of sociocultural changes. Through this review, we sought to understand not only the upward trajectory of geek culture, but also the future implications for event organizers, fans, and the industry at large.

Keywords: *Geek Culture. Mega events. Management. Representativeness. Economic Impact.*

¹ Discente do Curso Superior de Tecnologia em Eventos da Fatec de Presidente Prudente

² Discente do Curso Superior de Tecnologia em Eventos da Fatec de Presidente Prudente

³ Profa. Doutora do Curso Superior de Tecnologia em Eventos da Fatec de Presidente Prudente

INTRODUÇÃO

A cultura *geek*, outrora marginalizada e reduzida a estereótipos negativos, tem experimentado um renascimento e uma revitalização nas últimas décadas, consolidando-se como uma poderosa força na sociedade contemporânea. O termo "*geek*", que já foi usado pejorativamente para descrever indivíduos obcecados por hobbies específicos, agora abrange uma ampla gama de interesses, desde quadrinhos e videogames até séries de televisão e filmes de ficção científica (Matos, 2011). Esta mudança não apenas reflete uma evolução na percepção cultural, mas também a crescente aceitação e inclusão de diversos nichos na cultura popular.

Paralelamente, os eventos *geek* têm desempenhado um papel crucial na celebração e promoção desta cultura. Estes eventos, que vão desde convenções locais até grandes exposições internacionais, tornaram-se pontos de encontro essenciais para entusiastas, criadores e profissionais da indústria (Camargo, Velasques, 2021). Mais do que simples reuniões, estes eventos têm servido como plataformas para a expressão de identidades, trocas culturais e, crucialmente, para a realização de negócios significativos.

O presente estudo tem como objetivo explorar a interseção da ascensão da cultura *geek* com a evolução e gestão dos eventos associados a ela. Pretende-se entender como estes eventos refletem as mudanças na percepção da cultura *geek*, e como a gestão destes eventos tem influenciado e sido influenciada por tais mudanças.

A justificativa para tal investigação radica na importância crescente da cultura *geek* na sociedade contemporânea e na indústria do entretenimento. Com o aumento da influência da cultura *geek*, torna-se imperativo compreender os mecanismos subjacentes que impulsionam sua popularidade e aceitação. Além disso, ao analisar os eventos *geek*, podemos obter insights valiosos sobre as tendências atuais e futuras na organização e gestão de eventos, bem como sobre as implicações econômicas e sociais destes para as comunidades locais e a indústria como um todo (Lima *et al.*, 2019).

DEFINIÇÃO E ORIGENS DA CULTURA GEEK

A cultura *geek*, em sua essência, representa um conjunto diversificado de interesses, paixões e subculturas que, ao longo das décadas, têm se centrado em torno de temas como ficção científica, fantasia, quadrinhos, videogames, tecnologia, entre outros. Embora o termo "*geek*" tenha tido conotações negativas no passado, frequentemente associado a indivíduos socialmente desajeitados ou excessivamente obcecados por hobbies específicos, a definição contemporânea do termo é amplamente positiva, representando entusiasmo, paixão e um

profundo conhecimento em áreas específicas (Matos, 2011).

As origens da cultura *geek* podem ser rastreadas até os primeiros clubes de ficção científica e convenções dos anos 1930 e 1940, onde os entusiastas se reuniam para compartilhar e discutir suas paixões. Os quadrinhos, especialmente os super-heróis, desempenharam um papel importante na formação da cultura *geek* inicial, oferecendo uma fuga da realidade e permitindo aos leitores explorar mundos alternativos e heroísmo (Rios & Fernandes, 2012). Durante a mesma época, a popularidade da ficção científica, impulsionada por autores como Isaac Asimov e Arthur C. Clarke, também contribuiu significativamente para o cenário *geek*.

Com o advento da era da informação e o crescimento exponencial da tecnologia nas décadas de 1970 e 1980, a cultura *geek* começou a evoluir e expandir-se. Videogames, computadores e outras tecnologias emergentes se tornaram centrais para a identidade *geek*. Estas inovações não só criaram novas subculturas, mas também conectaram *geeks* de diferentes partes do mundo, solidificando ainda mais sua influência cultural.

No entanto, foram nas últimas duas décadas que a cultura *geek* realmente entrou em seu próprio reino de destaque no *mainstream*. Com a ascensão do cinema *blockbuster*, séries de TV e o advento da internet, a cultura *geek* passou de uma subcultura marginalizada para um fenômeno cultural dominante. O sucesso de franquias como "Harry Potter", "Star Wars", e os filmes do Universo Cinematográfico Marvel exemplificam essa mudança, posicionando o *geek* no centro da cultura popular (Matos, 2013).

A cultura *geek* é uma tapeçaria rica e diversificada de interesses e paixões que evoluiu significativamente ao longo do tempo. Sua trajetória, de nicho a *mainstream*, reflete não apenas mudanças nas preferências e consumos culturais, mas também a crescente aceitação e celebração da diversidade e individualidade na sociedade contemporânea.

A EVOLUÇÃO DOS INTERESSES E CARACTERÍSTICAS DA CULTURA GEEK

A cultura *geek*, ao longo das décadas, demonstrou ser uma força resiliente, adaptando-se, evoluindo e expandindo seus interesses e características para acompanhar as transformações sociais e tecnológicas. Inicialmente centrada em quadrinhos, ficção científica e jogos, essa cultura abraçou e incorporou uma variedade de novos temas, tornando-se um pilar significativo da cultura popular.

De acordo com Matos (2011), o percurso da cultura *geek* é fascinante, transitando de uma posição marginalizada, frequentemente alvo de zombarias, para um status de cool e aceito. Este trajeto, como apontado por Matos (2012), está intrinsecamente ligado à

ressignificação midiática, onde a representação do *geek* na mídia mudou de um estereótipo socialmente desajeitado, para figuras proeminentes e respeitadas. Este processo de transição, de "vergonha a orgulho", demonstra a potência do capital simbólico associado à cultura *nerd*, transformando-se em um elemento de identidade e pertencimento.

Com o advento da era digital e a expansão da internet, a cultura *geek* viu uma evolução significativa em seus interesses. Weschenfelder e Lopes Filho (2023) discutem a atualidade do ser *nerd*, destacando a diversificação de seus interesses para além do tradicional. As novas tecnologias e a era da informação propiciaram a criação e popularização de novas subculturas dentro do universo *geek*, incluindo fandoms dedicados a séries, filmes, animes, mangás, e uma infinidade de nichos que abraçam essa cultura.

A análise de Izidoro (2020) sobre os hábitos de consumo oferece uma visão sobre como os *geeks*, ao longo do tempo, tornaram-se consumidores ávidos e informados. O acesso à informação permitiu uma forma de "curadoria", onde os *geeks*, além de consumirem, também determinam e influenciam tendências, corroborando com o que Matos (2013) descreve como a construção de "mapas de importância" na cultura *nerd*. Esse poder de curadoria, combinado com a representatividade crescente na mídia e em eventos Camargo & Velasquez (2021), solidificou ainda mais a posição da cultura *geek* no cenário cultural contemporâneo.

Silva (2020) destaca o intrincado relacionamento entre consumo e identidade na cultura *nerd*. Esta relação não é meramente transacional, mas sim parte da construção de uma identidade coletiva e individual, onde os produtos e conteúdos consumidos reforçam e reiteram a pertença a este grupo.

A evolução dos interesses e características da cultura *geek* reflete uma trajetória de adaptação e crescimento. O que começou como uma subcultura de nicho transformou-se em um fenômeno cultural global, influenciando e sendo influenciado pelas constantes mudanças na sociedade e tecnologia.

BREVE HISTÓRICO DOS EVENTOS DE ENTRETENIMENTO E SUA RELAÇÃO COM A CULTURA GEEK

Os eventos de entretenimento têm suas raízes em várias culturas ao longo da história, servindo como meios para celebrar, informar e unir as comunidades. No entanto, a relação entre esses eventos e a cultura *geek* é particularmente especial, representando um fenômeno que ganhou impulso e relevância nas últimas décadas.

Historicamente, os primeiros eventos *geek* estavam centrados em torno de convenções

de ficção científica. Estas convenções, muitas vezes pequenas e locais, eram reuniões para fãs entusiasmados que desejavam discutir suas paixões e compartilhar seus interesses. Ao longo do tempo, à medida que o interesse por quadrinhos, jogos, animes e outras formas de mídia *nerd* cresciam, essas convenções começaram a expandir em tamanho e escopo.

Nos anos 70 e 80, viu-se o surgimento das primeiras grandes convenções de quadrinhos nos Estados Unidos. Este movimento foi seguido rapidamente por outros países, refletindo o crescente interesse global por essa forma de entretenimento. Os eventos, inicialmente, eram lugares onde os fãs poderiam comprar mercadorias raras, encontrar seus artistas favoritos e se socializar com outros entusiastas.

Matos (2011) sugere que a transição da cultura *geek* de marginalizada para *mainstream* foi parcialmente impulsionada por esses eventos. À medida que as convenções cresceram em popularidade e escala, a representação da cultura *geek* na mídia por sua vez ampliou-se, atraindo uma audiência ainda maior.

O advento da era digital e a globalização aceleraram a popularização desses eventos. A presença de celebridades e anúncios de grandes estúdios de cinema e televisão nas convenções ampliaram sua visibilidade e atratividade (Camargo & Velasquez, 2021). O Comic-Con de San Diego, por exemplo, começou como um pequeno evento para fãs de quadrinhos e cresceu para se tornar um dos maiores eventos de entretenimento do mundo, abrangendo não apenas quadrinhos, mas também cinema, televisão, jogos e mais.

No contexto brasileiro, a crescente importância e representatividade dos eventos *geek* é evidente. Camargo & Velasquez (2021) discutem a potencialidade desses eventos, usando o município de Campo Grande como exemplo. Da mesma forma, o estudo Do Nascimento (2022) sobre a "Perifacon" e a cultura periférica e *nerd* destaca a interseção de identidades e como os eventos podem servir como plataformas para expressão e representação cultural.

Os eventos de entretenimento e a cultura *geek* têm uma relação simbiótica. Enquanto os eventos fornecem uma plataforma para a cultura *geek* florescer e alcançar um público mais amplo, a paixão e dedicação dos fãs *geeks* impulsionam a expansão e evolução contínua desses eventos.

METODOLOGIA

Para compreender a interação entre a cultura *geek* e a ascensão dos eventos *geek* no contexto da gestão de eventos, este estudo adotou uma abordagem predominantemente qualitativa. A escolha de uma pesquisa qualitativa foi direcionada pela natureza do tema em questão, que busca entender as *nuanças*, características e significados subjacentes associados

à cultura geek e à gestão de eventos *geek*, algo que não poderia ser plenamente capturado apenas por meio de métodos quantitativos.

O corpus da pesquisa foi construído com base em uma revisão bibliográfica extensa, englobando trabalhos acadêmicos, artigos, teses de doutorado e outros materiais publicados relacionados ao tema. Entre as principais fontes consultadas, destacam-se os trabalhos de Matos (2011, 2012, 2013), que examinam a identidade, o consumo midiático e a ressignificação da cultura *nerd*; Camargo & Velasquez (2021), que analisam a potencialidade e representatividade dos eventos *geek*; e Do Nascimento (2022), que traz uma análise sobre a Perifacon e a interseção da cultura *nerd* com a cultura periférica.

No entanto, é essencial reconhecer que a metodologia empregada traz consigo certas limitações. Primeiramente, como qualquer revisão bibliográfica, este estudo é limitado pelas publicações disponíveis até a data de corte da pesquisa. Além disso, a abordagem qualitativa, embora rica em *insights* e detalhes, pode não capturar tendências mais amplas ou padrões quantificáveis que podem ser relevantes para o tema. Adicionalmente, o escopo da pesquisa foi focado principalmente na interação entre a cultura geek e a gestão de eventos, o que pode excluir outros aspectos relevantes da cultura geek mais ampla.

Esta pesquisa foi concebida como um ponto de partida para aprofundar o entendimento sobre a relação entre a cultura *geek* e a gestão de eventos. Espera-se que as descobertas e *insights* gerados sirvam como base para futuros estudos e pesquisas na área.

A CULTURA GEEK : CONCEITO E EVOLUÇÃO

A cultura *geek*, ao longo das últimas décadas, emergiu como uma força formidável no cenário cultural global. Originada do termo inglês "*geek*", que antigamente era usado de forma pejorativa para descrever indivíduos obsessivamente envolvidos em atividades intelectuais ou hobbies específicos, a cultura *geek* se transformou, ressignificando-se e ganhando um lugar de destaque na sociedade contemporânea.

As raízes culturais e sociais da cultura *geek* podem ser traçadas até a era pós-industrial, onde o surgimento e a popularização da tecnologia da informação, principalmente os computadores, iniciaram uma revolução cultural. Esse período viu o nascimento de subculturas que valorizavam o conhecimento técnico, a paixão por ficção científica e a celebração de mundos imaginários (Matos, 2011). Ao mesmo tempo, histórias em quadrinhos, jogos de tabuleiro, RPGs e, posteriormente, videogames, tornaram-se pilares centrais dessa cultura emergente.

Além dos avanços tecnológicos, fatores sociais também desempenharam um papel

crucial na formação da cultura *geek*. Com a globalização, houve uma disseminação mais ampla de mídias e narrativas, permitindo que ideias e paixões *geeks* cruzassem fronteiras. Esse fenômeno foi amplamente facilitado pela internet, que forneceu uma plataforma para comunidades *geeks* se formarem e se conectarem, independentemente da localização geográfica (Weschenfelder & Lopes Filho, 2023).

No entanto, Matos (2012) ressalta a transformação da imagem do "*nerd*" de uma figura marginalizada para um símbolo de orgulho e capital cultural não ocorreu da noite para o dia. Houve uma evolução significativa nas representações midiáticas e na percepção pública da figura *geek*. Programas de TV, filmes e literatura começaram a retratar *geeks* e *nerds* de maneira mais positiva, muitas vezes como heróis ou protagonistas. A consequente ascensão do capital simbólico associado a ser *geek* levou a uma maior aceitação e até mesmo à celebração dessa identidade na cultura popular.

Dessa forma, a cultura *geek*, em sua essência, é uma tapeçaria rica e diversificada de influências culturais e sociais. Ela evoluiu de suas humildes origens para se tornar uma potência cultural, influenciando não apenas entretenimento, mas também moda, tecnologia e até mesmo política. E à medida que essa cultura continua a se adaptar e crescer, permanece como um testemunho da capacidade humana de imaginar, criar e se conectar em torno de paixões compartilhadas.

PRINCIPAIS PILARES E INTERESSES ASSOCIADOS À CULTURA GEEK

A cultura *geek* é multifacetada, compreendendo uma ampla variedade de interesses e paixões. Entre os principais pilares que sustentam essa cultura, destacam-se os quadrinhos, uma forma de arte que tem suas origens no início do século 20 e que, ao longo das décadas, expandiu-se globalmente, fornecendo a base para muitas adaptações cinematográficas e televisivas de sucesso. Essas histórias gráficas, muitas vezes centradas em super-heróis e mundos fantásticos, proporcionaram um escapismo e uma identificação para várias gerações de entusiastas (Rios & Fernandes, 2012).

Os jogos, tanto de tabuleiro quanto eletrônicos, representam outro pilar fundamental. Videogames, em particular, evoluíram de simples jogos de arcade para narrativas complexas e mundos virtuais envolventes, muitas vezes rivalizando a produção e o enredo de grandes filmes. RPGs, como "*Dungeons & Dragons*", além de proporcionar uma plataforma para a imaginação e a colaboração, também influenciaram a forma como as histórias são contadas em outros meios (Weschenfelder & Lopes Filho, 2023).

Séries de televisão e filmes, especialmente os de gênero de ficção científica, fantasia e

horror, têm sido centrais na cultura *geek*. Produções como "Star Trek", "Star Wars" e "Doctor Who" não apenas estabeleceram grandes bases de fãs, mas também moldaram a linguagem e os tropos da cultura popular. Além disso, convenções e eventos geeks têm servido como pontos de encontro essenciais para fãs dessas e de outras franquias, fortalecendo o sentido de comunidade e pertencimento (Camargo & Velasquez, 2021).

INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NA PROPAGAÇÃO E FORTALECIMENTO DA CULTURA GEEK

A tecnologia desempenhou um papel inegável na propagação e no fortalecimento da cultura *geek*. A internet, em particular, emergiu como a grande facilitadora da globalização *geek*. Fóruns online, blogs e plataformas de mídia social permitiram que entusiastas de nichos específicos se conectassem, compartilhassem e colaborassem como nunca antes (Matos, 2013).

A expansão das plataformas de *streaming*, como Netflix, Amazon Prime e Disney+, proporcionou um acesso sem precedentes a uma vasta gama de conteúdo *geek*, desde séries clássicas até novas produções originais. Essa fácil disponibilidade ajudou a introduzir novas gerações a franquias estabelecidas e a criar novos fãs (Izidoro, 2020).

Além disso, a tecnologia de realidade virtual e aumentada promete transformar ainda mais a experiência *geek*, oferecendo imersão em mundos fictícios e expandindo as fronteiras do *storytelling*. O advento e a popularização de *gadgets* e dispositivos voltados para o entretenimento, como consoles de videogame e *e-readers*, também fortaleceram a presença *geek* no lar de muitos indivíduos (Silva, 2020).

A tecnologia não apenas facilitou a disseminação da cultura *geek*, mas também a enriqueceu, proporcionando novas formas de engajamento e participação. Em uma era digital, a intersecção da tecnologia e da cultura *geek* continua a moldar e a redefinir o panorama cultural global.

A ASCENSÃO DOS EVENTOS GEEK

Os eventos *geek*, que se tornaram um fenômeno global no cenário contemporâneo, têm suas raízes nas décadas de 1960 e 1970, marcadas pelo nascimento das primeiras convenções centradas em ficção científica e fantasia. Estas convenções iniciais eram muitas vezes pequenas reuniões de aficionados que compartilhavam um amor por histórias específicas, personagens e mundos fictícios, organizadas em sua maioria por fãs voluntários em locais modestos (Rios & Fernandes, 2012).

A Comic-Con International - San Diego, comumente conhecida como San Diego Comic-Con (SDCC), é frequentemente citada como um dos principais marcos na evolução dos eventos *geek*. Iniciada em 1970, começou como uma modesta reunião de fãs de quadrinhos e rapidamente se transformou em um evento de destaque, atraindo não apenas fãs de quadrinhos, mas também entusiastas de cinema, televisão e literatura (Camargo & Velasquez, 2021).

Na mesma linha, a Star Trek Convention, dedicada exclusivamente ao universo de "Star Trek", também surgiu na década de 1970, solidificando o conceito de convenções focadas em uma única franquia. Esses eventos iniciais forneceram plataformas para os fãs se encontrarem, trocarem ideias, e, em muitos casos, se conectarem diretamente com criadores, artistas e atores (Matos, 2012).

Com o tempo, à medida que a cultura *geek* se expandia e se diversificava os eventos também evoluíram. O que começou como pequenos encontros de entusiastas se transformaram em convenções massivas, muitas vezes patrocinadas por grandes empresas e estúdios, com lançamentos exclusivos, painéis de discussão e uma variedade de atividades interativas. A presença de celebridades e a cobertura da mídia também intensificaram o apelo e a visibilidade desses eventos (Lima *et al.*, 2019).

Conseqüentemente, as primeiras convenções *geek* pavimentaram o caminho para o boom de eventos temáticos que vemos hoje, variando desde encontros locais de fãs até mega eventos internacionais, refletindo a crescente influência e aceitação da cultura *geek* na sociedade moderna.

EVOLUÇÃO, DIVERSIFICAÇÃO E INTERNACIONALIZAÇÃO DOS EVENTOS GEEK

Ao longo dos anos, a evolução dos eventos *geek* se caracterizou não apenas pelo crescimento em escala, mas também pela diversificação em temas e a expansão internacional, ilustrando a adaptabilidade e resiliência da cultura *geek*. O interesse inicialmente centrado em nichos específicos, como quadrinhos e ficção científica, se expandiu para abraçar uma ampla variedade de interesses, incluindo videogames, literatura, anime, mangá e até mesmo gêneros musicais específicos (Camargo & Velasquez, 2021).

A diversificação dos eventos *geek* também é evidente na variedade de formatos e atividades disponíveis. Além dos painéis e apresentações, os eventos passaram a oferecer oficinas, sessões de autógrafos, competições de *cosplay*, exibições de filmes, e até mesmo experiências imersivas em realidade virtual. Esta diversidade de ofertas reflete a crescente

complexidade e multifacetada natureza da cultura *geek*, que não é mais limitada a uma única forma de expressão ou mídia (weschenfelder & lopes filho, 2023).

Paralelamente, a internacionalização dos eventos *geek* é outra faceta crucial de sua evolução. Embora tenham origens nas convenções norte-americanas, como a San Diego Comic-Con, esses eventos encontraram terreno fértil em diversas partes do mundo. Países da Europa, Ásia, América Latina, entre outros, começaram a hospedar suas próprias convenções, muitas vezes incorporando elementos culturais locais e adaptando-os ao *ethos geek* universal. O Japan's Comiket, por exemplo, é uma das maiores convenções de *doujinshi* (mangá independente) do mundo, enquanto a Comic Con India celebra a cultura pop local juntamente com influências internacionais (Matos, 2011; Izidoro, 2020).

Outra prova da globalização da cultura *geek* é a crescente presença de eventos em países anteriormente considerados periféricos neste cenário. Como exemplo, a Perifacon no Brasil representa não apenas a celebração da cultura *geek*, mas também a interseção desta com a cultura periférica, ressaltando a versatilidade e inclusividade desta subcultura (Do Nascimento, 2022).

A evolução dos eventos *geek* ao longo das décadas reflete uma combinação de diversificação de interesses, adaptabilidade a diferentes contextos culturais e uma expansão global que solidifica sua presença como um pilar central da cultura popular contemporânea.

ANÁLISE DA GESTÃO E LOGÍSTICA POR TRÁS DOS GRANDES EVENTOS GEEK

Gerenciar grandes eventos *geek* é uma tarefa monumental que requer uma combinação precisa de planejamento estratégico, coordenação logística e compreensão profunda da cultura e do público-alvo. A crescente magnitude e complexidade desses eventos trouxeram consigo desafios e demandas sem precedentes na gestão de eventos.

Um dos primeiros aspectos a serem considerados é a seleção de local. Os grandes eventos *geek*, devido ao seu tamanho e à diversidade de atividades, muitas vezes necessitam de espaços vastos, flexíveis e acessíveis. A escolha do local adequado é crucial não apenas para acomodar o grande número de participantes, mas também para garantir a viabilidade logística, como transporte, acomodação e instalações de alimentação para os participantes (Camargo & Velasquez, 2021).

A gestão eficaz também requer uma abordagem segmentada, reconhecendo que o público *geek* não é monolítico. A programação e as atividades devem ser diversificadas o suficiente para atender aos variados interesses da comunidade, seja ela voltada para

videogames, quadrinhos, séries ou qualquer outro segmento. Matos (2013) sugere que a curadoria de conteúdo e a construção de mapas de importância são cruciais na cultura *geek*, uma vez que permitem que os organizadores identifiquem e priorizem as atrações mais relevantes para seu público.

Além do conteúdo, a logística por trás desses eventos é intrincada. Isso inclui coordenação de fornecedores, gerenciamento de multidões, segurança, tecnologia (como conexão *wi-fi* robusta e sistemas de som e vídeo de alta qualidade) e alocação de recursos humanos, entre outros (Lima *et al.*, 2019). Em particular, o gerenciamento de multidões tornou-se um aspecto crítico dado à popularidade desses eventos e a necessidade de garantir a segurança e o conforto dos participantes.

Inovações tecnológicas também têm um papel crucial. A tecnologia não só facilita a venda de ingressos e a promoção do evento, mas também enriquece a experiência dos participantes. Por exemplo, aplicativos móveis personalizados podem oferecer agendas interativas, mapas do local, notificações em tempo real e até mesmo recursos de realidade aumentada.

Além disso, a sustentabilidade também se tornou uma consideração vital. Muitos organizadores estão adotando práticas ecológicas, desde a redução de resíduos até a promoção do transporte público ou compartilhado, demonstrando uma consciência crescente sobre o impacto ambiental desses grandes eventos (Do Nascimento, 2022).

A gestão e logística dos grandes eventos *geek* são multifacetadas e complexas, refletindo a própria evolução e expansão da cultura *geek*. Os organizadores são desafiados a criar experiências memoráveis, ao mesmo tempo em que mantêm operações eficientes e responsáveis. A combinação de expertise em gestão, paixão pela cultura *geek* e inovação contínua tem sido a chave para o sucesso e resiliência destes eventos icônicos.

ESTUDO DE CASO

A trajetória dos eventos *geek* fornece um panorama rico para analisar o impacto e a evolução dessas subculturas na sociedade. Tomando como exemplo um evento pioneiro, a Comic-Con de San Diego, que começou nos anos 70 como um modesto encontro de fãs de quadrinhos, logo se tornou uma das convenções de cultura pop mais influentes do mundo. A influência da Comic-Con pode ser vista na maneira como ela proporcionou uma plataforma para os fãs interagirem diretamente com criadores e profissionais da indústria, solidificando sua posição como um epicentro para novidades em quadrinhos, filmes, séries e mais. A ascendência deste evento revela a crescente popularidade e integração da cultura *geek* no

mainstream cultural e serve como um testemunho à sua durabilidade e apelo universal (Rios & Fernandes, 2012).

Contrastando com esse exemplo histórico, eventos contemporâneos como a Brasil Game Show (BGS) ilustram a expansão e diversificação da cultura *geek*. A BGS, considerada a maior feira de games da América Latina, não apenas destaca videogames, mas também incorpora várias outras facetas da cultura *geek*, desde *cosplay* até painéis com desenvolvedores renomados. A gestão desses eventos tornou-se uma operação colossal, necessitando de tecnologias avançadas para *ticketing*, gestão de multidões, interatividade digital e promoção em plataformas de mídia social (Izidoro, 2020). A sofisticação na organização desses eventos reflete a maturidade e a significância da cultura *geek* na paisagem contemporânea de entretenimento.

A magnitude desses eventos traz consigo impactos econômicos e sociais significativos. Economicamente, eles geram receitas substanciais, não apenas através da venda de ingressos, mas também através de *merchandising*, patrocínios e parcerias. Cidades que sediam esses megaeventos muitas vezes experimentam um aumento no turismo, beneficiando setores como hotelaria, alimentação e transporte. Do ponto de vista social, tais eventos reforçam a coesão comunitária entre os fãs, oferecendo um espaço para expressão, aprendizado e intercâmbio cultural. Eles também atuam como plataformas inclusivas, onde questões de diversidade e representatividade podem ser discutidas e promovidas, ampliando a discussão sobre a cultura *geek* para além do entretenimento e posicionando-a como uma força significativa na sociedade contemporânea (Matos, 2011; Do Nascimento, 2022).

Os estudos de caso desses eventos *geek*, desde seus primórdios até sua manifestação contemporânea, ressaltam sua evolução, impacto e a intrincada tapeçaria de gestão e logística necessária para atender às demandas de um público ávido e diversificado.

DESAFIOS E OPORTUNIDADES NA GESTÃO DE EVENTOS GEEK

A crescente popularidade dos eventos *geek* trouxe à tona uma série de desafios logísticos. Grandes convenções, como a Comic-Con e a Brasil Game Show, atraem multidões que contam com dezenas de milhares de visitantes, exigindo um planejamento meticuloso em termos de espaço, transporte, segurança e acomodação. Tais eventos, por serem tão massivos e diversificados, demandam infraestruturas robustas, alianças com parceiros locais e estratégias eficazes de gerenciamento de multidões para garantir uma experiência fluida e segura para todos os participantes (Camargo & Velasquez, 2021).

Além da logística, a gestão de expectativas torna-se um elemento crucial. O público

geek é conhecido por seu profundo envolvimento e paixão por seus interesses. Assim, garantir que os conteúdos, painéis e atividades se alinhem às expectativas desse público é vital. O engajamento dos fãs não se trata apenas de atender às suas expectativas, mas também de surpreendê-los e inspirá-los, criando momentos memoráveis que solidifiquem a lealdade e garantam o retorno nos anos seguintes (Matos, 2013).

No entanto, com desafios vêm oportunidades. A dinâmica e o ritmo acelerado da cultura *geek* tornam esses eventos terrenos férteis para inovações. A realidade virtual, por exemplo, começou a ser explorada como uma ferramenta para enriquecer a experiência dos participantes. Além disso, tendências como a gamificação são utilizadas para promover a interatividade e o engajamento durante o evento. Há também um movimento crescente para tornar esses eventos mais inclusivos e representativos, abordando questões de diversidade tanto no conteúdo apresentado quanto na audiência e participantes (Weschenfelder & Lopes Filho, 2023).

A gestão de eventos *geek* é uma dança complexa entre logística, engajamento do público e inovação. No entanto, para os organizadores que estão dispostos a se adaptar, aprender e crescer com seu público, as recompensas - tanto em termos financeiros quanto na satisfação dos participantes são imensas.

CONCLUSÃO

A cultura *geek*, antes vista como uma subcultura marginalizada emergiu ao longo das últimas décadas como uma força poderosa e influente na sociedade contemporânea. Seu impacto pode ser sentido não apenas nas formas tradicionais de mídia, como filmes e livros, mas também nas economias locais, na dinâmica social e na inovação tecnológica. Os eventos *geek*, em particular, refletem essa evolução, transformando-se de pequenos encontros de entusiastas em megaeventos que atraem participantes de todo o mundo.

Estes eventos, com seu calibre e alcance, têm um impacto considerável na economia e na cultura das cidades anfitriãs. Eles não apenas geram receitas significativas, mas também posicionam essas cidades no mapa global da cultura *geek*, atraindo turismo, negócios e, em alguns casos, até mesmo residentes permanentes atraídos pela cultura e oportunidades associadas a esses eventos.

Por trás do brilho e *glamour* desses eventos, no entanto, está uma logística complexa e um processo de planejamento meticuloso. A gestão desses eventos não é tarefa fácil, requerendo uma combinação de habilidades tradicionais de gerenciamento de eventos com um profundo entendimento da cultura *geek* e suas *nuances*. Mas, ao mesmo tempo, esses desafios

oferecem oportunidades. A rápida evolução da cultura *geek* significa que os eventos associados a ela também estão em constante evolução, proporcionando aos organizadores a chance de inovar, experimentar e definir novos padrões para a indústria.

Além disso, a crescente inclusão e representatividade dentro do universo *geek* têm conduzido a um ambiente mais diverso e enriquecedor. Esta evolução não é apenas um reflexo da demanda social por maior diversidade, mas também é uma evidência da natureza mutável e adaptativa da cultura *geek*.

Finalmente, é essencial reconhecer que a ascensão da cultura *geek* é, em muitos aspectos, um reflexo de mudanças mais amplas na sociedade. A valorização da criatividade, a aceitação de identidades outrora marginalizadas e o surgimento da tecnologia como uma força dominante em nossas vidas têm todos desempenhados um papel na elevação da cultura *geek* a seu *status* atual. À medida que avançamos, é provável que a interseção de tecnologia, cultura e sociedade continue a moldar a trajetória da cultura *geek*, com os eventos desempenhando um papel central nessa jornada contínua de evolução e reinvenção.

REFERÊNCIAS

- CAMARGO, H; VELASQUEZ, G. G. Potencialidade e representatividade dos eventos da cultura nerd no município de Campo Grande–MS. **Ateliê do Turismo**, v. 5, n. 2, p. 35-55, 8 jun. 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/adturismo/article/view/11119>. Acesso em 14 out. 2024.
- DO NASCIMENTO, B. S. C. **A Perifacon e a Cultura Periférica e Nerd: identidade, consumo e trabalho**. 2022. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.
- IZIDORO, Franciele Araújo. **Hábitos de consumo: um olhar sobre o público geek**. São Cristóvão, 2020. Monografia (graduação em Administração) - Departamento de Administração, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2020. Disponível em: <https://ri.ufs.br/jspui/handle/riufs/15310>. Acesso em: 14 out. 2024.
- LIMA, R. G. *et al.* Negócios criativos: estratégias para eventos Nerd e Geek. **RACE - Revista de Administração do Cesmac**, [s.l.], v. 5, p. 56–69, 2019. DOI: [10.3131/race.v5i0.1071](https://doi.org/10.3131/race.v5i0.1071) Disponível em: <https://revistas.cesmac.edu.br/administracao/article/view/1071>. Acesso em: 14 out. 2024.
- MATOS, P. Consumo, Curadoria e a construção de mapas de importância na cultura nerd. *In: X POSCOM: Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio*. Rio de Janeiro, nov. 2013. Disponível em: <https://tinyurl.com/y68teu6v>. Acesso em 14 out. 2024.
- MATOS, P. De vergonha a orgulho: Consumo, capital simbólico e a ressignificação midiática

da cultura nerd. *In*: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 35. Fortaleza, CE. 2012. **Anais...** Fortaleza: INTERCOM, 2012. Disponível em: <https://tinyurl.com/62wpxh3h>. Acesso em 14 out. 2024.

MATOS, P. O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE-INTERCOM, 16, 2011, São Paulo. **Anais...** São Paulo: INTERCOM, 2011. Disponível em: <https://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/r24-1149-1.pdf> Acesso em 14 out. 2024.

RIOS, R; FERNANDES, L. F. **Enciclonérdia**: almanaque de cultura nerd. São Paulo: Panda Books, 2012.

SILVA, Alexandre Souza da. **Aspecto da relação entre consumo e identidade na cultura nerd**. 2015. 61 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2015. Disponível em: <http://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/31587> . Acesso em: 14 out. 2024.

VALENTIM, Ana Paula Simonaci. **Divulgação científica e cultura nerd**: memória e discurso pró-vacina no canal Nerdologia no YouTube. 2021. 139 f. Tese (Doutorado em Memória Social) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <http://hdl.handle.net/unirio/13272>. Acesso em: 14 out. 2024.

WESCHENFELDER, G. V.; LOPES FILHO, A. R. I. Vamos falar sobre o que é ser nerd hoje?. **Revista Prâksis**, [s. l.], v. 1, p. 213–229, 2023. DOI: [10.25112/rpr.v1.3163](https://doi.org/10.25112/rpr.v1.3163). Disponível em: <https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistapraksis/article/view/3163>. Acesso em: 14 out. 2024.