

# Revista **FONTES DOCUMENTAIS**

---

## **ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS EM MANAUS E SUAS INTERAÇÕES TRANSCULTURAIS COM A ÁSIA POP E CULTURA *GEEK***

*MANAUS MUSEUMS: TRANSCULTURAL ENCOUNTERS WITH ASIAN POP AND GEEK*

---

**DOI: 10.9771/rfd.v7i0.66262**

---

### **Luana da Silva Araújo**

Mestranda em Sociedade e Cultura na Amazônia pelo PPGSCA/UFAM. Graduada em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Amazonas. Membro do Grupo de Pesquisa em Informação e Comunicação (GRUPIC/UFAM). E-mail: [luanaaraujo1992@hotmail.com](mailto:luanaaraujo1992@hotmail.com)

### **Marilene Corrêa da Silva Freitas**

Professora da Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Doutora em Ciências Sociais pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Coordenadora do Laboratório Interdisciplinaridade das Ciências Sociais na Amazônia e do Laboratório de Estudos Geopolíticos da Amazônia Legal–Equipe Amazonas. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0015-3934> E-mail: [marilenecorreas@uol.com.br](mailto:marilenecorreas@uol.com.br)

## **RESUMO**

Este artigo, é fruto de parte da pesquisa de mestrado realizada no Programa de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia, pela Universidade Federal do Amazonas. Apresenta o conceito de transculturalidade em relação à Cultura Pop Asiática e *Geek*, tendo como foco a cidade de Manaus-Am. Busca resgatar suas características e narrar sua trajetória nos espaços museológicos locais. A transculturalidade, como um fenômeno de interação cultural além de fronteiras, é explorada como um elemento unificador na Cultura *Geek* e Pop Asiática, permitindo a fusão de ideias e expressões de diferentes grupos culturais. A pesquisa investiga como as convenções realizadas nos centros culturais, servem como veículos de expressão transcultural, promovendo a troca de influências e narrativas únicas. O estudo analisa também o cenário *Geek* em Manaus, destacando como a cidade abraça essa cultura, misturando influências locais e internacionais. Através de eventos e convenções, a Cultura *Geek* em Manaus contribui para a diversidade cultural e a celebração da criatividade compartilhada em um contexto global. Para isto, a pesquisa baseou-se em estudos realizados até o momento e em levantamento de dados por meio de entrevistas com os organizadores e questionários com o público frequentador, que puderam expor sua perspectiva acerca de tais eventos e dos impactos que estes causam na sociedade manauara no período que compreende os anos de 2019-2024.

**Palavras-chave:** transculturalidade; espaços museológicos; cultura *Geek*; cultura pop asiática; Manaus.

## **ABSTRACTS**

This article is part of the master's research conducted in the Postgraduate Program in Society and Culture in the Amazon, at the Federal University of Amazonas. It presents the concept of transculturality in relation to Asian Pop and *Geek* Culture, focusing on the city of Manaus-AM. It seeks to rescue its

characteristics and narrate its trajectory in local museological spaces. Transculturality, as a phenomenon of cultural interaction beyond borders, is explored as a unifying element in *Geek* and Asian Pop Culture, allowing the fusion of ideas and expressions from different cultural groups. The research investigates how conventions held in cultural centers serve as vehicles for transcultural expression, promoting the exchange of influences and unique narratives. The study also analyzes the *Geek* scene in Manaus, highlighting how the city embraces this culture, mixing local and international influences. Through events and conventions, *Geek* Culture in Manaus contributes to cultural diversity and the celebration of shared creativity in a global context. For this purpose, the research was based on studies conducted to date and data collection through interviews with organizers and questionnaires with the frequenting public, who were able to express their perspective on such events and their impacts on Manaus society in the period from 2019 to 2024.

**Keywords:** transculturality; museological spaces; *Geek* culture; asian pop culture; Manaus.

## 1 INTRODUÇÃO

O presente estudo é parte de uma pesquisa de mestrado em andamento e possui como objetivo caracterizar a Cultura Pop Asiática e *Geek*, mais especificamente relacionada as práticas que ocorrem em Manaus, baseando-se no conceito de transculturalidade e discorrer acerca das convenções desta temática que costumam ser realizadas nos espaços museológicos locais, que compreendem: o Palacete Provincial, Centro Cultural dos Povos da Amazônia e Teatro Amazonas.

No cenário contemporâneo, as fronteiras culturais e geográficas estão se tornando cada vez mais permeáveis, impulsionadas pela globalização, avanços tecnológicos e interações culturais intensificadas. Nesse contexto, a transculturalidade emerge como um fenômeno notável, revelando a interação rica e fluida entre diferentes culturas, bem como a capacidade de criar algo novo e único a partir dessa diversidade. Um dos campos culturais que reflete vividamente essa dinâmica é a Cultura Pop Asiática e *Geek*, um movimento que transcende fronteiras, unindo entusiastas de tecnologia, quadrinhos, filmes, jogos, da cultura nipo-brasileira/ sul-coreana, e muito mais em um terreno comum.

Neste sentido, optou-se por estruturar este estudo em 3 etapas conforme seus objetivos: apresentar os sentidos e significados da Cultura, Cultura Pop Asiática (Nipo-brasileira e Sul-Coreana) e *Geek*; classificar o público que frequenta os eventos; e identificar a iniciativa dos espaços museológicos e instituições que recebem os eventos de Cultura Pop Asiática e *Geek* na cidade de Manaus entre os anos de 2019 e 2024 e como se dá essa interação entre evento/centro cultural.

Apesar disto, faz-se necessário ressaltar que esta pesquisa está em fase de levantamentos finais de dados, portanto, para a elaboração deste artigo, serão levadas em consideração as

informações obtidas até o momento que terão como intuito responder a problemática “Qual o impacto dos eventos da Cultura Pop Asiática e *Geek* nos espaços museológicos de Manaus?”.

## 2 INTERAÇÕES TRANSCULTURAIS EM MANAUS

A transculturalidade é um conceito que reflete a interação e integração de diferentes culturas, indo além das fronteiras geográficas e das barreiras linguísticas. Essa abordagem valoriza a troca de ideias, valores, práticas e expressões entre diferentes grupos culturais, levando a uma fusão de perspectivas e tradições. A transculturalidade reconhece que a cultura não é estática, mas sim fluida e em constante evolução devido às influências interculturais.

A herança cultural obtida pela sociedade é o patrimônio social que lhes permite compreender o mundo, transformar, identificar suas limitações, possibilitar o desenvolvimento intelectual e armazenar conhecimento. Assim, a cultura pode ser compreendida ainda como uma construção simbólica que guia a ação humana.

Segundo Barros,

são práticas culturais não apenas a feitura de um livro, uma técnica artística ou uma modalidade de ensino, mas também os modos como, em uma dada sociedade, os homens falam e se calam, comem e bebem, sentam-se e andam, conversam ou discutem, solidarizam-se ou hostilizam-se, morrem ou adoecem, tratam seus loucos ou recebem os estrangeiros (Barros, 2005, p.131).

Assim, a cultura engloba o idioma falado, os pensamentos de uma comunidade, crenças e hábitos, manifestações artísticas e espirituais, científica, enfim, todas as esferas da atividade humana. Nesse sentido, buscando compreender as primeiras manifestações culturais, Franz Boas afirma que,

Pode-se definir a cultura como a totalidade das reações e atividades mentais e físicas que caracterizam a conduta dos indivíduos que compõem um grupo social, coletiva e individualmente, em relação ao seu ambiente natural, a outros grupos, a membros do mesmo grupo e de cada indivíduo para consigo mesmo (Boas, 2010, p.113).

Ao retomar o termo transculturalidade, que, embora tenha ganhado visibilidade recentemente, não se trata de uma prática nova, mas tornou-se mais proeminente em um mundo globalizado, onde as comunicações e as migrações são mais frequentes. As trocas culturais sempre ocorreram ao longo da história, por meio de rotas comerciais, conquistas e interações entre diferentes civilizações. No entanto, com a modernização dos meios de comunicação e as facilidades de viagens, as interações transculturais se tornaram mais intensas e abrangentes.

Nesse sentido, a transculturalidade frequentemente leva à criação de formas híbridas de expressão cultural. Isso ocorre quando elementos de diferentes culturas se misturam para criar

algo novo e único, muitas vezes desafiando categorizações tradicionais, onde as pessoas compartilham experiências, ideias e perspectivas.

A transculturalidade pode ser observada em várias esferas das práticas humanas, como pode ser visualizado no Quadro 1.

**Quadro 1** - Esferas das práticas humanas e transculturalidade

<b>Gastronomia</b>	A culinária é uma forma visível de transculturalidade. Pratos como sushi com influências ocidentais ou a fusão de sabores em restaurantes de comida global mostram como os ingredientes e métodos culinários podem se entrelaçar de maneiras criativas.
<b>Arte</b>	A música transcultural pode ser vista na mistura de gêneros e instrumentos tradicionais com elementos modernos. A arte contemporânea também reflete influências múltiplas, criando novas formas de expressão visual.
<b>Comunicação</b>	A comunicação transcultural envolve o uso de línguas estrangeiras, gírias e expressões idiomáticas que transcendem fronteiras. O inglês, por exemplo, é frequentemente usado como língua franca global.
<b>Identidade Cultural</b>	Pessoas que migram carregam suas culturas de origem, mas também incorporam aspectos da cultura do novo local. Isso cria identidades culturais únicas que refletem uma diversidade de influências.

Fonte: elaboração própria

Apesar dos desafios como a preservação de tradições culturais originais e risco de homogeneização cultural, a transculturalidade oferece oportunidades para enriquecer a diversidade cultural e promover a compreensão global.

## 2.1 CULTURA *GEEK* NA TRANSCULTURALIDADE: EXPLORANDO A DIVERSIDADE GLOBAL DO INTERESSE NERD

A expressão Cultura *Geek* ou Cultura Pop, como é popularmente conhecida, é oriunda da língua inglesa, *Popular Culture*, e sugere aquilo que é de conhecimento e praticado pela massa. Apesar do termo indicar um significado relacionado a um grupo bastante amplo, a Cultura *Geek* abrange vários nichos, não devendo ser, portanto, limitada à um único grupo homogêneo. Desta forma,

Como abreviação de “popular” (“pop”), a palavra circunscreve de maneira um tanto quanto clara, as expressões aos quais, de alguma forma, nomeia: são produtos populares, no sentido de orientados para o que podemos chamar vagamente de massa, “grande público”, e que são produzidos dentro de premissas das indústrias da cultura (televisão, cinema, música, etc) (Soares, 2013, p.06).

O termo *Geek*, por sua vez, tem uma origem distinta e evoluiu ao longo do tempo para assumir diferentes significados. Inicialmente, a palavra estava associada a uma conotação negativa, mas, ao longo das décadas, foi adotada e até mesmo celebrada por muitos. A palavra *Geek* teve sua origem no carnaval. No século XIX, na Inglaterra, *Geek* era usada para descrever uma pessoa excêntrica ou alguém que realizava truques bizarros de circo, frequentemente incluindo apresentações com animais selvagens. “Um *Geek* de verdade era um artista de circo ou de festival, apresentado como feroz ou psicótico” (Dunn, 2018, p. 17).

Nas décadas de 1950 e 1960, a palavra *Geek* começou a ser usada nos Estados Unidos como uma gíria para descrever pessoas peculiares ou estranhas, muitas vezes com interesses obsessivos em áreas como a tecnologia ou a ficção científica. Com o surgimento da cultura nerd, especialmente com o crescimento da tecnologia e da ficção científica nas décadas de 1970 e 1980, o termo *Geek* começou a ser associado a indivíduos com uma paixão intensa por temas como computadores, jogos, quadrinhos e ciência. Ao longo do tempo, os *Geeks* começaram a se apropriar do termo, transformando-o de uma palavra pejorativa em uma forma de autoidentificação positiva. Os *Geeks* passaram a abraçar suas paixões e habilidades, desafiando estereótipos negativos.

Na década de 2010, o termo *Geek* tornou-se mais popular, com a ascensão da Cultura Pop e o sucesso de filmes, séries e convenções relacionados à ficção científica, quadrinhos e jogos. Atualmente, ser um *Geek* é frequentemente associado a apreciação intensa e apaixonada por diversos interesses culturais.

A Cultura *Geek*, enraizada em interesses relacionados a tecnologia, entretenimento e criatividade, também desempenha um papel importante dentro do contexto da transculturalidade. Ela une pessoas de diferentes origens e regiões, transcendendo barreiras culturais por meio do interesse compartilhado por quadrinhos, filmes, jogos e outros atrativos.

Apesar disso, é importante destacar, que embora um único evento reúna tais grupos, é comum observar como funcionam a segmentação e o respeito dentro dos *fandons*<sup>1</sup> nestes espaços, que contam com atrações como “palestras, workshops, bate-papo, RPG<sup>2</sup>, animes, mangás, board games, games, cosplay, K-pop, rock, rap, gastronomia, astrologia e ciência.” (Cruz, 2021, p.64). Nesse contexto, dentro dos subgrupos, nota-se um padrão comportamental

---

<sup>1</sup> Fandom é o diminutivo da expressão em inglês *fan kingdom*, que significa “reino dos fãs”, na tradução literal para o português. Um *fandom* é um grupo de pessoas que são fãs de determinada coisa em comum, como um seriado de televisão, uma música, artista, filme, livro etc.

<sup>2</sup> Do inglês, “*Role-Playing Game*”, é um jogo de interpretações de papéis, onde criam-se narrativas colaborativas a serem seguidas pelos jogadores envolvidos, liderados por um mestre de mesa.

e cultural. Na Antropologia, Ruth Benedict aborda os padrões, enfatizando os valores, crenças e normas, que, integrados, formam uma estrutura coesa dentro de uma sociedade. Em sua pesquisa, Ruth compara diferentes culturas de grupos indígenas, para destacar a diversidade cultural e a influência dos padrões na vida cotidiana. Benedict argumenta contra a visão etnocêntrica, destacando que não existem culturas superiores ou inferiores, mas sim diferentes sistemas de valores culturalmente válidos. Propõe ainda que cada cultura é única e deve ser compreendida em seu próprio contexto, sem julgamentos baseados em normas externas. Nesse sentido, a antropóloga afirma que,

[...] a imensa maioria dos indivíduos nascidos numa sociedade adota o comportamento prescrito por essa sociedade, sejam quais forem as idiosincrasias de suas instituições. [...] A maioria das pessoas é moldada conforme a sua cultura porque sua bagagem intelectual original é extremamente maleável. Elas são plásticas à força moldadora da sociedade onde nasceram (Benedict, 2013).

Benedict afirma que as culturas moldam o comportamento individual desde a infância, influenciando a formação da personalidade. Essa noção sugere que as pessoas internalizam os valores culturais, resultando em comportamentos consistentes com os padrões específicos da sociedade. Embora se trate de um estudo relacionado a povos de outras etnias, é possível visualizar esses comportamentos na comunidade foco desse estudo.

Em meio a convivência com determinado grupo, é possível notar que há um padrão de comportamento adotado e que passa a ser reproduzido entre os membros participantes. Na comunidade *Geek*, por exemplo, percebe-se que, quanto mais ativo o indivíduo é nos eventos e atividades que envolvam o nicho, mais parecido com a massa seu comportamento se torna. É como um meio para ser aceito e visto como comum entre os demais. Esse sujeito, além de carregar a cultura adquirida desde o nascimento, passa a vivenciar práticas de uma junção de elementos que compõem a cultura pop presente nas convenções e em seu cotidiano, tais como, comportamentos influenciados pela mídia norte americana e nipo-brasileira. A transculturalidade na Cultura *Geek* não apenas amplia a compreensão global, mas também enriquece a própria experiência *Geek*, uma vez que proporciona um grande avanço no sentido de pertencimento cultural.

## 2.2 O CENÁRIO DA ÁSIA POP NAS CONVENÇÕES EM MANAUS

A Cultura *Geek* no Brasil é diversa e profundamente enraizada na sociedade contemporânea. Este cenário teve um crescimento exponencial, especialmente nas últimas décadas. Inicialmente, os quadrinhos, séries de TV e filmes eram os principais pilares da [Revista Fontes Documentais, Salvador, v. 08, Ed. Especial: Informação e Memória, e81256, 2025 – ISSN 2595-9778](#)

Cultura *Geek*. Com o tempo, o interesse se expandiu para incluir videogames, anime, *cosplay*, literatura fantástica, k-pop e muito mais. Os quadrinhos sempre foram uma parte fundamental da Cultura *Geek* brasileira. Personagens da Marvel, DC e outros editores ganharam popularidade, e muitos deles são bem conhecidos em todo o país. A Turma da Mônica, criada pelo cartunista brasileiro Mauricio de Sousa, também desempenha um papel significativo na formação da Cultura *Geek* brasileira.

No que diz respeito aos eventos *Geek*, o Brasil tem uma cena próspera, com convenções que reúnem milhares de fãs de todo o país. A Comic Con Experience (CCXP) é um dos maiores eventos de cultura pop da América Latina, atraindo entusiastas e até mesmo celebridades internacionais. Essas convenções oferecem uma plataforma para compartilhar paixões, comprar produtos exclusivos, assistir a painéis e conhecer ídolos.

É importante destacar que a Cultura *Geek* no Brasil é uma mistura de influências internacionais e toques locais. É perceptível o espaço que os *Geeks* vem ganhando cada vez mais no Brasil, no entanto, um nicho que também vem crescendo exponencialmente no país é o Pop Asiático ou Pop Oriental, como também é conhecido. Esta comunidade, é conhecida por explorar elementos (principalmente) das culturas japonesa e sul-coreana. *Cosplays*, competições de danças em grupos inspiradas no Pop Coreano (K-pop), comunidades que debatem os K-Dramas (novelas coreanas), entre tantas outras práticas que vem sendo cada vez mais adotadas pelos frequentadores destas convenções.

Apesar dessas convenções abraçarem todas essas culturas, é importante destacar que mesmo que caminhem juntas e haja uma troca, não possuem um único termo que as homogeneize. Assim, é comum que por vezes, nos deparemos com termos como: Cultura Pop; Cultura *Geek*; Cultura Pop Oriental; Cultura Pop Asiática; Cultura Pop Nipo-brasileira (interação entre Brasil- Japão); Hallyu (onda coreana, como é conhecida, se trata da popularização da cultura sul-coreana manifestada na música, cinema, televisão e moda de forma globalizada); entre outras nomenclaturas. Por se tratar de uma vasta junção de práticas, que poderiam acabar confundindo o leitor, optou-se aqui por usar o termo Ásia Pop ou Cultura Pop Asiática para se referir ao conjunto de elementos nipo-brasileiros e sul-coreanos; e *Geek* para se referir a comunidade mais entusiasta com tecnologias, influências norte-americanas e globais.

Ainda resgatando os sentidos e significados da Cultura Pop Asiática, um importante atrativo das convenções brasileiras e de grande visibilidade é o *Cosplay*, uma expressão artística muito popular. Os brasileiros abraçam a oportunidade de se vestir como personagens favoritos

de quadrinhos, filmes, anime e videogames em eventos próprios para isto. Por se tratar de um dos principais elementos deste cenário, faz-se necessário contextualizar essa prática.

### 2.2.1 Identidade Cosplayer

Como visto anteriormente, entende-se como *Cosplayer*, aquele ou aquela que procura se vestir como determinado personagem e agir como tal em determinados espaços, geralmente sendo convenções da Cultura Pop, reuniões temáticas e ciberespaço. “The term ‘cosplay’—a combination of costume and play—was created in the 1980s by Nobuyuki Takahashi, and initially referred to anime and manga fans’ activities, such as masquerading, role-playing and dressing up as their favorite characters” (Bruno 2002).

Conforme o autor menciona em seu estudo, o termo *Cosplay* já existe desde a década de 1980 e abrange fãs que costumam vestir-se principalmente como seus personagens preferidos. O termo surgiu das junções das palavras *cos*, que significa traje e *play*, que é uma abreviação para *roleplay*, que seria a interpretação fiel ao personagem.

Nesse contexto, torna-se possível compreender as manifestações artísticas corporais do cenário *cosplay* e da Cultura *Geek*. Em seus estudos sobre *Noção de técnica do corpo*, Mauss explora a relação entre o corpo humano e as práticas culturais, examinando como diferentes sociedades moldam e disciplinam o corpo por meio de técnicas corporais específicas. Ao apropriar-se deste pensamento para o cenário *cosplay*, inserido na Cultura *Geek*, percebe-se a relação do indivíduo *cosplayer* com o uso do corpo e para expressar-se, seja por meio de suas vestimentas ou modificação corporal para tornar-se parecido com seu personagem alvo. Nesse contexto, o corpo não é apenas um dado biológico, mas também um produto cultural moldado por práticas e técnicas específicas em contextos sociais particulares.

Ao adentrar no sentido de identidade, toma-se como base os estudos de Bauman, interpretados por Lima (2019), que trata do termo enquanto uma natureza mutável nas sociedades contemporâneas. Deste modo, destaca como as identidades modernas estão mais suscetíveis a mudanças do que em épocas passadas. Nesse sentido, o consumismo desempenha um papel significativo. No cenário *Geek*, este fator pode ser observado, por meio das mídias e convenções e de como os sujeitos se moldam e transformam suas práticas em decorrência da influência global.

Bauman expressa que as escolhas de consumo tornam-se uma forma central pela qual as pessoas constroem e expressam sua identidade. Nesse sentido, Lima (2019, p.45), afirma que,

Como se pode ver, qualidade de vida deve ser almejada pelas pessoas. Mas a mídia influencia na forma de viver de cada um, criando concepções de felicidade baseadas no que a pessoa deve vestir, calçar, comer, usar em casa e que transporte utilizar. Isso ocorre porque vivencia-se uma sociedade impulsionada pela industrialização e consumismo.

Assim, as pessoas podem envolver-se em múltiplas identidades ao longo do tempo, muitas vezes adaptando-se a diferentes contextos sociais e situações. É nesse sentido que a transculturalidade pode ser observada no cenário da Cultura *Geek*, visto que a conexão global permite a exploração de diferentes modos de ser e a adoção de identidades que podem transcender fronteiras geográficas e culturais.

### 2.2.2 Movimento K-Pop

Assim como o *Cosplay*, o *K-pop* é uma das principais atrações das convenções de Cultura Pop Asiática/*Geek*. O K-pop, ou música pop coreana, emergiu como um fenômeno global nas últimas décadas, alcançando uma popularidade significativa em várias partes do mundo, inclusive no Brasil. Originado na Coreia do Sul, o K-pop não é apenas um gênero musical, mas também uma cultura abrangente que incorpora dança, moda, beleza e entretenimento.

O K-pop tem suas raízes nas décadas de 1980 e 1990, mas ganhou proeminência internacional principalmente nos anos 2000. As influências do pop ocidental, hip-hop e música eletrônica são evidentes em sua sonoridade, enquanto a estética visual e a coreografia elaborada desempenham um papel crucial em sua identidade.

O sucesso global do K-pop pode ser atribuído, em parte, à ascensão das plataformas de mídia social e ao compartilhamento rápido de conteúdo online. Vídeos musicais visualmente impressionantes, coreografias elaboradas e a presença carismática dos ídolos do K-pop contribuíram para a atração de fãs internacionais.

No Brasil, o K-pop encontrou um terreno fértil e uma base de fãs dedicada. A disseminação do K-pop no país pode ser rastreada principalmente por meio da internet e do acesso fácil a plataformas de *streaming*. Os fãs brasileiros conectam-se ativamente às comunidades *online*, participam de eventos de K-pop e contribuem para a difusão da cultura coreana. A música pop coreana também se integrou à cena musical brasileira, com a realização de shows de artistas de K-pop em solo brasileiro e a participação entusiástica dos fãs em encontros e eventos relacionados. Desta forma, o K-pop hoje se caracteriza por ser uma das maiores atrações dos eventos de Cultura Pop Asiática e *Geek*, ao realizar competições de danças, seja em grupos e/ou individuais.

Nesse contexto, buscou-se consultar em Le Breton, sua compreensão sobre o corpo para embasar a manifestação na dança. O autor aborda como o corpo é um veículo de expressão cultural, refletindo valores, normas e significados simbólicos de uma sociedade e explora as escolhas relacionadas à aparência e ao corpo, que contribuem para a construção da identidade visual pessoal. No K-pop, essa construção é frequentemente gerida pelas agências de entretenimento, que projetam imagens específicas para cada ídolo, visando atrair um público alvo específico. O autor destaca que o corpo carrega significados profundos.

O autor discute ainda a importância do corpo na identificação e na comunicação interpessoal. “Torná-lo não um lugar da exclusão, mas o da inclusão, que não seja mais o que interrompe, distinguindo o indivíduo separando-o dos outros, mas o conector que o une aos outros. Pelo menos este é um dos imaginários sociais mais férteis da modernidade” (Le Breton, 2007, p.11). No contexto do pop coreano, o corpo dos ídolos é central para o relacionamento com os fãs, que muitas vezes, se envolvem emocionalmente e se identificam com a imagem física e estilizada dos artistas.

### 3 ANÁLISE DOS RESULTADOS

#### 3.1 OS EVENTOS DE CULTURA ASIÁTICA E *GEEK* EM MANAUS E SUAS RELAÇÕES COM OS ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS

A cidade de Manaus, abraça a Cultura Pop Asiática e *Geek* com entusiasmo. Embora seja conhecida por sua exuberante biodiversidade natural, Manaus também abriga uma crescente comunidade *Geek* que celebra o mundo da tecnologia, dos quadrinhos, dos videogames e do entretenimento. A cidade tem testemunhado um aumento na popularidade da Cultura *Geek* nos últimos anos. Lojas especializadas, eventos e grupos de fãs têm surgido, proporcionando um espaço para os entusiastas da cultura pop e nerd se reunirem.

Por se tratar de uma pesquisa participante observacional, tornou-se possível uma maior aproximação do cenário *Geek*. Nesse sentido, o antropólogo Malinowski defende que a participação observacional no campo da pesquisa, permite ao pesquisador um maior envolvimento ativo na vida cotidiana da comunidade estudada para uma melhor compreensão das práticas culturais em seu contexto. Para ele, é “[...necessário] olhar superficialmente o panorama da cultura, em todas as suas manifestações, a vôo de pássaro. Ele é, obviamente, o todo integral constituído por implementos e bens de consumo, por ideias e ofícios humanos, por crenças e costumes” (Malinowski, 1970, p. 42).

Malinowski entende que a cultura é um sistema adaptativo, que evolui para atender as necessidades biológicas e psicológicas dos indivíduos. Portanto, destaca a importância das instituições culturais na satisfação dessas necessidades.

Assim, eventos como feiras de Cultura *Geek* encontram um público fervoroso em Manaus. Eles oferecem oportunidades para os fãs se encontrarem, participarem de painéis, comprarem produtos exclusivos e compartilharem seu amor pela Cultura *Geek*. Em razão disso, essas convenções tem ganhado cada vez mais visibilidade e seguidores por todo o mundo. Cruz aponta que,

Eventos voltados à temática geralmente conseguem atrair grandes números de público, as atrações e atividades desenvolvidas pelos organizadores levam os fãs a ficarem cada vez mais fiéis ao segmento. O evento de Cultura Pop mais famoso do mundo é realizado em San Diego – USA, a San Diego Comic-Con – SDCC, porém o de maior proporção de público acontece anualmente em São Paulo, a Comic Con Experience – CCXP. Em Manaus, o segmento começou a se expandir e atrair maior interesse do público através do evento Anime Jungle Party – AJP, que é realizado no Clube do Trabalhador – SESI. (Cruz, 2021, p.15)

Nos dias atuais, este segmento tem um público fiel e cada vez maior. Em Manaus, além do tradicional evento citado por Cruz (2021), existem outros que também são de iniciativa privada, como é o caso do *Amazon AnimexCon*, que teve sua estreia em 2022; o *Games Ram Geek*, realizado pela emissora de televisão Rede Amazônica; e o *Tecno Game*, patrocinado pela emissora SBT, sendo hoje o maior evento da cidade.

Apesar de boa parte dos eventos serem realizados por iniciativa privada, hoje existe uma grande variedade de eventos gratuitos, que em sua maioria, são realizados por Centros Culturais e museus, dentre eles o Povos Criativos, que ocorre no Centro Cultural dos Povos da Amazônia; o Cuca Sesc Festival, normalmente sediado no Centro de Convenções do Amazonas Vasco Vasques e realizado em conjunto com a Feira de Livros do Sesc Am.; o *Jungle Matsuri*, anteriormente no Studio 5 Centro de Convenções pela Tasa Eventos, e hoje sendo sediado também pelo Vasco Vasques, com apoio da Associação Nipo-Brasileira da Amazônia Ocidental – Nippaku; entre outros.

A Cultura *Geek* em Manaus muitas vezes incorpora elementos locais da Amazônia, criando uma fusão ímpar de influências. A rica mitologia amazônica, a fauna e a flora únicas podem ser encontradas nas criações e expressões artísticas dos *Geeks* locais. Geralmente, as convenções *Geek* locais abrem espaço para os artistas regionais exibirem seus projetos, como cartunistas, pintores, tatuadores, que posteriormente acabam se destacando a nível nacional em exposições cada vez maiores.

Enquanto a Cultura *Geek* em Manaus continua a crescer, também enfrenta desafios, como a falta de infraestrutura especializada e espaços dedicados à cultura nerd, pois ainda não há um espaço físico fixo para receber este público. Apesar disso, o número de eventos continua se desenvolvendo cada vez mais. Assim, esses desafios geram oportunidades para a comunidade se unir e desenvolver ainda mais o cenário *Geek* local.

### 3.1.1 Espaços de Cultura

Os espaços museológicos desempenham um papel fundamental na preservação, promoção e interpretação do patrimônio cultural. Estes espaços incluem museus, centros de interpretação, sítios arqueológicos, entre outros locais que abrigam coleções e exposições que contam a história, a cultura e a arte de uma determinada sociedade. Eles são importantes não apenas como depósitos de objetos e artefatos, mas também como locais de educação, pesquisa, reflexão e debate.

Os espaços museológicos têm o poder de criar conexões significativas entre as pessoas e seu patrimônio cultural, auxiliando na construção da identidade e na compreensão do mundo ao nosso redor. Além disso, eles desempenham um papel crucial na preservação do patrimônio, ao conservar e documentar objetos e práticas culturais para as gerações futuras. Também desempenham um papel importante na divulgação e promoção do turismo cultural, atraindo visitantes interessados em aprender sobre a história e a cultura de uma região.

A cidade de Manaus, situada no coração da Amazônia, é um importante centro cultural e histórico, que abriga inúmeros museus e espaços museológicos que oferecem aos visitantes a oportunidade de explorar a rica biodiversidade e a diversidade cultural da região. Entre os espaços museológicos da cidade estão o Museu Palacete Provincial, Museu do Centro Cultural dos Povos da Amazônia e o Teatro Amazonas, que são objetos desta pesquisa como sediadores dos Eventos *Geek*.

O Museu Palacete Provincial está instalado em um prédio histórico que remonta aos tempos áureos da borracha na região, oferecendo aos visitantes a oportunidade de explorar a história e a cultura local. O Palacete Provincial abriga coleções que contam a história da cidade e da região amazônica, incluindo artefatos históricos e exposições temporárias que oferecem um panorama completo da rica herança regional. Hoje o Palacete é sede do tradicional evento Universo *Geek* Museu, realizado pela empresa Casa *Geek* 42; e a Feira de Quadrinhos Tupinanquim, idealizada pela empresa 1 Minuto *Nerd*.

Além disso, outro museu participativo nesse cenário, é o Museu do Centro Cultural dos Povos da Amazônia - CCPA, que se destaca como um importante espaço dedicado à preservação e celebração das culturas indígenas da região. Com exposições, apresentações culturais e oficinas, o Centro oferece uma imersão na diversidade cultural, na arte e nas tradições dos povos indígenas que habitam a Amazônia. O Centro desempenha um papel fundamental na promoção do diálogo intercultural e no reconhecimento da importância das tradições dos povos originários da região. O CCPA foi um dos pioneiros em sediar eventos *Geek* de forma gratuita preenchendo os espaços de exposições e abrindo para visitação aos fins de semana, por meio do evento (que está em hiato) Povos Criativos.

Além dos mencionados, um dos maiores centros culturais da região amazônica, o Teatro Amazonas, inaugurado em 1986 e mundialmente conhecido, também abre suas portas para receber a comunidade Pop Asiática e *Geek*, por meio da Série Encontro das Águas, organizada também pela empresa Casa *Geek* 42, em conjunto com a Empire Dioramas (pontualmente) e contanto com a banda que mistura orquestra clássica e músicas da Cultura Pop Asiática e *Nerd*, chamada *Geek Juke Box*.

### 3.2 METODOLOGIA

O presente estudo se caracteriza como uma pesquisa quali-quantitativa, uma vez que busca não somente elencar dados, como dialogar entre eles e a base teórica, analisando cientificamente de que forma a realidade dessas práticas funcionam no contexto dos objetos de pesquisa. Knechtel (2014), aponta que “Tanto a pesquisa qualitativa quanto a quantitativa têm por preocupação o ponto de vista do indivíduo: a primeira considera a proximidade do sujeito, por exemplo, por meio da entrevista; na segunda, essa proximidade é medida por meio de materiais e métodos empíricos.”

Em relação ao nível de pesquisa, se configura como exploratória e descritiva. Caracteriza-se assim, pois o trabalho procura apenas compreender o fenômeno existente por meio de levantamentos bibliográficos, sem alterar a realidade em questão. Os autores que trouxeram suporte para tanto, foram Severino, Gil e Cervo. Severino (2007, p.123) afirma que “a pesquisa exploratória busca apenas levantar informações sobre um determinado objeto, delimitando assim um campo de trabalho”.

Para Gil (2010, p.27), “as pesquisas exploratórias têm como propósito proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torna-lo mais explícito ou a construir hipóteses.”

Cervo (2007, p.61), por sua vez, entende que, “[...] a pesquisa descritiva observa, registra, analisa e correlaciona fatos ou fenômenos (variáveis) sem manipulá-los.” Para o estudo, foi realizado um levantamento bibliográfico, documental e de campo. Isso se fez necessário para que o trabalho fosse desenvolvido com o máximo de precisão, buscando a compreensão do tema escasso entre os pesquisadores e dar respostas as hipóteses levantadas, ao realizar um comparativo com a bibliografia estudada.

Os termos usados na pesquisa bibliográfica e consultas em bases de dados foram: Cultura, Cultura Pop, Cultura Pop Asiática, Cultura *Geek*, Espaços Museológicos e Culturais, onde posteriormente foi realizada uma triagem, assim sendo utilizadas apenas as fontes que tenham como enfoque os temas aqui pesquisados. Portanto, no que diz respeito ao estudo bibliográfico e documental, foram utilizadas monografias, teses e dissertações encontradas em bibliotecas e repositórios de outras universidades, bem como artigos. Além disso, alguns sites, blogs e fóruns correlatos à temática foram consultados para pesquisas rápidas, a fim de auxiliar no processo.

No que diz respeito a coleta de dados na pesquisa de campo, foram realizadas até o momento entrevistas com as empresas realizadoras dos eventos sediados nos centros culturais, sendo eles o 1 Minuto *Nerd*, Empire Dioramas e Casa *Geek* 42. A pesquisa de campo, segundo Ruiz (2002, p.50), “[...] consiste na observação dos fatos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados e no registro de variáveis presumivelmente relevantes para ulteriores análises.”

Assim, foi elaborado um roteiro para entrevista semiestruturado, deixando sempre à vontade os entrevistados para colaborar com o que achassem necessário, a fim de levantar informações precisas sobre o assunto. Em paralelo, foi elaborado um questionário pela plataforma *Google Forms*, com o intuito de alcançar o público-alvo dos eventos supracitados, que foram tanto disponibilizados de forma *Online* utilizando redes sociais como canal, como presencialmente, disponibilizando o uso de *Tablet* nos dias de evento. Ao final, as entrevistas foram transcritas usando a literalidade das palavras e os dados coletados dos questionários separados para a análise.

Além disso, é importante destacar que parte da pesquisa de campo foi realizada por meio do método observacional, uma vez que, enquanto membro participante destas convenções, tornou-se possível uma observação do ponto de vista mais participativo e profundo, registrando em diário de campo e contribuindo de forma fundamental na construção deste estudo.

### 3.3 RESULTADOS

Conforme os dados levantados em bibliografias e em campo, torna-se perceptível o quanto que estas convenções têm agregado grande contribuição para os espaços museológicos de Manaus e sua ressignificação com um viés cada vez mais moderno e globalizado.

Durantes as entrevistas com os realizadores, foi perguntado de que forma eles enxergam o cenário da Cultura Pop Asiática e *Geek* em Manaus. As respostas foram positivas em relação ao crescimento e visibilidade que vêm ganhando cada vez mais. Átila Simonsen, CEO da 1 Minuto Nerd, afirma que com o crescimento do cenário, veio também a profissionalização e surgindo a necessidade de espaços que recebesse todo esse público, pois o “nerd passou a sair de casa” (Simonsen, entrevista, 2024). Com isso, a economia regional também tem se movimentado, pois tais eventos, mesmo os realizados em museus, costumam abrir as portas para novos empreendedores do segmento, que levam seus *stands* com vendas de produtos referentes a Cultura Pop Asiática e *Geek*, além de bandas locais que costumam tocar trilhas sonoras de animes, seriados e afins.

Quando questionados acerca do público que frequenta, a resposta é unânime, não há uma idade certa, pois estes eventos trazem um público que varia desde o nascimento até a terceira idade, com os jovens ganhando maior destaque. Átila defende ainda que costuma haver essa variedade pelo tipo de conteúdo que é ofertado nos espaços, uma vez que recebe jogadores de *boardgames* à telespectadoras dos populares Doramas (novelas coreanas), este último não tendo uma idade certa. Então observa-se que o público costuma ser bastante diversificado, não somente em idade, mas como em gênero e até nacionalidade. Segundo o portal de notícias da Cultura do AM, a Série Encontro das Águas, por exemplo, que reúne orquestra com trilhas sonoras de animes e mídias popularmente conhecidas com cosplays, que sobem ao palco para homenagear as músicas temáticas tocadas, costuma reunir visitantes de lugares variados do planeta, por se tratar de um ponto turístico que está sempre recebendo novas visitas.

Na plateia, um dos mais entusiasmados com o concerto “Natsukashii” era o norte-americano Amen Octer. E tinha uma razão especial: ele trabalha justamente com animação em Los Angeles e é fã de animes. Sua empolgação se completava pelo fato de ter descoberto o concerto totalmente por acaso. “Eu conheço essas séries todas”, disse apontando para os personagens em cosplay. “É uma circunstância muito surpreendente. Por acaso, vim parar aqui. Estou adorando o concerto” (Secretaria de Cultura e Economia Criativa, 2023).

A rotatividade nesses espaços resultante das Convenções é vista como um avanço muito positivo para os organizadores. Em entrevista, Igor Falcão, representante da Empire Dioramas,

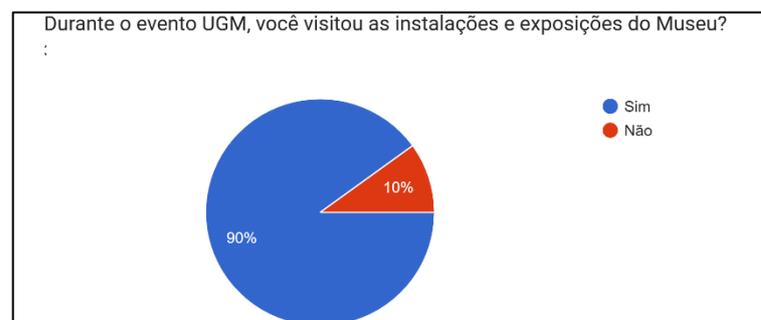
que também leva *cosplays* e dioramas<sup>3</sup> para eventos temáticos de franquias em que é referência da cidade, como *Star Wars*, revela que sempre frequentou espetáculos de orquestras por influência de sua avó e hoje, trabalhando neste segmento, consegue perceber que o público que frequenta é diferente entre os eventos clássicos e os *Geek*. Completa ainda dizendo que vê essa fusão como algo totalmente positivo, uma vez que atrai o público jovem para preencher esses espaços mais eruditos e que este fator acaba colaborando para o interesse desse público em conhecer cada vez mais a cultura regional.

Neste sentido, Alves (2020) traz a luz essa discussão que vem sendo debatida com cada vez mais frequência acerca do papel dos museus e centros culturais na contemporaneidade.

De maneira geral, os museus há muito tempo vêm modificando seu papel deixando de lado a categoria de museu-templo, museu laboratório alcançando a categoria de museu-fórum. Se antes o museu se limitava a transformar um objeto em obra de arte, retirando-o do “círculo da vida” e incorporando-o aos seus acervos, eliminando as funções e significados originais mais profundos de um objeto e atribuindo-lhe uma nova natureza, sobretudo estética e material; atualmente os museus tornaram-se espaços de encontros, trocas culturais e sociabilidade, sem negligenciar o aspecto da sensibilidade, do encantamento e, sobretudo do aprendizado. Como consequência tem proporcionado uma nova relação entre a pessoa e o objeto acrescentado do aumento de sua exposição pública tendo como desdobramento o conseqüente interesse pelo acesso às coleções e/ou acervos (Alves, 2020, p.126).

Percebe-se assim que nos dias atuais os centros culturais e espaços museológicos é uma parceria positiva e de grande valia para ambos, pois um se beneficia do outro em uma troca mútua. Ao analisar as respostas do público frequentador dos museus por meio dos formulários aplicados, conclui-se que 80% visitou as instalações e exposições do recinto durante a estadia no evento, como demonstra o gráfico a seguir.

**Figura 1** - Representação em gráfico das visitas as instalações dos museus durante o evento Universo *Geek* Museu, no Palacete Provincial



Fonte: elaboração própria a partir de aplicação de formulário presencial em dia de evento

<sup>3</sup> Maquetes que encenam uma ação específica de determinado momento, podendo ser de cunho realista ou fictício. *Revista Fontes Documentais*, Salvador, v. 08, Ed. Especial: Informação e Memória, e81256, 2025 – ISSN 2595-9778

Ao contatar os idealizadores pioneiros dos eventos da Cultura Pop Asiática e *Geek* nos espaços museológicos de Manaus, em entrevista, Lígia Cruz (membro da empresa Casa *Geek* 42), conta que o evento Universo *Geek* Museu já entrou oficialmente para o calendário de eventos da Secretaria de Cultura do Estado, pois conta com um público fiel e cada vez maior. Relata ainda que muitos dos frequentadores, em conversas informais com a organização, afirmaram que não tinham conhecimento que poderiam adentrar as instalações do Palacete Provincial, por já ter sido sede da Polícia Militar do Amazonas e, que ao visitar durante o evento, se surpreenderam e na edição seguinte acabaram levando suas famílias e amigos, que tinham a mesma ideia.

Lígia afirma ainda que, com certeza, a rotatividade de visitas no período de evento costuma ser, sem dúvidas, maior do que nos dias comuns, opinião esta compartilhada entre os organizadores das outras empresas contatadas.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O estudo da Cultura *Geek*, em relação à transculturalidade apresenta uma compreensão de como esses elementos interagem e transcendem fronteiras culturais. Por meio da análise da transculturalidade, tornou-se possível perceber como esses interesses compartilhados criam um terreno comum que une pessoas de diferentes origens e regiões.

Ao examinar a Cultura Pop Asiática e *Geek* no Brasil, especificamente em Manaus, observou-se como essa cultura se desenvolveu localmente, incorporando influências internacionais com toques locais, resultando em uma nova cultura. As convenções e eventos na cidade demonstraram como a Cultura *Geek* se enraizou na comunidade e como esses espaços proporcionam a conexão entre pessoas de diferentes origens e novas práticas ao preencher os espaços museológicos com uma nova vertente.

Desta forma, a hipótese de que os eventos da Cultura Pop Asiática e *Geek* causam um impacto positivo na sociedade local, se provou verdadeira e satisfatória, pois os centros culturais em conjunto com tais eventos tem contribuído para uma realidade inovadora e que atrai cada vez mais o público de todas as esferas, cumprindo assim seu papel social. Desta forma, por meio desta pesquisa, foi possível conhecer um pouco o fenômeno da Cultura Pop Asiática e *Geek* e como se relaciona com a comunidade local por meio dos espaços culturais que as sediam, assim como seu público.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Dysson Telles. O museu, memória e história. **Revista do IGHA**, Manaus, Ano 103, nº 01, fase centenário, p. 126-128, 2020.
- BARROS, José D'Assunção. A história cultural e a contribuição de Roger Chartier. **Diálogos**, DHI/PPH/UEM, v.9, n.1, p.125-141, 2005. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4862954/mod\\_resource/content/1/Roger%20Chartier%20-%20Hist%C3%B3ria%20Cultural%20entre%20pr%C3%A1ticas%20e%20representa%C3%A7%C3%B5es.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4862954/mod_resource/content/1/Roger%20Chartier%20-%20Hist%C3%B3ria%20Cultural%20entre%20pr%C3%A1ticas%20e%20representa%C3%A7%C3%B5es.pdf) . Acesso em: 03 dez.2024.
- BENEDICT, Ruth. **Padrões de cultura**. Petrópolis: Vozes, 2013. Disponível em: [https://www.academia.edu/16583217/Texto\\_06\\_Benedict\\_Ruth\\_Padr%C3%B5es\\_de\\_Cultura](https://www.academia.edu/16583217/Texto_06_Benedict_Ruth_Padr%C3%B5es_de_Cultura) . Acesso em: 05 jan.2025.
- BOAS, Franz. **A mente do ser humano primitivo**. Petrópolis: Vozes, 2010. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7923305/mod\\_resource/content/3/BOAS%2C%20Frans%20-%20A%20mente%20do%20ser%20humano%20primitivo.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7923305/mod_resource/content/3/BOAS%2C%20Frans%20-%20A%20mente%20do%20ser%20humano%20primitivo.pdf) . Acesso em: 04 jan.2025
- BRUNO, Michael. **Cosplay**: the illegitimate child of SF Masquerades. 2002. Disponível em: <https://millenniumcg.tripod.com/glitzglitter/1002articles.html> Acesso: 10 jan.2025.
- CERVO, Amado L. *et al.* **Metodologia científica**. 6.ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
- CRUZ, Lígia Conceição Oliveira da. **Turismo e cultura pop**: o potencial turístico do evento Universo *Geek* Museu para a cidade de Manaus. Manaus: UEA, 2021.
- CRUZ, Lígia Conceição Oliveira da. **Entrevista concedida à pesquisadora Luana da Silva Araújo (autora), como representante da empresa Casa Geek 42**. Manaus, [S.n.], 2024.
- DUNN, Katherine. **Geek love**: o fabuloso circo Binewski. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2018.
- FALCÃO, Igor. **Entrevista concedida à pesquisadora Luana da Silva Araújo (autora) como representante da empresa Empire Dioramas**. Manaus, [S.n.], 2024.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v.35, n.3, 1995. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rae/v35n3/a04v35n3.pdf> Acesso em: 05 maio 2024.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2010.

KNECHTEL, Maria do Rosário. **Metodologia da pesquisa em educação: uma abordagem teórico-prática dialogada**. Curitiba: Intersaberes, 2014.

LE BRETON, David. **A sociologia do corpo**. Petrópolis: Vozes, 2007. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5690006/mod\\_resource/content/1/A%20Sociologia%20do%20Corpo.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5690006/mod_resource/content/1/A%20Sociologia%20do%20Corpo.pdf) . Acesso em: 28 jan.2025.

LIMA, José Ramilton de. O indivíduo na sociedade líquido-moderna e a identidade nacional. **Cadernos Zygmunt Bauman**, vol.9, n18, 2019. Disponível em: <https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bauman/article/view/9893/6538> . Acesso em 10 jan.2025.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2003. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2843910/mod\\_resource/content/1/Mauss\\_Marcel\\_Sociologia\\_e\\_antropologia\\_2003.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2843910/mod_resource/content/1/Mauss_Marcel_Sociologia_e_antropologia_2003.pdf) . Acesso em: 10 jan.2025.

MALINOWSKI, Bronislaw. **Uma teoria científica da cultura**. Rio de Janeiro: Zahar, 1970. Disponível em: <https://acervo.enap.gov.br/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=621> . Acesso em: 03 jan.2025.

RUIZ, João Álvaro. **Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

SAPIR, Edward. A emergência do conceito de personalidade em um estudo de culturas. In: MEAD, Margaret; BENEDICT, Ruth. **Cultura e personalidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.

SECRETARIA de Cultura e Economia Criativa. **Série Encontro das Águas: cultura Geek se funde à cultura erudita no palco do Teatro Amazonas**. [S.l.]: Virtual Notícias, 2023. Disponível em: <https://cultura.am.gov.br/serie-encontro-das-aguas-cultura-Geek-se-funde-a-cultura-erudita-no-palco-do-teatro-amazonas/> Acesso em: 01 fev.2025.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23.ed. São Paulo: Cortez, 2007. 304p.

SIMONSEN, Átila. **Entrevista concedida à pesquisadora Luana da Silva Araújo (autora) como CEO da empresa 1 Minuto Nerd**. Manaus, [S.n.], 2024.

SOARES, T. Abordagens Teóricas para Estudos de Cultura Pop. **LOGOS 41: Cidades, Culturas e Tecnologias Digitais**. 14 p. Disponível em: <https://www.e-85publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14155/10727>. Acesso em: 04dez.2024.

**Recebido/ Received: 04/01/2025**

**Aceito/ Accepted: 04/02/2025**

**Publicado/ Published: 03/03/2025**