

CULTURA GEEK E DESEMPENHO ESCOLAR: UMA INVESTIGAÇÃO EMPÍRICA SOBRE OS EFEITOS DO CONSUMO DE CONTEÚDO GEEK SOBRE O DESEMPENHO ESCOLAR

GEEK CULTURE AND ACADEMIC PERFORMANCE: AN EMPIRICAL INVESTIGATION ON THE EFFECTS OF GEEK CONTENT CONSUMPTION ON ACADEMIC PERFORMANCE

Daiane Miguel Neres¹, Rita de Cássia Gomes², Rita de Cássia da Costa Guimarães³, Aline da Costa dos Santos Gavioli⁴, Felipe Soares Kohn⁵, Rosana Passos Quitério de Carvalho⁶

Resumo: Este estudo investiga o impacto da Cultura *Geek* no desenvolvimento de crianças durante os anos escolares, analisando a relação entre o consumo de conteúdo *Geek* e o desempenho acadêmico. Por meio de uma pesquisa bibliográfica abrangente e de uma análise quantitativa de dados coletados por questionário, foram levantadas hipóteses sobre como o consumo de conteúdo *Geek* poderia influenciar áreas como criatividade, habilidades matemáticas, leitura e escrita. O questionário foi aplicado de modo *online* a 134 alunos do Ensino Fundamental e Médio em Guarulhos, SP, entre março e abril de 2024, a pesquisa identificou os hábitos de consumo de conteúdo *Geek* e o desempenho escolar dos participantes. Este estudo contribui para a compreensão do impacto da Cultura *Geek* no contexto educacional e sugere direções para futuras investigações.

Palavras-chave: Cultura *Geek*. Desempenho Acadêmico. Crianças. Consumo de Conteúdo. Educação.

Abstract: *This study investigates the impact of Geek Culture on children's development during their school years, analyzing the relationship between Geek content consumption and academic performance. Through comprehensive literature review and quantitative analysis of data collected through a*

questionnaire, hypotheses were raised about how Geek content consumption could influence areas such as creativity, mathematical skills, reading, and writing. The questionnaire was administered online to 134 elementary and high school students in Guarulhos, SP, between March and April 2024, identifying participants' Geek content consumption habits and their academic performance. This study contributes to understanding the impact of Geek Culture in the educational context and suggests directions for future research.

Keywords: *Geek Culture. Academic Performance. Children. Content Consumption. Education.*

I. INTRODUÇÃO

A Cultura *Geek*, caracterizada por elementos como *animes*, filmes de super-heróis, *videogames* e quadrinhos, conquista cada vez mais espaço na sociedade. Este estudo se concentra em analisar o impacto dessa cultura no desenvolvimento de crianças durante os anos escolares, investigando a relação entre o consumo de conteúdo *Geek* e o desempenho escolar.

Segundo a Escola de Tártu-Moscou, cultura pode ser entendida como "memória não-genética", um conjunto de informações que os grupos sociais

¹ Acadêmica do curso de Pedagogia, Centro Universitário ENIAC. e-mail: daianemiguelmoraes@gmail.com

² Professora e Pesquisadora do NUPE no Centro Universitário ENIAC. e-mail: rita.cassia@eniac.edu.br

³ Licenciada em Matemática, Professora e Pesquisadora do NUPE no Centro Universitário ENIAC. e-mail: rita.costa@eniac.edu.br

⁴ Professora Especialista em Atendimento Educacional Especializado, Alfabetização e Letramento e Neuropsicopedagogia e Desenvolvimento Humano, Professora e Pesquisadora do NUPE no Centro Universitário ENIAC. e-mail: aline.gavioli@eniac.edu.br

⁵ Especialista em Neurociência, Psicomotricidade e Coordenação Pedagógica, Professor e Pesquisador do NUPE no Centro Universitário ENIAC. e-mail: felipe.kohn@eniac.edu.br

⁶ Mestra em Educação, Professora e Pesquisadora do NUPE, no Centro Universitário ENIAC. e-mail: rosana.querio@eniac.edu.br

acumulam e transmitem através de diferentes manifestações da vida, como a religião, a arte e o direito (Velho, 2012).

Essa visão da cultura como um "continuum semiótico" nos permite compreender a Cultura *Geek* como uma expressão legítima do processo da vida dos alunos, moldando seus hábitos, valores e comportamentos (Velho, 2012).

A popularidade da Cultura *Geek* se reflete na crescente produção e consumo de conteúdos relacionados, como filmes, séries, jogos e quadrinhos. Essa cultura permeia o universo das crianças, influenciando seus hábitos, valores e comportamentos. No âmbito educacional, surge a questão de como essa cultura pode influenciar o desenvolvimento e o aprendizado das crianças.

Utilizando-se de pesquisa bibliográfica e pesquisa quantitativa sobre o assunto no Google Forms, este artigo pretende responder a seguinte questão: O consumo de conteúdo *Geek* está associado a um melhor desempenho acadêmico em crianças durante os anos escolares?

Autores como Bicca *et al.* (2013) explica que um dos estereótipos mais frequentes do *nerd/geek* se associa ao sucesso escolar. Segundo esses autores, o desempenho acadêmico acima da média chama a atenção dos colegas e pode levar a comentários nem sempre elogiosos, como ser chamado de "*nerd*" ou "*CDF*".

Essa caracterização levanta a questão de como a cultura *Geek* se relaciona com o desempenho escolar: será que um estudante que consome esse tipo de conteúdo, vulgo *nerdístico*, já tem uma aptidão inata para o sucesso escolar, ou esse indivíduo se torna bem-sucedido devido ao conteúdo que está consumindo?

A pergunta de pesquisa busca verificar se existe uma relação causal entre o consumo de conteúdo *Geek* e o desempenho escolar das crianças. A investigação se concentra em analisar como diferentes tipos de conteúdo *Geek* podem influenciar

áreas como criatividade, resolução de problemas, trabalho em equipe, leitura e escrita.

Diante do exposto, este estudo propõe as seguintes hipóteses:

Hipótese 1: O consumo de conteúdo *Geek*, como animes e filmes de super-heróis, pode estimular a criatividade e a imaginação das crianças, impactando positivamente o desempenho em áreas como artes e redação;

Hipótese 2: Jogos educativos e plataformas *online* de *games* podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades matemáticas e lógicas, impactando positivamente o desempenho em áreas como matemática e ciências;

Hipótese 3: A leitura de quadrinhos e livros relacionados à cultura *Geek* pode estimular o gosto pela leitura e aprimorar o vocabulário, impactando positivamente o desempenho em áreas como português e história.

As hipóteses levantam possibilidades de como o consumo de conteúdo *Geek* pode influenciar o desempenho escolar das crianças. A investigação se concentrará em testar essas hipóteses por meio da coleta e análise de dados, buscando verificar se existe uma relação causal entre as variáveis em estudo.

O objetivo geral é analisar o impacto da Cultura *Geek* no desenvolvimento de crianças durante os anos escolares, investigando a relação entre o consumo de conteúdo *Geek* e o desempenho acadêmico em diferentes áreas do conhecimento.

Já os objetivos específicos são:

- Identificar os diferentes tipos de conteúdo *Geek* consumidos por crianças em idade escolar;
- Expor a relação entre o consumo de conteúdo *Geek* e o desempenho acadêmico em áreas como criatividade, resolução de problemas, trabalho em equipe, leitura e escrita e
- Investigar como diferentes tipos de conteúdo *Geek* podem influenciar o desenvolvimento de habilidades socioemocionais em crianças,

como criatividade, resolução de problemas, comunicação e autoconfiança.

II. REFERENCIAL TEÓRICO

A Cultura *Geek*, inicialmente conhecida como "cultura nerd", teve suas raízes nos anos 50 e 60 com o surgimento da ficção científica e da fantasia em quadrinhos, livros e revistas (Jenkins, 2006).

Na época ocorreu um *boom* da ficção científica e da fantasia em quadrinhos, livros e revistas como "*Mad*", "*Amazing Stories*" e "*Fantastic Four*". Essa época de efervescência cultural gerou um público interessado por histórias e personagens que exploravam temas inovadores e futuristas, lançando as bases para a comunidade *geek* moderna.

Segundo a *Oxford English Dictionary*, a palavra "*geek*" deriva do inglês antigo "*geck*", que significa "tolo" ou "idiota". Essa palavra também pode estar relacionada ao holandês "*gek*" e ao alemão "*geck*", com o mesmo significado.

O termo *geek*, originalmente usado de forma pejorativa para rotular indivíduos com interesses excêntricos, passou por uma transformação gradual. Na década de 80, com o surgimento de filmes como "*Star Wars*" e "*E.T. o Extraterrestre*", o termo começou a adquirir uma conotação mais positiva, representando paixão e entusiasmo por hobbies específicos. Essa mudança de perspectiva refletiu a crescente aceitação social da cultura *geek* e seus diversos nichos.

Atualmente, a Cultura *Geek* se expandiu para um universo amplo e abrangente, englobando diversos nichos e comunidades (Jenkins, 2006). O termo "*geek*" passou a ter uma conotação mais positiva, representando indivíduos apaixonados por seus hobbies e interesses específicos.

A Cultura *Geek* se caracteriza por:

- Paixão por temas específicos: Ficção científica, fantasia, quadrinhos, animes, mangás, videogames, tecnologia, entre outros (Jenkins, 2006);

- Comunidades vibrantes: Interação entre fãs através de fóruns online, eventos presenciais e grupos de interesse (Kozinets, 2010);
- Criatividade e produção de conteúdo: *fã-fics*, *cosplay*, artes visuais, música, entre outros (Jenkins, 2013);
- Identidade e senso de pertencimento: Compartilhamento de valores e interesses em comum (Kozinets, 2010).

A Cultura *Geek* se tornou um fenômeno global com forte impacto na sociedade, influenciando:

- Indústria do entretenimento: Filmes, séries, músicas e livros com temática *geek* que conquistam grande público (Kozinets, 2010);
- Moda e estilo: Tendências fashion inspiradas em personagens e elementos da cultura *geek*;
- Educação: Uso de elementos da cultura *geek* para tornar o aprendizado mais lúdico e atraente (Kozinets, 2010);
- Comportamento social: Interações sociais e construção de identidade através da cultura *geek* (Kozinets, 2010).

A cultura *geek* não se manteve estática ao longo do tempo. Ela passou por diversas transformações, adaptando-se às novas tecnologias, tendências sociais e demandas do público. Na era digital, a internet e as redes sociais impulsionaram o crescimento e a diversificação da cultura *geek*, criando formas de interação, produção e consumo de conteúdo.

III. MATERIAIS E MÉTODOS

Os métodos utilizados nesta pesquisa foram: bibliográfico e quantitativo.

A pesquisa bibliográfica é o alicerce fundamental da pesquisa científica, ela consiste em um levantamento e análise crítica de fontes documentais, como livros, artigos científicos, revistas e outras publicações, para embasar um estudo. Segundo Gil (2008), essa modalidade de pesquisa "visa conhecer e analisar as diferentes correntes de pensamento existentes sobre um determinado assunto".

A presente pesquisa se caracteriza como um estudo quantitativo, descritivo e correlacional, com delineamento transversal. O objetivo principal é verificar a relação entre o consumo de conteúdo *geek* e o desempenho escolar em crianças e adolescentes durante os anos escolares.

A pesquisa quantitativa visa analisar e conhecer a realidade por meio de estatísticas, segundo Gil (2008). Isso significa que se utiliza dados numéricos para analisar a relação entre o consumo de conteúdo *geek* e o desempenho escolar em crianças.

O estudo é descritivo porque busca descrever as características do consumo de conteúdo *geek* e do desempenho escolar dos participantes (Creswell, 2014). Também é correlacional porque busca analisar a relação entre essas duas variáveis. Não se manipula as variáveis, apenas observa-as como elas se relacionam.

O delineamento transversal significa que os dados são coletados em um único momento no tempo. Não vamos acompanhar os participantes ao longo do tempo. Essa abordagem é adequada para o nosso estudo, pois buscamos uma fotografia do fenômeno em estudo durante um determinado momento.

A população-alvo desta pesquisa é composta por crianças do ensino fundamental e adolescentes, matriculados em escolas públicas e privadas da cidade de Guarulhos. A amostra será definida por conveniência, com a participação de alunos que se voluntariaram a responder ao questionário.

A pesquisa utilizou um questionário fechado de múltipla escolha, contendo 21 questões, para coletar dados dos participantes, eram esperadas 210 respostas, mas houve 134 participantes. O questionário serviu como instrumento de pesquisa e foi elaborado com base em um estudo piloto e na literatura consultada.

Os dados coletados pelo questionário foram analisados por meio de estatística descritiva e inferencial. A análise descritiva permitiu caracterizar a população e a amostra do estudo, bem como identificar as variáveis relevantes para a pesquisa. A

análise inferencial foi utilizada para testar as hipóteses da pesquisa e verificar a existência de uma relação causal entre o consumo de conteúdo *geek* e o desempenho escolar.

IV. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O presente estudo teve como objetivo principal analisar o impacto da Cultura *Geek* no desenvolvimento de crianças durante os anos escolares. Para tal, foi investigada a relação entre o consumo de conteúdo *Geek* e o desempenho acadêmico em diferentes áreas do conhecimento.

A pesquisa foi realizada por meio da aplicação de um questionário online a alunos do ensino fundamental e médio de escolas públicas e privadas da cidade de Guarulhos, SP, entre os dias 07 de março e 10 de abril de 2024. O questionário, composto por 21 questões, buscou identificar os hábitos de consumo de conteúdo *Geek* dos participantes, bem como seu desempenho escolar em diversas áreas. As questões foram cuidadosamente elaboradas para permitir a análise cruzada entre o consumo de conteúdo *Geek* e o desempenho acadêmico, possibilitando a verificação das hipóteses levantadas na pesquisa.

A pesquisa contou com a participação de 134 alunos com idades entre 8 e 16 anos. A faixa etária mais presente foi a de 12 e 13 anos, com 20,9% dos participantes em cada uma. As faixas etárias de 11 e 14 anos também tiveram um número considerável de participantes, com 21,6% e 19,4%, respectivamente.

Já as faixas etárias de 10, 15 e 16 anos apresentaram um número menor de participantes, correspondendo a 3%, 9% e 4,5%, respectivamente. Vale salientar que a faixa etária de 8 anos teve a segunda menor representatividade, com apenas 0,7% dos participantes, e não tivemos nenhum participante com 9 anos de idade.

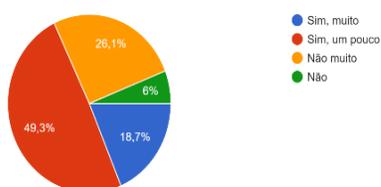
Em relação ao gênero, a pesquisa contou com a participação de 46,3% de homens, 53% de mulheres, 0,7% que não se identificaram com nenhum dos gêneros mencionados e 0% que se identificaram como outros.

Após a caracterização da amostra, os dados coletados pelo questionário foram cruzados e analisados com o objetivo de verificar as hipóteses levantadas na pesquisa. As análises foram realizadas utilizando estatística descritiva e inferencial, com o apoio de softwares estatísticos.

As respostas ao questionário forneceram dados essenciais para a análise das hipóteses propostas. Através da análise cruzada dos dados, foi possível identificar relações entre o consumo de conteúdo *Geek* e o desempenho acadêmico em diferentes áreas do conhecimento.

A seguir, apresentaremos resultados dos gráficos mais relevantes para a pesquisa obtidos com o questionário.

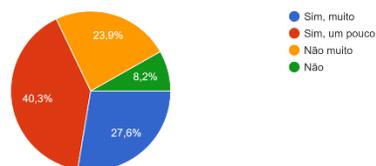
Gráfico 1 - Você gosta de ler?



Fonte: Autor (2024)

Esta questão permite avaliar o interesse dos alunos pela leitura, fundamental para a hipótese 3 deste estudo. Dos participantes, 49,3% demonstraram interesse moderado, enquanto 18% mostraram um forte apreço pela atividade. Além disso, 26,1% dos participantes evidenciaram um baixo apreço pela leitura.

Gráfico 2 - Você gosta de matemática?



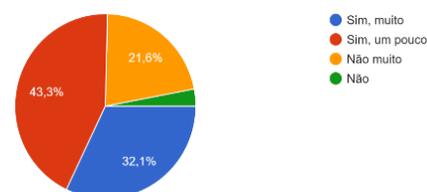
Fonte: Autor (2024)

A segunda pergunta possibilita a avaliação do engajamento dos alunos com a matemática, o que é crucial para a segunda hipótese deste estudo. Entre os

participantes, 40,3% evidenciaram um interesse moderado, enquanto 27,6% demonstraram um alto entusiasmo pela disciplina. Adicionalmente, 23,9% dos participantes relataram não gostar muito de matemática, indicando um baixo apreço pela matéria.

As próximas duas questões, questões três e quatro, são essenciais para avaliar a hipótese 1 deste trabalho.

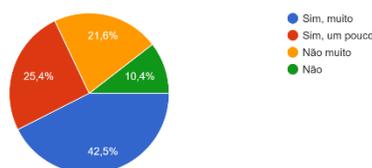
Gráfico 3 - Você gosta de escrever?



Fonte: Autor (2024)

Entre os participantes que responderam sobre o gosto pela escrita, 43,3% apresentaram um interesse moderado, enquanto 32,1% demonstraram um entusiasmo elevado pela disciplina. Além disso, é relevante salientar que 21,6% dos participantes revelaram um baixo apreço pela escrita.

Gráfico 4 - Você gosta de desenhar?



Fonte: Autor (2024)

O quarto gráfico possibilita a avaliação do engajamento dos alunos com o desenvolvimento em Artes. Entre os participantes, 42,5% evidenciaram um interesse moderado, enquanto 25,4% demonstraram um alto entusiasmo pela disciplina. Ademais, 21,6% indicam disseram ter pouco interesse, sugerindo um baixo apreço pela prática artística.

Em relação às notas reportadas, os 134 participantes revelaram uma distribuição variada de desempenho acadêmico. Em português, 41% relataram ter alcançado nota igual ou superior a 9, enquanto 32,1% mencionaram ter obtido nota igual a

8, e 17,2% registraram notas equivalentes a 7. Os demais participantes informaram notas iguais ou inferiores a 6. Na disciplina de Matemática, 44% dos alunos afirmaram ter conquistado notas iguais ou superiores a 9, com 29,1% alcançando nota 8 e 12,7% obtendo nota 7. Os demais indicaram notas iguais ou inferiores a 6.

Já em Ciências, 33,6% dos participantes alegaram ter alcançado nota igual ou superior a 9, enquanto 35,1% mencionaram ter atingido nota 8, e 20,9% relataram ter obtido nota 7. Novamente, os demais indicaram notas iguais ou inferiores a 6.

Na disciplina de História, 26,9% dos alunos afirmaram ter tirado nota igual ou superior a 9, com 23,1% registrando nota 8 e 29,9% obtendo nota 7. Os demais participantes relataram notas iguais ou inferiores a 6.

Por fim, em Artes, 44% dos alunos informaram ter alcançado nota igual ou superior a 9, enquanto 14,9% atingiram nota 8 e 24,6% obtiveram nota 7. Os demais participantes indicaram notas iguais ou inferiores a 6.

Ao explorar o interesse dos participantes pela cultura *Geek*, os resultados revelaram uma variedade de preferências e hábitos. Na primeira pergunta sobre o gosto por videogames, constatou-se que 54,5% dos participantes expressaram grande apreço, enquanto 26,1% manifestaram interesse moderado. Apenas 9,7% afirmaram não gostar muito, e o mesmo percentual declarou não gostar. Em relação à frequência de jogos, 23,1% afirmaram jogar diariamente, 30,6% algumas vezes por semana, 20,1% algumas vezes por mês, e 26,1% nunca jogam.

Na segunda pergunta, sobre o gosto por animes ou desenhos animados japoneses, 27,6% dos participantes revelaram um grande interesse, enquanto 35,1% demonstraram um interesse moderado. Apenas 11,9% relataram não gostar muito, e 25,4% afirmaram não gostar.

Quanto ao interesse pela leitura de mangás e quadrinhos, na terceira pergunta, 26,1% dos participantes afirmaram gostar muito, 39,6% gostar

um pouco, 17,2% não gostar muito, e 17,2% não gostar.

Na última pergunta, sobre o gosto por filmes de super-heróis, a maioria dos participantes, 54,5%, afirmou gostar muito, enquanto 37,3% demonstraram um interesse moderado. Apenas 7,5% relataram não gostar muito, e 0,7% afirmaram não gostar.

Em suma, os resultados deste estudo fornecem uma visão inicial sobre a interação entre a Cultura *Geek* e o desenvolvimento acadêmico de crianças e adolescentes. A análise dos dados revelou uma diversidade de hábitos e preferências relacionadas à Cultura *Geek* entre os participantes, assim como uma distribuição variada de desempenho acadêmico nas disciplinas avaliadas.

V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a coleta e análise dos dados, é possível avaliar o cruzamento das informações em relação à hipótese 1, que sugere que o consumo de conteúdo *Geek* pode estimular a criatividade e a imaginação das crianças, impactando positivamente o desempenho em áreas como artes e redação.

Ao considerar os dados das perguntas sobre o gosto pela escrita e pelo desenho, observa-se que 71 pessoas manifestaram interesse tanto em escrever quanto em desenhar. Dessas, 53 também mostraram interesse em animes ou desenhos animados japoneses. Além disso, 63 pessoas que gostam de escrever e desenhar também têm interesse em filmes de super-heróis. Dentro desse grupo, 37 reportaram notas iguais ou superiores a 8 em português, enquanto 31 também obtiveram notas iguais ou superiores a 8 em Artes. Finalmente, 24 pessoas apresentaram interesse em atividades criativas relacionadas à cultura *Geek* e desempenho acadêmico satisfatório em português e artes.

Esses resultados sugerem uma possível associação entre o interesse pela cultura *Geek*, atividades criativas e desempenho acadêmico em áreas como português e artes, corroborando parcialmente a hipótese 1 levantada na pesquisa. No entanto, são

necessárias mais investigações para confirmar essa relação e entender melhor os mecanismos subjacentes a essas associações.

A seguir, pode-se avaliar o cruzamento das informações em relação à hipótese 2, que sugere que jogos educativos e plataformas *online* de *games* podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades matemáticas e lógicas, impactando positivamente o desempenho em áreas como matemática e ciências. 71 pessoas demonstraram interesse tanto em matemática quanto em videogames.

Dessas, 65 também reportaram jogar *videogame* ao menos uma vez por mês. Quando as notas em Matemática são incluídas, constata-se que 52 dessas pessoas também reportaram ter notas iguais ou superiores a 8 nessa disciplina. Adicionalmente, observa-se que o mesmo grupo de 52 pessoas também obteve notas iguais ou superiores a 8 em Ciências. Por fim, ao cruzar todas as variáveis, verifica-se que 30 pessoas manifestaram interesse em matemática e videogames, jogam videogame ao menos uma vez por mês e obtiveram notas iguais ou superiores a 8 em Matemática e Ciências.

Esses resultados sugerem uma possível associação entre o interesse por jogos, especialmente aqueles relacionados à matemática, e o desempenho acadêmico em Matemática e Ciências. Isso indica que jogos educativos e plataformas online de *games* podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades matemáticas e lógicas, corroborando parcialmente a hipótese 2 levantada na pesquisa. No entanto, são necessárias mais investigações para confirmar essa relação e compreender melhor os mecanismos subjacentes.

Por fim, ao cruzar os dados relacionados à hipótese 3, que sugere que a leitura de quadrinhos e livros relacionados à cultura *Geek* pode estimular o gosto pela leitura e aprimorar o vocabulário, impactando positivamente o desempenho em áreas como português e história, observa-se os seguintes resultados: 75 pessoas demonstraram interesse tanto

em leitura quanto em escrita. Dessas, 52 também relataram ler alguns ou muitos quadrinhos ou mangás.

Dentro desse grupo, 38 pessoas manifestaram interesse em leitura e escrita, leram quadrinhos ou mangás e obtiveram notas iguais ou superiores a 8 em português. Além disso, 32 pessoas demonstraram interesse em leitura e escrita, leram quadrinhos ou mangás e obtiveram notas iguais ou superiores a 8 em História. Por fim, 27 manifestaram interesse em leitura e escrita, leram quadrinhos ou mangás e obtiveram notas iguais ou superiores a 8 em português e história.

Esses resultados sugerem uma possível relação entre o interesse pela leitura, especialmente quando associado à leitura de quadrinhos e mangás, e o desempenho acadêmico, particularmente em disciplinas como português e história. Essa associação ressalta a importância de explorar diferentes formas de incentivar a leitura entre os estudantes, inclusive por meio de materiais que estejam alinhados aos seus interesses e preferências culturais.

Em suma, é crucial reconhecer que este estudo não tem a pretensão de esgotar completamente o tema, dada a complexidade e abrangência dele. No entanto, os achados levantados aqui ressaltam a importância de compreender o conteúdo consumido pelos alunos e como isso pode influenciar seu desempenho ao longo dos anos escolares. É essencial continuar investigando essa relação para melhor orientar as práticas educacionais e promover ambientes de aprendizado mais eficazes e inclusivos. A compreensão dos interesses e hábitos dos alunos pode ser um ponto de partida valioso para o desenvolvimento de estratégias educacionais mais adaptadas e eficazes.

VI. REFERÊNCIAS

- BICCA, A. C. M. *et al.* O nerd e o geek: um estudo sobre identidades e culturas contemporâneas. **Revista Brasileira de Educação e Cultura**, v. 10, n. 23, p. 109-124, 2013.

CRESWELL, J. W. **Research design:** Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. 4. ed. Thousand Oaks: Sage Publications, 2014.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa científica.** São Paulo: Atlas, 2008.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Editora Aleph, 2006.

JENKINS, H. **Textual poachers:** Television fans and participatory culture. New York: Routledge, 2013. Disponível em:
https://discovered.ed.ac.uk/discovery/fulldisplay?vid=44UOE_INST:44UOE_VU2&search_scope=UoE&tab=Everything&docid=alma9924035445602466&lang=en&context=L&adaptor=Local%20Search%20Engine&isFrbr=true&query=creator,exact,Pearson,%20Roberta%20&facet=creator,exact,Pearson,%20Roberta%20. Acesso em: 13 mar. 2024.

KOZINETS, R. V. **Netnografia:** realizando pesquisa online. Porto Alegre: Bookman Editora, 2010.

OXFORD ENGLISH DICTIONARY. **Geek.** Oxford University Press, 2023. Disponível em:
https://www.oed.com/dictionary/geek_n?true. Acesso em: 20 dez. 2023.

VELHO, A. P. M. A Semiótica da Cultura: Apontamentos para uma Metodologia de Análise da Comunicação. **Revista de Estudos da Comunicação**, v. 10, n. 23, p. 249-257, 2012.