

Você já ouviu falar em cultura *Geek*?

Por Marcelo da Silva Mello Dockhorn e Larissa Martins
Zaracho Faustino



Fonte: NaviNerd

O termo “*geek*” refere-se a indivíduos que demonstram grande interesse por áreas como tecnologia, filmes, séries, quadrinhos, jogos, livros, anime, mangá e *cosplay*.

O *cosplay* é uma prática em que indivíduos se caracterizam como personagens do universo *geek*, sendo a palavra resultante da junção de “costume” (fantasia) e “play” (interpretar), indicando que a prática envolve não apenas a vestimenta, mas também a personificação do personagem, com a imitação de gestos, posturas e expressões (Bordonalli, 2017).

Mais do que uma atividade recreativa, o *cosplay* é apresentado no estudo como uma forma de expressão cultural e criativa que promove identificação e pertencimento à comunidade *geek*.

Um exemplo disso foi o evento NaviNerd (Prefeitura de Naviraí, 2023), que teve como objetivo reunir a comunidade local e incentivar a interação entre seus membros, proporcionando um ambiente propício para a celebração do universo *geek*.

Geek: de onde vem a influências?

A influência da cultura *geek* está relacionada ao envolvimento dos indivíduos com mídias e produtos culturais, como animes, séries, filmes, jogos, quadrinhos e livros, bem como à participação em eventos e comunidades ligadas a esse universo.

O comportamento do consumidor é influenciado por fatores culturais, sociais, pessoais e psicológicos, incluindo a cultura, subcultura e grupos de referência (Kotler, 2018). No contexto *geek*, essas influências são intensificadas, uma vez que os consumidores compartilham valores, crenças e interesses comuns.

Solomon (2016) aborda essas comunidades como “tribos de consumo”, nas quais os indivíduos se unem em torno de interesses compartilhados, reforçando padrões de comportamento e consumo. Manso (2020) destaca ainda a influência das redes sociais, da publicidade *online* e dos canais digitais na disseminação de informações e no fortalecimento dessas relações.

Geek: Influência no consumo

No universo *geek*, o consumo está fortemente relacionado ao senso de pertencimento e à construção da identidade dentro de uma comunidade específica. Solomon (2016) explica esse comportamento a partir do conceito de consumo simbólico, no qual os produtos são adquiridos pelo significado que representam para o consumidor.

Manso (2020) aponta que, no caso dos consumidores *geeks* e *cosplayers*, o processo de decisão de compra envolve altos níveis de envolvimento emocional e cognitivo, sendo influenciado pela busca por experiências emocionais, pertencimento social e conexão com personagens e narrativas.



Fonte: Freepik

Cultura Geek em Naviraí

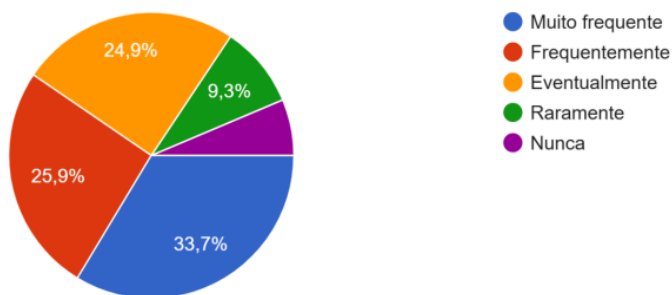
Em pesquisa realizada no município de Naviraí, foi aplicado um questionário a 205 indivíduos que se identificam com a cultura *geek* ou que praticam o *cosplay*.

Os resultados evidenciam que os respondentes possuem elevado conhecimento e identificação com a cultura *geek*. A maioria se identifica e possui uma ligação sólida com a cultura *geek*, aspecto considerado essencial para a compreensão do perfil do consumidor e de seu comportamento de consumo.

O consumo de produtos relacionados ao *cosplay* e ao universo *geek* não se limita à funcionalidade, estando associado ao valor simbólico, à identidade e ao reconhecimento dentro do grupo.

A autoidentificação como *geek* mostra-se um fator relevante na orientação das decisões de compra, reforçando a relação entre identidade cultural e comportamento do consumidor.

Frequência da influência da cultura *geek* nas decisões de compra



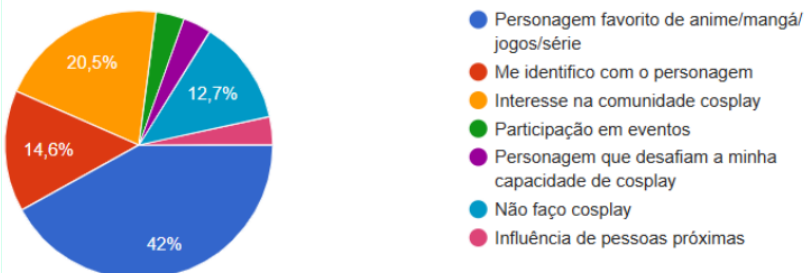
Observa-se que a maioria revela a influência da cultura *geek* nas decisões de compra de forma frequente.

Ao analisar as motivações para a prática do *cosplay*, os respondentes revelam que se configura como uma forma de expressão única, carregando motivações que estão diretamente relacionadas a fatores emocionais e sociais, que refletem o comportamento de compra e identificação pessoal dos indivíduos com o universo *geek*.

Amplamente, os resultados confirmam que o conhecimento e a identificação com o termo *geek* influenciam o comportamento de consumo dos participantes. A maioria dos respondentes afirmam que compram os produtos via internet, o que mostra um nicho de mercado em potencial para os comerciantes de Naviraí.

A cultura *geek* orienta as escolhas de compra, os locais de aquisição e os critérios de valor atribuídos aos produtos. O consumo, nesse contexto, apresenta-se como uma extensão da identidade do consumidor e como uma prática cultural vinculada ao pertencimento social, conforme demonstrado pelos dados coletados e analisados no estudo.

Motivos para a produção do *cosplay*



Observa-se que o motivo para a produção do *cosplay* vem dos personagens favoritos de anime, mangá, jogos e séries.

De forma geral, o estudo concluiu que o universo *geek* exerce influência significativa no comportamento de consumo dos praticantes de *cosplay*. Os resultados demonstram que a forte identificação com o termo *geek*, aliada aos fatores emocionais e sociais, como pertencimento, identidade e conexão com personagens, influencia diretamente as decisões de compra. A pesquisa evidencia que o consumo no contexto *geek* vai além do aspecto funcional, configurando-se como uma forma de expressão pessoal e de fortalecimento dos vínculos com a comunidade *geek*.

SAIBA MAIS SOBRE A PESQUISA

<https://repositorio.ufms.br/retrieve/180f6481-edda-479c-aea6-1ed1d2b16e58/12968.pdf>



Fonte:
Freepik

+ NGDI INFORMA

Saiba mais sobre o projeto NGDI Informa. Entre em contato por um dos nossos canais.

Endereço: Rod. MS 141 KM 02 – Naviraí-MS

Telefone: (67) 3409-3456

E-mail: ngdi.ufms@gmail.com

Acesse mais
boletins

