

Mercado Geek no Vale do São Francisco: pontos de encontro e espaços culturais¹

Kayky Alexandre Lima Pereira²

Fabíola Moura Reis Santos³

Universidade do Estado da Bahia - UNEB

RESUMO

O presente trabalho analisa a produção do especial de férias do programa de rádio Eufonia, do projeto de extensão Rádio Universitária da Uneb, veiculado em 16 de fevereiro de 2024, que abordou a expansão da cultura *geek* no Vale do São Francisco. A pesquisa teve como objetivo compreender como o universo *geek* influencia a juventude local e impulsiona a criação de espaços culturais. A metodologia adotada envolveu entrevistas semiestruturadas com participantes da cena *geek* regional. A fundamentação teórica baseia-se em autores que discutem comunicação, juventude e economia, além do Jornalismo Contextualizado com o Semiárido brasileiro. Os resultados evidenciam o fortalecimento cultural alternativo e a dinamização econômica.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura *geek*; Comunicação comunitária; Juventude; Economia regional; Jornalismo Contextualizado com o Semiárido brasileiro.

Introdução

O programa radiofônico Eufonia, produzido no âmbito do projeto de extensão Rádio Universitária da Universidade do Estado da Bahia (Uneb), Campus III – Juazeiro–BA, com exibição semanal em cinco emissoras de rádio comunitárias da Bahia e de Pernambuco, configura-se como um importante espaço de difusão educativa e cultural no Semiárido nordestino. Nesses territórios marcados por desigualdades históricas e por uma intensa

¹ Trabalho apresentado na Jornada de Extensão, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 24 a 26 de junho de 2025.

² Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Jornalismo em Múltiplos Meios da Uneb, Campus III, email: kayalelim@gmail.com

³ Professora do Curso de Jornalismo da Uneb, Campus III, email: fmsantos@uneb.br

riqueza cultural, iniciativas como o programa Eufonia exercem um papel relevante ao construir narrativas que valorizam a diversidade sociocultural do Semiárido brasileiro (SAB) com uma abordagem mais próxima de suas realidades, sem distorções e estereótipos, proposta do Jornalismo Contextualizado com o Semiárido brasileiro (Santos, 2018). O especial de férias “Mercado *Geek* no Vale do São Francisco”⁴, de 2024, ao abordar esse universo, rompe com estigmas que associam a cultura popular apenas a manifestações tradicionais, e evidencia como elementos da cultura global podem ser apropriados e ressignificados pela juventude local.

A escolha pela temática *geek* ou cultura *Nerd*, revela ainda uma transformação nos modos de expressão da juventude do Vale do São Francisco, que incorpora práticas culturais híbridas, conectadas ao consumo midiático, à tecnologia e à criação de comunidades afetivas. Assim, ao trazer à tona experiências e agentes dessa cena cultural emergente, o especial de férias amplia os horizontes do debate sobre cultura e desenvolvimento na região, ressaltando também sua potencialidade econômica por meio da economia criativa.

Metodologia

A produção do programa especial utilizou uma abordagem de pesquisa qualitativa, priorizando a realização de entrevistas semiestruturadas com produtores de eventos *geek*, lojistas especializados, artistas e frequentadores de encontros temáticos no Vale do São Francisco. A escolha dos sujeitos considerou a diversidade de experiências e a inserção ativa no cenário *geek* local. Além das entrevistas, foi realizada uma pesquisa documental sobre eventos e iniciativas regionais, destacando-se o evento *Shinobi*, realizado desde 2015. As informações coletadas foram roteirizadas e editadas no formato radiofônico, considerando práticas comunicacionais que favorecem a acessibilidade e a popularização do conhecimento, características fundamentais da comunicação comunitária (Peruzzo, 2008). A estruturação do programa também seguiu os princípios da educomunicação, visando tornar o conteúdo acessível, informativo e culturalmente significativo para o público da rádio universitária.

⁴ Programa disponível no link::

<https://open.spotify.com/episode/0uy5jxv66DrObkRi0VbcDh?si=BFmvz6FrTbiCGdhcLRDLdw&nd=1&dlsi=4419ffb6a6354e91>. Acesso em: 03 maio 2025.

Fundamentação Teórica

A análise proposta neste trabalho articula três campos teóricos: comunicação midiática, cultura jovem e economia criativa.

A comunicação midiática, conforme proposto por autores como Jesús Martín-Barbero (2009) e Néstor García Canclini (1995), compreende os processos pelos quais sujeitos produzem e ressignificam sentidos a partir de produtos culturais mediados por tecnologias de comunicação. O universo *geek*, nesse contexto, emerge como uma forma de construção de identidades e práticas sociais, que se propagou exponencialmente com o desenvolvimento das redes sociais. A partir das interações em eventos, espaços comerciais e mídias digitais, os jovens do Vale do São Francisco se inserem em circuitos de produção midiática cultural globalizado na sociedade contemporânea, ressignificando-os com suas realidades locais, se associando em contextos periféricos a uma mídia comunitária que atua como ferramenta de resistência cultural e de visibilização de práticas culturais que fogem aos padrões hegemônicos.

A cultura jovem, conforme autores como Feixa (2006) e Pais (2003), refere-se a um conjunto de práticas, valores e identidades que emergem a partir das experiências juvenis, atravessadas pelo consumo cultural e pela produção de sentidos próprios. Eventos como o *Shinobi*, que ocorre desde 2015 e reúne *cosplayers*, artistas, lojistas e fãs de cultura pop, demonstram como as culturas juvenis contemporâneas se organizam em torno de práticas compartilhadas, criando comunidades afetivas e identitárias. De acordo com Pais (2003), essas comunidades são espaços de experimentação simbólica e negociação de pertencimento, onde os jovens expressam suas identidades a partir de referências culturais globais, ao mesmo tempo em que ressignificam esses elementos em contextos locais.

O conceito de economia criativa contribui para compreender o potencial econômico das práticas culturais emergentes. Segundo Howkins (2013), a economia criativa diz respeito à geração de valor por meio da criatividade, do conhecimento e da inovação. No contexto brasileiro, Lemos (2010) destaca como atividades culturais associadas à juventude, como o universo *geek*, podem impulsionar novos mercados e promover o desenvolvimento local. As lojas especializadas, eventos temáticos e a produção de conteúdo independente observados no Vale do São Francisco são exemplos de como essas práticas culturais se articulam a uma lógica de produção e circulação econômica cada vez mais relevante.

Análise e Resultados

O episódio foi estruturado como uma reportagem especial radiofônica de 27 minutos com foco na cultura *Geek* no Vale do São Francisco, dando enfoque ao *Shinobi*, maior evento com a temática *Geek* na região. O programa foi veiculado no dia 16 de fevereiro de 2024 em cinco emissoras de rádio comunitárias educativas de 4 cidades do Semiárido da Bahia e de Pernambuco, zonas rural e urbana, parceiras do projeto de extensão do curso de Jornalismo em Multimeios da Uneb.

Esta edição do Eufonia foi concebida visando explorar as manifestações locais associadas a esse universo cultural, organizando-se em blocos temáticos intercalados por músicas e inserções informativas. A seleção musical contou com aberturas e encerramentos de *animes* clássicos da televisão brasileira dos anos 90, funcionando como reforço simbólico do pertencimento ao universo *geek* que conecta gerações.

No primeiro bloco do programa, foi feita uma contextualização histórica e conceitual sobre o que caracteriza a cultura *geek*, com destaque para sua relação com mídias como quadrinhos, literatura fantástica, jogos e cinema. A abordagem procurou traduzir esse conteúdo para o público radiofônico de maneira acessível, sem perder o rigor informativo. Essa estratégia reflete a proposta educomunicativa do programa, que combina entretenimento e formação crítica.

Em seguida, o segundo bloco abordou os espaços e práticas da cultura *geek* na região, com destaque para eventos como o *Shinobi*, que ocorre anualmente em Juazeiro, no Semiárido baiano desde 2015. Foram exibidos trechos de entrevistas com organizadores do evento, que relataram o crescimento do público, os desafios logísticos e o impacto econômico gerado por meio da comercialização de produtos, serviços e atrações artísticas. A realização de eventos como o *Shinobi* reúne anualmente centenas de participantes, envolvendo atividades como *Cosplay* (atividade de se fantasiar), campeonatos de *games*, venda de produtos temáticos e apresentações artísticas.

O produtor e jovens participantes, destacaram que a cultura *geek* funciona como um espaço de pertencimento e construção identitária ao oferecer um ambiente simbólico onde os indivíduos podem se expressar, se reconhecer e pertencer a um coletivo com interesses,

referências compartilhadas, promovendo relações de amizade e redes de apoio. Essa articulação cultural e econômica dialoga com a ideia de economia criativa como vetor de desenvolvimento local, expandindo possibilidades além dos setores tradicionais da economia do Semiárido.

Além disso, a escolha pela linguagem radiofônica contribuiu para democratizar o acesso às discussões sobre a cultura *geek*, atingindo públicos que, muitas vezes, estão afastados das mídias digitais mais especializadas. Como ação extensionista, o especial de férias não apenas documentou uma cena cultural em expansão, mas também funcionou como plataforma de visibilidade e legitimidade para um segmento da juventude ainda pouco contemplado nas políticas públicas e nos meios de comunicação tradicionais.

Conclusão

O especial de férias do programa Eufonia, projeto de extensão do curso de Jornalismo em Multimeios da Uneb, demonstrou o potencial da linguagem radiofônica para abordar temas emergentes da cultura contemporânea, como o universo *geek*, de forma crítica, educativa e acessível. Ao tratar do crescimento da cultura *geek* no Vale do São Francisco, o programa cumpriu uma função radiofônica relevante: dar visibilidade a expressões culturais que tradicionalmente têm pouca inserção nos meios de comunicação convencionais, sobretudo em regiões do interior do Nordeste. A cultura *geek*, ao mesmo tempo, em que integra tendências globais, assume especificidades locais que reforçam a identidade, ao permitir que jovens participem de um espaço que afirme publicamente seu gosto por elementos muitas vezes excluídos ou considerados "de nicho".

O episódio evidencia que a cultura *geek*, quando compreendida a partir da lógica da economia criativa, revela-se um campo fértil para o empreendedorismo e grande potencial econômico no Semiárido, apontando para a necessidade de políticas públicas e ações de fomento que reconheçam essas novas práticas culturais. A produção radiofônica universitária, com conteúdo educativo e experimental, destaca-se ao exercer um papel capaz de promover uma comunicação voltada para os interesses sociais e culturais das comunidades onde está inserida.

Ao abordar a cultura *geek* no Semiárido nordestino, o Eufonia reafirma a função social da extensão universitária ao se tornar um agente de mediação simbólica, inclusão cultural e inovação comunicacional. Por fim, a iniciativa extensionista através de um programa de rádio universitário, como o Eufonia, mostra-se um espaço estratégico para a popularização do conhecimento e o fortalecimento das culturas juvenis em territórios como o Semiárido brasileiro.

Referências

CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e cidadãos**: conflitos multiculturais da globalização. 5. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008.

FEIXA, Carles. Culturas juvenis: da modernidade às novas culturas juvenis. In: ABRAMO, Helena; BRANCO, Pedro (org.). **Juventude, participação e desenvolvimento local**. São Paulo: Cortez, 2006. p. 35-55.

HOWKINS, John. **Economia criativa**: como ganhar dinheiro com ideias criativas. São Paulo: M. Books, 2013.

LEMO, André. Cibercultura e economia da informação: a criatividade como base da produção. In: LEMO, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet**: em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. 3. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2009.

PAIS, José Machado. **Culturas juvenis**. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2003.

PERUZZO, Círcia Maria Krohling. **Comunicação comunitária e políticas públicas**. São Paulo: Paulus, 2008.

SANTOS, Fabíola Moura Reis. **O sertão que a TV não vê**: o Jornalismo Contextualizado com o Semiárido brasileiro. Teresina: EDUFPI, 2018.