

**TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
ARTIGO CIENTÍFICO**

**Eventos de Cultura Pop/GEEK: reflexões sobre o
segmento/mercado no DF**

Letícia Godinho Fontes
IFB - Estudante do Curso de Tecnologia em eventos

Rodrigo Cardoso da Silva
IFB - Professor e orientador

RESUMO

Este artigo tem como objetivo geral disseminar conhecimento sobre os eventos de cultura pop/geek no âmbito do Distrito Federal. Além disso, pretende-se dar visibilidade a esse tema e incentivar sua procura por organizadores de eventos. Quando falamos em eventos de cultura pop/geek, temos que começar com o primeiro contato que geralmente é no colégio, e como esse tipo de evento amadurece com seus participantes, e não deixa de cativar novas participantes. Analisando a linha do tempo desse segmento de eventos no Brasil percebe-se que a cultura pop faz parte da identidade cultural dos jovens e adultos brasileiros, e no âmbito do DF há uma grande diversidade de eventos neste segmento. O recorte temporal da pesquisa é até 2022 no qual tentamos resgatar informações sobre os principais eventos de cultura pop/geek que aconteceram no DF. Os resultados apontam para um cenário positivo da diversidade de eventos neste segmento (pop,geek), que pode ser um nicho de mercado pouco explorado atualmente. Entretanto, os participantes apontam alguns desafios para a melhora da oferta desse tipo de evento.

Palavras-chave: Cultura, Pop, Geek, Jovens, Brasil, Mercado, DF.

INTRODUÇÃO

Ao refletir-se sobre o termo “cultura pop”, geralmente, pensa-se apenas em músicas populares, ou em produtos que atendam a um público de grandes proporções. Atualmente se entende que o mercado da cultura pop engloba filmes, musicais, shows, quadrinhos, dança, jogos, livros, eventos temáticos, dentre outros. Ressalta-se sempre que o maior interesse gira em torno das novidades, sendo o público jovem aquele que mais tende a experienciar as vantagens do novo, além disso, um dos meios através do qual os jovens têm acesso às novidades é através dos eventos. Assim compreende-se cultura pop como:

termo criado pela crítica cultural inglesa na década de cinquenta para tentar demarcar, e até certa medida desqualificar como efêmero¹, o surgimento do rock’n’roll e o histrionismo da cultura juvenil que ali emerge, está relacionado, pelo menos nesse primeiro momento, às possibilidades de alta circulação midiática. (ALMEIDA, 2014, p.8).

¹ Que é passageiro, temporário([Oxford Languages](#))

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ARTIGO CIENTÍFICO

Muitos eventos são a porta de entrada para os jovens consumirem conteúdos da nova geração e de novas tecnologias, que inclusive ajudam na própria construção de identidade, tendo em vista que os frequentadores do evento e consumidores se reconhecem nos assuntos e no ambiente, aumentando assim a inclinação pelo tema. De acordo com Travancas (2016), muitos eventos de anime, ou de cultura pop pode ser considerado como eventos onde diversos tipos de tribos (grupos sociais) pode se encontrar para se socializar, sendo assim esses espaços dos eventos se tornam verdadeiras arenas de encontro entre pessoas que pensam e agem de forma diferente. Para Rozenberg (2016, p.1) “o sentimento de pertença a uma ou mais tribos é fluido, dinâmico e ambivalente, não havendo fronteiras claras nem exclusividade entre os diversos grupos que convivem nos eventos”.

Esta troca de experiências demonstra como a área de eventos pode gerar um benefício social, econômico e cultural, entre a cultura pop e o mercado de produção de eventos, que envolve mais procura para eventos, gerando mais empregos, começando também a ser um ponto de procura para o mercado, e destaca como os organizadores de eventos devem ter noções e estarem atentos ao segmento da cultura pop que engloba shows, festivais, saraus, filmes, tudo que se mostra culturalmente enriquecedor, que envolve tecnologia, como jogos, convenção e eventos.

Pensando nesse tópico (eventos e cultura pop) que insere o problema de pesquisa, percebe-se que o Distrito Federal é um território nacionalmente conhecido pelo movimento do rock nacional, e como tal é um importante elemento da cultura pop do Brasil (CARVALHO, 2015). Assim, é preciso aprofundar e criar conhecimento sobre eventos e sua relação com a cultura pop na capital federal, principalmente pensando nos produtores e organizadores de eventos como agentes incentivadores da cultura.

Para uma análise mais detalhada desses eventos, os dados utilizados serão primários que foram obtidos por um formulário de pesquisa, e secundários, que se caracterizam como aqueles que já foram coletados, tabulados, ordenados e que estão catalogados à disposição dos interessados. A pesquisa será de natureza exploratória que segundo Gil (2008) proporciona maior familiaridade do pesquisador com o problema de pesquisa.

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO ARTIGO CIENTÍFICO

O recorte espacial da pesquisa é o Distrito Federal, este se justifica por possuir uma população jovem de 717.377 que corresponde a 25% da população (IBGE²,2021). Além disso, o DF possui o terceiro maior aglomerado urbano do Brasil, garantindo ser um recorte espacial adequado para estudar eventos da cultura pop/geek, mas que para mostrar a importância desses eventos, contei histórias de todo Brasil.

Essa pesquisa tem como principal justificativa de realização o desejo de informar, e coletar conteúdo e informação acerca história dos eventos de cultura pop e nerd/geek no DF, com o desejo de dar mais destaque para essa área, que mesmo famosa, se beneficiaria de maiores fontes de informação para mostrar ao organizador de eventos como a história dos eventos no Brasil é atrelada a essa história e movimento da cultura pop.

Para conhecer melhor o mercado de eventos pop/geek no DF se elaborou um formulário para coletar as principais informações sobre os eventos, que se categoriza como primária nossa pesquisa também, além de realizar perguntas sobre como poderia ser melhorado esses eventos. A amostra utilizada foi a não probabilística por conveniência, já que o objetivo era coletar informações acerca dos eventos pop/geek que acontecem no DF. O formulário foi veiculado no mês de abril até maio de 2022. A seguir apresenta-se o referencial teórico, logo em seguida os resultados e por fim as considerações finais.

CULTURA POP/GEEK: CONCEITOS, FUNDAMENTAÇÕES E SUA RELAÇÃO COM A JUVENTUDE

Quando pensamos em cultura pop, temos também que ter consciência de o que é cultura. Ortiz (2013) tem razão ao dizer que, a ideia de cultura é encontrada também a transformações ocorridas ao longo do século XIX. O termo se descreve, isto é, separa-se de sua conotação anterior, dizia-se agri-cultura, para constituir uma esfera específica da vida social. Segundo Ortiz (2013) que tem razão ao dizer que antes ele referia-se sobretudo a “algo que crescia naturalmente”, falava-se em cultura de alguma coisa (por exemplo, do trigo), o novo significado irá considerá-la como algo em si. No entanto, ele irá desenvolver-se em direções distintas. Uma primeira acepção encontra-se associada ao domínio das artes, do que seria culto e cultivado.

² Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ARTIGO CIENTÍFICO

A cultura é algo que está em constante modificação, e que desse processo é possível criar novos elementos (LARAIA, 2009). A cultura é um elemento vivo e ativo produzindo a cada momento novas materializações, tais como: filmes, livros, músicas, roupas e danças e com isso se amplificou o acesso à cultura (LARAIA, 2009).

Para Jeder (2015, p. 45), a cultura pop, pode ser entendida como:

Como uma membrana elástica, o pop remodela e reconfigura a própria ideia de cultura popular ao fazer propagar através da cultura midiática expressões culturais de ordem diversas como filmes, seriados, músicas e quadrinhos.

Mas a definição mais vista pela grande parte do mundo, diz que a cultura pop é a cultura e entretenimento das grandes massas, com foco na população jovem. Hoje em dia, o termo Cultura pop é muito abrangente em si, de quadros e exposições a festas e roupas, sendo assim a cultura é um grande conjunto de representações, signos e sistemas de significado comportamentais e de ações (JEDER, 2015). A cultura pop tem algumas características, sendo estas: Ser de fácil acesso comunicacional e ter certa proximidade aos jovens grande parte da indústria cultural, e investir em conteúdo de linguagem mais jovem para atrair e encorajar esse grupo consumidor (JEDER, 2015)

Ainda dentro do grupo dos jovens e incluindo jovens e adultos, cresce o reconhecimento e a identificação com o termo denominado cultura geek. De acordo com o dicionário da língua inglesa Cambridge Dictionary, o termo “*geek*” é usado para se referir a “Alguém que é muito interessado em um tópico em particular e sabe muito a respeito”, mas também é usado para se referir a “Alguém inteligente, mas não particularmente moderna ou popular”.

A palavra Nerd e Geek, para alguns, são sinônimos usados para associar a pessoas que gostam de um certo tipo de arte, ou no começo, era utilizada em tom negativo.

A definição primária de geek é muito próxima da noção primária de nerd. Igualmente em tom negativo, o termo nerd também possui origens que remontam a década de 1950 e era considerado um insulto, pois designava pessoas antissociais e estudiosas de temas acadêmicos em demasia (Keslen 2018, p.10)

Segundo Keslen (2018), apesar da cultura pop começar a se estabelecer com o cinema pós-1975, foi apenas no final da década de 1990 e início dos anos 2000, que os termos nerd e geek passaram a ter uma conotação positiva e vinculada à fãs da cultura pop, pois ganhou fama o termo, e esse fato ligado a popularização dos computadores pessoais e a internet. Por

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ARTIGO CIENTÍFICO

exemplo, nerd como o sujeito majoritariamente estudioso de temas acadêmicos, usado como crânio³ e o geek como fã de cultura pop e seus derivados como cinema, televisão, histórias em quadrinhos.

A figura Nerd se popularizou, e atualmente, se tornou parte de uma cultura extremamente influente. É de conhecimento geral dos Nerds que nos anos 90, por exemplo, o lançamento e a trajetória dos livros *Game of Thrones* (*As Crônicas de Gelo e Fogo*), do autor George R. R. Martin, não foram tão aclamados, enquanto que a série se tornou um marco, lembra que teve seu final tão impactante e aguardado como uma copa do mundo em 2019 (VILELA, 2022). As séries e filmes certamente tiveram um papel importante na popularização da cultura Geek.

Segundo Rocha (2021), quem nunca ouviu falar de 'O Guia do Mochileiro das Galáxias, um marco histórico no mundo geek/nerd, com todo mundo falando sobre a polêmica toalha, o item essencial para Arthur, o protagonista, onde com ela podia fazer qualquer coisa em qualquer momento, e com isso se originou o dia do orgulho nerd, o dia que também homenageia o autor Douglas Adams, e também é a data de lançamento do primeiro star wars, mais conhecido como o dia da toalha.

Diversos eventos atuais no Brasil e DF com a temática geek/nerd são eventos nascidos em outros estados, os principais. Muitos destes ainda não tiveram uma versão no DF, alguns ainda não veem como uma oportunidade nessa área, por existir pouca procura.

Brasília é a capital do país e já existe um movimento chamado "Brasília Capital do Rock". De acordo com Paiva (2015), tem como objetivo exaltar que a capital é sim, a capital do rock (dado que vários artistas de sucesso do rock nacional nasceram e despontaram no DF) onde se inaugurou a "*Rota do Rock*" que mostra as histórias sobre como as pessoas se interessaram em estudar o rock e conhecer o movimento, que engloba também a própria cultura pop.

De fato nos parece que falta um certo reconhecimento dos eventos de cultura pop/geek no DF e no Brasil. No entanto, é perceptível que há potencial econômico e cultural nesse segmento de eventos, onde surgiram empregos e divulgações. A seguir elaborou-se uma quadro (quadro 01) com os principais eventos do Brasil relacionados à cultura pop e geek, com o intuito de demonstrar um pouco da força desse segmento.

³ pessoa de notável inteligência "naquela turma só havia crânios"(Definições de [Oxford Languages](#))

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
ARTIGO CIENTÍFICO

Quadro 1: levantamento dos principais eventos pop/geek do Brasil⁴

Eventos pelo Brasil	Ano da primeira Edição	Justificativa para a escolha	Destaque para mercado nacional
Rock in Rio	1985	É um festival que deu um ar de liberdade pós ditadura, tirou um estigma do Brasil e com isso virou um dos maiores eventos do mundo.	Em 1985, em uma realidade pós ditadura, sua criação mudou a forma de ver festivais e vivenciar, um valor histórico completamente do Brasil.
CCXP(Comic Con Experience)	2014	Em anos de que eventos desse porte eram apenas em San Diego, os Brasileiros agora tem experiência que nunca era vista no Brasil, com atores e conteúdos internacionais. Sobre games, filmes, séries e quadrinhos	Um evento completamente Brasileiro com estrutura, suporte e conteúdo que hoje são referência.
BGS(Brazil Game Show)	2009	O Brasil estava em falta de eventos a 3 anos que dessem focos a games, hoje gera visibilidade e conteúdo no Brasil, com desenvolvedores internacionais.	Um evento sobre tecnologia e games em um momento que estava em falta conteúdos como esses no Brasil.

Fonte: levantamento feito pela autora.

Ressalta-se que o quadro acima não faz um levantamento final e fidedigno de todos os eventos a nível nacional no segmento pop/geek. Esse levantamento teve o objetivo de balizar o leitor sobre o segmento, demonstrando que vem crescendo desde a década de 1980. Além disso, percebe-se que desde o Rock Rio a inserção da cultura geek vem paulatinamente se aproximando e ganhando espaço no cenário nacional, a CCXP e BGS são os principais eventos da cultura geek que demonstram essa aproximação com o mercado de eventos. A seguir terá uma síntese sobre cada evento e da sua relevância para o mercado da cultura pop/geek nacional. As informações destes eventos foram retiradas dos próprios sites oficiais, ou reportagens.

ROCK IN RIO

O documentário Rock in Rio 30 anos, feito em 2015, relata que durante o ano do término da ditadura militar, estava fervilhando a onda da juventude, ideias novas, o sentimento de mudança, aliada ao ânimo do público jovem era o que a sociedade brasileira

⁴ Fonte: <https://rockinrio.com/rio/pt-br/home/> / <http://www.ccxp.com.br/> / <https://www.brazilgameshow.com.br/>

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ARTIGO CIENTÍFICO

estava querendo materializar. O Rock in Rio se tornaria o primeiro evento jovem com grande quantitativo de pessoas, depois da ditadura. Esse evento marcava um período de transição e era um novo começo no Brasil para a arte. Então Roberto Medina decidiu que queria algo com o semblante da juventude para repercutir dentro e fora do Brasil

A ideia para o Rock in Rio não podia ser algo médio, a proposta já tinha tudo para nascer grande. Existia um estigma de que vir para o Brasil para fazer shows e eventos não era seguro, ou não teria uma boa recepção, e o pensamento coletivo era que o Brasil nunca conseguiria organizar e executar um show tão grande. Roberto, como produtor de shows de Frank Sinatra, tinha grande experiência com shows clássicos dos anos 80. Então, teve a ideia de ligar para Frank e pedir conselhos, procurando fazer essa ideia ser produzida. Então Frank reuniu a imprensa para tentar expandir a ideia de Roberto que, sem expectativa nenhuma, achou que não teria público. Porém, a imprensa lotou o lugar.

Roberto conta a história no documentário Rock in Rio 30 anos:

3 meses antes, eu liguei para minha agência, e pedi uma coletiva de imprensa para o dia seguinte porque eu queria falar com todos os diretores. Eu tinha tomado a decisão de contar para a imprensa que eu fiz de tudo, joguei todo o dinheiro que eu tinha, mas não tinha conseguido, e quando fui pegar meu carro, aí vem um Passat branco, com 3 rapazes; essa história é incrível. Aí os caras me levantavam, me beijavam, gritavam, aí quando acabou aquela euforia, eu disse ‘eu não sou isso que vocês estão pensando’. Eu indo para meu escritório para dizer que eu não vou fazer, eu não consegui fazer... Estranhamente, no momento tão dramático, ficamos ali eu e eles, no capô do carro, conversando sobre as dificuldades e tudo o mais... aí foi emocionante, acabamos nós 4 chorando, eles e eu... eu saí dali com outro gás, fui à reunião, vendi o negócio para a imprensa, no dia seguinte chamei todos os fornecedores e disse ‘vamos fazer esse negócio, não tem dinheiro, mas dane-se’, uma semana depois a cidade do rock estava nascendo... (Roberto Medina para o Documentário Rock in Rio 30 anos)

Com tudo planejado, a maior frustração de Roberto contada no documentário Rock in Rio 30 anos foi a chuva: o solo tinha sido trabalhado por muito tempo, e tudo virou lama. Mas para o público, aquilo não era um problema, e com tanta emoção, as pessoas preferiram se atirar na lama, pois aquilo era uma festa e nada poderia atrapalhá-la. Roberto Medina conta que, em 1991, teve que pôr água em um local para fazer lama porque o público sentiu falta.

Era o primeiro evento sem a pressão da ditadura, era um evento livre, e Cazuza subiu no palco com a frase de sua música “Pro Brasil nascer feliz” e assim, um evento que quase foi cancelado, hoje é um marco para a cultura pop. O grande show, não podemos negar, foi a banda Queen no auge de sua carreira. O Queen movimentou a cidade do rock logo no seu

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO ARTIGO CIENTÍFICO

primeiro dia de apresentação, e reuniu mais de 300 mil pessoas, o maior público que o Rock in Rio poderia suportar, e aquela mesma apresentação foi retratada no filme *Bohemian Rhapsody*, estrelado por Rami Malek, em 2018.

De acordo com o próprio site do Rock in Rio, até agora seus números são: Desde 1985, já houve 20 edições, mais de 2.301 artistas escalados para apresentações, cerca de 10 milhões de participantes, dentre outras informações. Não há como negar que o Rock in Rio é a marca de um movimento artístico e cultural no mercado de eventos brasileiros e representa de forma simbólica a inserção da cultura pop no mercado cultural brasileiro.



Imagem 1 (cidade do rock)⁵: cidade do rock

CCXP (Comic Con Experience)

Em 4 de dezembro de 2014 aconteceu a CCXP. A Comic Con Experience é um evento brasileiro que se molda através da San Diego Comic Con, e sua primeira edição recebeu 97

⁵<https://rockinrio.com/rio/pt-br/historia/>

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO ARTIGO CIENTÍFICO

mil pessoas. E cada ano foi se aprimorando, junto com seu foco em abranger o público geek, cobrindo filmes, jogos, histórias em quadrinhos, séries e animes.

O evento se tornou uma convenção anual em 2019, cerca de 280 mil pessoas estiveram presentes no evento. Ao longo de 6 edições a CCXP já soma mais de 1 milhão de participantes, e como esse evento mudou tudo?

Pacheco (2021) conta onde se saiu as ideias para o evento, a proposta da CCXP veio a partir de Ivan Costa, que já tinha no currículo eventos como o FIQ (Festival Internacional de Quadrinhos), sediado em Belo Horizonte, largou a empresa de marketing onde trabalhava para transformar sua paixão por cultura pop/geek em arte. Em 2013, fundou a Chiaroscuro Studios e começou a vislumbrar uma Comic-Con no Brasil, semelhante às que ele visitou nos Estados Unidos, sem saber que este projeto estava engatilhado pela alta cúpula do Omelete (Revista Eletrônica). Paulo Pacheco conta que :

Tive a primeira reunião de trabalho no Omelete com o seguinte ponto: 'Queremos fazer uma Comic-Con no Brasil e que você esteja envolvido de alguma forma'. Minha resposta: ``Eu também!``, lembra. "Optamos por unir forças. Fui à minha primeira Comic-Con em 2000 e lamentava que aqui faltava um evento do mesmo porte, que unisse todas as verticais de cultura pop, havia só de anime ou só de quadrinhos. Em San Diego, Los Angeles está do lado, muitos atores moram ali, os estúdios ficam lá, a proximidade geográfica favorecia muito nesse aspecto. Em Nova York, as duas maiores editoras, tanto a DC quanto a Marvel, ficavam ali. Estávamos fora desse circuito e sabíamos que seria muito difícil ter um evento daquele tamanho. Esse sentimento acabou orientando até a definição do nome da empresa. A conotação de Experiência, na raiz, significava chegar próximo ao evento de fora (Pacheco, 2021 p. 4).

Na história não podemos negar a maior influência da omelete, querendo fazer uma versão da San Diego comic con no Brasil, Ivan Costa naquela primeira edição fez uma revolução na cultura geek, como esse evento mesmo pequeno para as proporções de hoje, mostrou o mercado geek no Brasil.

Em 2014 já tinha seus primeiros painéis, uma das suas primeiras atrações, a pré-estreia exclusiva de *O Hobbit - A Batalha dos Cinco Exércitos*, também podemos contar com o ator Richard Armitage, intérprete no longa de Thorin Escudo-de-Carvalho, uma participação da dama da dramaturgia Fernanda Montenegro. O evento ultrapassou os limites da SP Expo e do universo geek.

**TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
ARTIGO CIENTÍFICO**



Imagem 2: CCXP⁶ 2014.

BGS (BRASIL GAME SHOW)

Um dos maiores eventos de games nascido no Brasil em 2009, de acordo com sua própria revista eletrônica, de lá para cá mais de 2,1 milhões de pessoas passaram pelo evento, que hoje ainda é um marco, que já contou com mais de 400 estandes, convidados nacionais e internacionais, com lançamentos atuais no mundo pop e geek.

Como um churrasco pode se tornar um evento? No livro da Brasil Game Show (BGS) possui 100 páginas e tem como objetivo contar a história da Maior Feira de Games da América Latina. Algo que se deu pelo árduo trabalho de Marcelo Tavares, presidente da BGS.

De um churrasco ao maior evento da América Latina, em 2010 o Rio Game Show começava a trilhar a história, juntando adultos que viam seus jogos de infância e podiam ter essa nostalgia, e jovens conhecendo uma cultura nova, querendo ou não, quando falamos em geek, jogos e tecnologias, nos associamos ao público mais jovem, mas na época, adultos que não tinham mais contato com esses jogos, os de sua infância poderiam ter essa nostalgia.

⁶<https://www.omelete.com.br/ccxp/alem-do-universo-geek-como-a-ccxp-mudou-a-historia-da-cultura-pop>

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO ARTIGO CIENTÍFICO

No próprio site do evento, se conta que em 2011 tudo foi se tornando maior, e enfim se tornando a Brasil Game Show. O time de empresas aumentou e a presença de marcas como Microsoft, Sony, Warner, EA e Codemasters fizeram o público explodir para 63 mil pessoas de acordo com Carlos Cesar Domingos Do Amaral em seu livro resenha “Vista do Brasil Game Show”

Em 2013 com seu alcance ainda maior, onde levou mais de 150 mil pessoas ao evento, com seu ponto forte em novidades do XBOX e Playstation, também com abertura ao novo mundo na época, o League of Legends, os E-SPORT estavam no seu começo, e em 2013 o evento contou com equipes de toda América Latina para seu campeonato.

Em 2015 teve sua primeira marca histórica de pessoas cerca 300 mil, com atrações de E-SPORTS com campeonatos de DOTA 2 e novidades no mundo dos consoles. Assim, todos os anos sempre foi um recorde em alguma categoria, e novidades, entrevistas, a BGS conseguiu se solidificar no mercado.

O mercado brasileiro precisava ter esse tipo de evento, pois a única oferta possível para o público brasileiro era através de viagens internacionais, ou seja, havia uma demanda reprimida no mercado nacional. Com o grande sucesso do evento nacional, viram as portas sendo abertas para se firmar no mercado um evento no qual podiam dar acesso às novidades do mercado sobre tecnologia, games, séries e até filmes, tudo no Brasil.

Mesmo com a CCXP, o Brasil precisava de um evento com o maior foco nos jogos, e com o futuro nos E-SPORTS⁷, um evento onde seu público poderia ver as novidades e jogar, tudo com segurança e comodidade.

O mercado precisava de uma nova visão de evento ligada a jogos, mas não podia se resumir só a isso, precisavam de inovação, já tínhamos muitos eventos sobre a cultura pop e geek, mais uma focada em video games foi um grande marco, com cada ano batendo um record. Com seus primeiros anos conseguindo patrocínios como Nintendo, Microsoft, Sony, uma mudança significativa conseguindo se tornar um dos maiores eventos geek do Brasil.

⁷ Competições disputadas em games eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas profissionais de **esportes** tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial e/ou online, através de diversas plataformas de stream online ou TV.

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO ARTIGO CIENTÍFICO

Em 2014 houve um grande marco no mundo nerd/geek, o avanço dos E-SPORTS, um novo esporte apenas voltado para esse público, com campeonato e times de jogos populares como League of Legends, DOTA, Fortnite, etc.

Com esse aumento nos investimentos em E-SPORTS, a própria BGS virou palco para esses campeonatos e assim mostrando mais desse mercado ao grande público.



Imagem 3 : BGS⁸

O mercado de eventos dedicados a games só cresce junto com os competidores dos E-SPORTS, pois há uma sinergia de empresas e empreendedores investindo nesse novo segmento. Alguns eventos já se destacam por organizar as competições em 2022 terá pelo menos 7 eventos anunciados dedicado aos games: 1- Game Experience, 2- Big Festival, 3- CCXP, 4 - Campus Party Brasil, 5 - Global Game Jam, 6 - Geek & Games Rio Festival, 7 - Brasil Game Show⁹.

⁸ <https://www.brasilgameshow.com.br/sobre/>

⁹ <https://www.eldogomes.com.br/7-grandes-eventos-gamers-que-acontece-no-brasil/>

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO ARTIGO CIENTÍFICO

RESULTADOS: INSIGHTS PARA ORGANIZADOR DE EVENTOS

Sempre foi fundamental ressaltar como a cultura pop/geek tem influência no mundo moderno, e o interesse por esse tipo de conteúdo pode surgir dentro de um evento da área, como ir em um evento sobre filmes e acabar se interessando pela área de livros, HQ (História em Quadrinho) etc.

A história dos eventos culturais, tanto geek quanto pop, nos mostra que diversos eventos dessa categoria se tornaram parte da identidade para o Brasil, uma vez que se firmaram no mercado e agora são referências. Para o organizador de eventos, enxergar essa área como oportunidade é uma forma de trabalhar eventos culturais para além de shows e festivais, abrindo um leque de opções que podem ser viabilizadas financeiramente, bem como socialmente, além de atender as demandas reprimidas nesse segmento.

Existem muitos eventos neste segmento (pop,geek) em Brasília e DF, mas em sua maioria, ainda são considerados pequenos. Para o organizador de eventos, conhecer a história pode ser uma motivação para investir nessa área e tentar inovar para os eventos no nosso novo normal (pandemia). Ressalta-se que Brasília (DF) possui uma cultura efervescente, além disso é possível destacar linha de financiamento público para o mercado cultural (lei de incentivo à cultura¹⁰ e edital O Fundo de Apoio à Cultura), assim a agenda cultural do DF é ampla e diversificada, onde qualquer pessoa pode ver e conhecer eventos para se interessar por algum. A seguir o quadro 2, com a síntese dos principais eventos pop no DF.

¹⁰ Portaria nº 36

**TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
ARTIGO CIENTÍFICO**

QUADRO 2: Levantamento dos eventos POP/GEEK no DF¹¹

Eventos pelo DF	Ano da primeira Edição	Justificativa para a escolha	Destaque para mercado nacional
Capital Moto Week	2004	O maior encontro de motociclistas da América Latina, também se tornou um dos maiores palcos de rock do centro-oeste.	Um evento único onde mostra como a comunidade de motoqueiros é unida e sua história, com muitos shows e entretenimento.
CoMA	2017	Uma experiência sobre mundo, uma convenção com responsabilidade e shows de qualidade, é um estudo sobre consciência.	visão do mundo e de mercado, e com objetivo de incluir pessoas capacitadas e nos entregar show de qualidade e aula sobre consciência.
Festival do Japão	2014	Um marco cultural para jovens no DF e frequentadores desse tipo de evento, uma amostra sobre respeito cultural e diversão.	Um evento muito marcante para o DF onde quem é interessado no tema pop e geek, tem esse evento como referência.

Fonte: Levantamento feito pela autora

A seguir uma breve síntese desses principais eventos, acompanhada de um pouco de história e destaque para esses eventos. As informações destes eventos foram retiradas dos próprios sites oficiais, ou reportagens.

Capital Moto Week

O maior encontro de motociclistas é o Brasília Capital Moto Week, um festival que vem crescendo e se fortalecendo em Brasília. Se engana quem acha que é um evento restrito, muito pelo contrário, é um evento para toda família, com muita música e também uma oportunidade de conhecer um estilo de vida e cultura diferente do tradicional. A própria Secretária do turismo Vanessa Mendonça fala que eventos como este agregam valor à nossa cidade e valorizam Brasília fora do DF. Atraem visitantes e mostram como nossa capital é forte e empoderada para receber o turismo de eventos”. Segundo as informações da própria organização do evento, disponíveis no site as edições foram mais de 3.665.000 participantes, com mais de 400 shows. O evento é composto por áreas de lazer temática no universo da motocicleta, área de alimentação, camping e ainda área para compras dos mais variados produtos, o que não falta é referência nesse evento.

¹¹ <https://www.capitalmotoweek.com.br/> / <https://www.festivalcoma.com.br/> / <https://www.festivaldojapao.com/>

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ARTIGO CIENTÍFICO

Segundo Gonçalves (2017) explica que todo evento gera impactos para a localidade no qual ocorre, e com o Brasília Capital Moto Week não poderia ser diferente, devido ao seu tamanho e importância dentro do calendário de eventos de mototurismo, ele tem um poder de atração de público elevada o que também torna os seus impactos mais relevantes. Ela também engloba que:

O evento surgiu em 2004, o que o torna um dos mais jovens no circuito de eventos para motociclistas no Brasil. De acordo com o site oficial do evento ele foi criado com o intuito de comemorar o dia internacional do motociclista, 27 de julho. Desde então ele ocorre todos os anos, sempre na última semana do mês de julho. Em 13 anos de história o evento se tornou o 3º maior do mundo e o maior da América Latina, atraindo para a cidade não apenas moto clubes do Brasil, mas também de diversos países, principalmente da América Latina.” (Gonsalvez, 2017. p. 27).

Com uma importância descrita, o Capital Moto Week tem relevâncias significativas, no qual é possível uma imersão cultural e também uma oportunidade de negócio. A matéria “Brasília Capital Moto week dá oportunidade de negócios em tempos de crise” veiculada no Jornal bom dia DF no dia 28 de Julho de 2016 e retirada do portal do G1 exemplifica esse ponto, e também um dos impactos positivos trazidos por Allen et. al. (2012) que é a geração de oportunidades de negócios. A matéria traz exemplos de negócios que foram montados dentro do espaço do evento para atender as necessidades dos motociclistas que ficam acampados no local durante toda a semana de realização do encontro. O evento recebe até 20.000 pessoas no acampamento. Em decorrência dessa vivência os negócios como: açougues, lojas de roupas e calçados especializados, bem como salão de beleza são algumas das atividades econômicas demandadas no evento. Se em 2016 existiram tantas oportunidades, em 2022 com nosso novo normal devemos ter ainda mais oportunidades, o que mostra como esse evento é significativo.

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO ARTIGO CIENTÍFICO



Imagem 3: Capital Moto Week¹²

Festival CoMa

Um projeto realizado pela criação de um canal de comunicação com o público, o Festival CoMA é um espaço de diálogo para um mundo melhor pelas lentes da consciência, da música e da arte. A Conferência CoMA é um grande encontro da cadeia produtiva da música visando networking e o desenvolvimento de negócios, e com isso uma visibilidade para o mercado do DF.

Vivemos em um mundo onde estamos todos conectados pela natureza, o CoMA é o nosso grande laboratório de mundo. E vai muito além de trabalhar uma estrutura sustentável e sua acessibilidade ou reduzir e compensar a emissão de CO2. Criamos experiências buscando auxiliar nas transformações das pessoas, das relações e dos ambientes que vivemos. O objetivo é que ninguém saia do nosso festival sendo a mesma pessoa que entrou. Pensamos no planeta, onde cada um tem o seu lugar e o lugar tem cada um. (site oficial do festival CoMa)

Criar uma vivência de show de forma mais segura, falar sobre assuntos relevantes e proporcionar uma experiência única são objetivos do festival, que tenta demonstrar como incentivar um mercado mais consciente em Brasília.

Inicialmente batizado Convenção de Música e Arte, também conhecido como Festival CoMA, é um festival de música alternativa que acontece anualmente. Criado pelas produtoras brasileiras, o festival foi realizado pela primeira vez em 2017.

Criamos um mini-mundo, onde todos podem sentir o poder da música. Nossos palcos conectam artistas consagrados, artistas que estão começando, locais, nacionais, internacionais, todos e todas em um grande caldeirão, abraçando a

¹² <https://bikerslife.com.br/wp-content/uploads/2019/06/moto2-1024x682-800x445.jpeg>

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO ARTIGO CIENTÍFICO

incrível diversidade sonora do nosso país e a potência do que ela pode proporcionar. São mais de 40 atrações. Falamos também de música como negócio, através de conversas, workshops, pitches, apresentamos novas possibilidades dentro do mercado da música. Caminhos que possam ser cada vez mais saudáveis e construtivos.(site oficial festival CoMa)

Misturando conferências e shows em um evento só, tem o objetivo de conscientizar e divertir seus visitantes, com atrações e discussões sobre o mundo, como tornar o evento melhor e como discutir assuntos. O festival vem trazendo essa carga para melhorar mais uma vez a experiência, com mais de 4 edições, e em 2022, vem com mais uma abordagem moderna, divertida e séria para seus visitantes.

O CoMA nasceu de sonhos. Um festival de consciência, música e arte. Um laboratório de mundo em constante transformação, onde acontecem experiências que inspiram e provocam revoluções. Acreditamos no poder transformador das pessoas e na união uníssona e ressonante através das frequências. Parece loucura um festival sonhar em mudar o mundo (site oficial do festival CoMa)



Imagem 4: Festival CoMA¹³

É relevante mencionar que um viés do festival é trazer e trabalhar com os artistas locais, bem como ser palco para os iniciantes no mercado cultural.

¹³https://imgsapp2.correiobraziliense.com.br/app/noticia_127983242361/2019/06/05/760434/20190605141425886256e.jpg

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO ARTIGO CIENTÍFICO

Festival do Japão

Criado em 2012, tem como objetivo divulgar, e abranger a cultura oriental, e além de homenagear a memória dos imigrantes, buscamos mostrar os valores intangíveis e invisíveis da cultura japonesa para os visitantes e para a sociedade brasileira, como o “**omotenashi**” (excelência no atendimento, hospitalidade), o “**kaizen**” (melhoria contínua) e o “**mottainai**” (combate ao desperdício).

Com o resultado de anos de experiência, o Festival tem seu nome no mercado, no qual vários jovens já conhecem o evento e o tem como referência, com espaço para cosplays e comidas típicas, onde é possível se encontrar e se divertir.

No artigo de Gonçalves e Franco (2018) nos conta que No Festival do Japão Brasília, a temática central, além de ser disseminar a cultura japonesa, é principalmente contar a história dos 110 anos de imigração japonesa no Brasil, através de autores como: Tomoo Handa (1987), Hiroshi Saito (1961) e Tsuguio Shindo (1930), na qual se fez necessário um estudo sobre a trajetória dos imigrantes, que contam através de cartas escritas pelos próprios imigrantes, que chegaram ao Brasil para trabalhar, e lhes foi prometido através de contrato com a Companhia de Colonização uma oportunidade de trabalhar nas fazendas de café e poder conseguir uma boa remuneração.

Um evento com tanta carga histórica nos mostra a relevância de lembrar e celebrar a diversidade cultural. No estado de São Paulo o evento fez história, tendo em vista a sua importância cultural e repercussão social, o FESTIVAL DO JAPÃO foi incluído no Calendário Turístico do estado de São Paulo através da Lei Estadual nº 11.139, de 24 de abril de 2002 e no Calendário Oficial de Eventos da cidade de São Paulo através da lei 13.835 de 03 de junho de 2004.(site oficial)¹⁴.

Em todo lugar que passa, deixa sua marca, e no Distrito Federal não é diferente, sendo o maior evento de cultura japonesa aqui, junta a cada ano milhões de participantes.

¹⁴ <https://www.nippobrasilia.com.br/events/10o-festival-do-japao-brasilia-2022-brasilia-df/>

**TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
ARTIGO CIENTÍFICO**



Imagem 5: Festival do Japão¹⁵

PESQUISA COM O PÚBLICO: REPERCUSSÕES

Com a relevância desses eventos para o Distrito Federal, deve ser considerada também a importância da pandemia (feita após as primeiras doses da vacina) e o que esses eventos podem nos agregar. Com o estudo deste artigo, dando visibilidade e importância para os tantos eventos do Distrito Federal. Para entender melhor esse universo de eventos pop/geek realizamos um levantamento feito através de um formulário, enviado a grupos de whatsapp, bem como grupos do facebook para levantar os principais eventos do segmento.

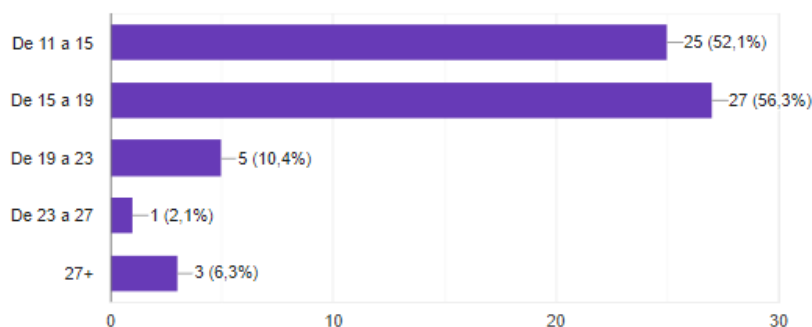
O público alvo de eventos de cultura pop/geek não tem uma localidade específica, encontra em diversas regiões administrativas do DF. No entanto, esses acontecem de forma concentrada na região do Plano Piloto. Pois é o lugar com mais facilidades de mobilidade urbana tais como: transporte público, transporte por aplicativo, facilitando o deslocamento de um grande número de pessoas.

Os participantes dos eventos da cultura pop/geek é um movimento jovem no DF, como pode ser comprovado pelo levantamento, a seguir a ilustração 1, com a síntese da idade dos participantes.

¹⁵<https://brasilainfoco.com/festival-do-japao-em-brasilia-recebe-cerca-de-45-mil-pessoas-no-pavilhao-do-parque-da-cidade/>

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO ARTIGO CIENTÍFICO

Ilustração 1: Com que idade você começou a frequentar esses eventos (pop/geek) ?



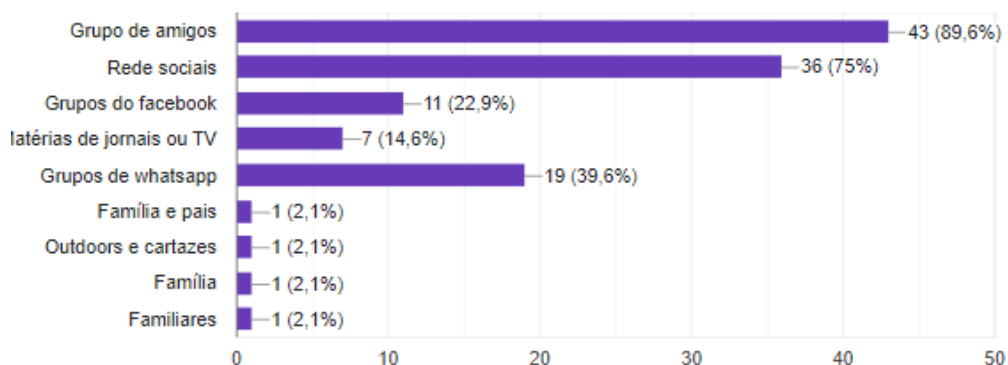
Foram cerca de até 50 respondentes, na qual a principal faixa etária varia de 11 até 19 anos, como pode ser verificada na ilustração acima. É interessante perceber que o público dos eventos em estudo é extremamente jovem nessa amostra de pesquisa, mas talvez uma ampliação da amostra possa trazer resultados mais incorporados sobre esse segmento de evento.

Um outro questionamento que foi feito: O que leva pessoas a se interessarem por esses eventos? Pois, tentamos encontrar oportunidades de negócios, e de melhoria nesse segmento. Percebeu-se que as feiras, onde são comercializados artigos especializados e personalizados atraindo bastante esse público, pois são artigos escassos, assim como comidas regionais de diferentes culturas, além de roupas e acessórios. Nos relatos colhidos percebeu-se entre várias vantagens que o público vê nos eventos desse tema, a maior é o acolhimento: A sensação de pertencer ao mesmo universo que outras pessoas. Se encontrar em um ambiente diferenciado é uma sensação que muitos podem não ter no colégio, escola, família ou trabalho.

As redes sociais tiveram uma grande importância para divulgação de eventos do segmento, pois ao perguntarmos sobre como era acessado as informações sobre esses eventos as redes sociais ficam em evidência, sendo essa uma característica dessa geração que está cada vez mais conectada, e usar as redes como forma de conexão. A seguir o resultado do questionamento.

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
ARTIGO CIENTÍFICO

Ilustração 2: Canais de divulgação desses eventos.



Outro ponto relevante na nossa pesquisa foi : O que une essas pessoas a esses eventos? Existem vários fatores que influenciam a ida a esses eventos, um deles é a união (socialização), onde você pode ir para ver seus amigos, e também, para se identificar como grupo que tem um local onde os gostos em comum prevalecem, além de se aproximar de um grupo mais homogêneo. Outro atrativo mencionado pelos pesquisados são os concursos, tanto de cosplay quanto os de dança kpop, onde as pessoas podem se programar durante meses para essa ocasião, onde podem ter um local para mostrar sua arte.

Sobre o tópico de melhoria desse segmento de eventos os relatos foram os mais diversos, nos dedicamos a elencar os principais ou aqueles que mais se repetiram e se relacionam com o público. A seguir a ilustração 3 com a síntese desse resultado.

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
ARTIGO CIENTÍFICO

Ilustração 3: Melhorias e Comentários



Fonte: Dados da pesquisa.

Entre muitos outros motivos singulares para se ir em eventos como esse, também existem as melhorias que precisam acontecer. Na ilustração acima destacou-se nos comentários 1 - a falta de transparência com seu público, não ter comunicação hoje em eventos é algo muito irregular, e muito se fala também sobre a falta de comunicação com sua equipe. 2 - A organização ainda é básica, com muitas reclamações, por não oferecer o que o público precisa. 3 - A segurança também, onde muitas pessoas ainda não se sentem seguras, as taxas de furto ainda são grandes, e com eventos onde se tem cosplay, os assédios é um problema. As mulheres destacam bastante essa questão de assédio. É necessário investir em mais segurança e conforto, o que muitos pedem, é um público que sente que precisa de atenção, sempre está lá, esperando melhorias.

4 - Sustentabilidade, depois da pandemia, o crescimento de eventos que se responsabilizam por ser lixo zero, aumentou, hoje um evento tem que desenvolver estratégias para a sustentabilidade. E também, a falta de acessibilidade precisa ser discutida, pelo formulário feito, ainda é uma questão a ser melhorada, onde o público sente falta do local ter mais acessibilidade.

Foi também investigado aos pesquisados quais os eventos que eles conheciam que era sediado no DF e do segmento pop/geek. O resultado está ilustrado a seguir:

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
ARTIGO CIENTÍFICO

Ilustração 4 : Eventos citados da cultura Pop/Geek.



Fonte: Dados da pesquisa

Foi identificado pelo menos mais 7 eventos (House Geek, Quermesse do templo, Kodama, K-Power, Nipo Festival, Anime Summit) os demais eventos já haviam sido identificados. Nesse ponto observa-se que já houveram algumas iniciativas para atender a demanda de eventos, porém nos parece que não foram continuadas, esse é um fato que merece um pouco mais de atenção dos pesquisadores para entender os problemas específicos que podem influenciar nas dificuldades de manter esses eventos.

CONCLUSÕES

Esse trabalho permitiu a visualização que o DF tem grande potencial para o desenvolvimento do segmento, existem muitas tentativas de emplacar eventos que possam atender a essa demanda da cultura pop/geek, no entanto precisam se especializar mais, como organizadores se interessarem por esse tema e desenvolver soluções adequadas para às demandas e anseios desse nicho de mercado.

Este artigo teve objetivo de demonstrar os eventos desse tema pop/geek na escala Brasil ajudou de alguma forma fortalecer e incentivar o mercado para atender as necessidade dos jovens. Atualmente os festivais vêm dominando a cena midiática, abrindo oportunidades para a consolidação de outras demandas. O E-sports tem se destacado no segmento pop/geek como uma atividade que pode mobilizar grandes contingentes de pessoas. Essas tendências

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
ARTIGO CIENTÍFICO

podem ajudar os novos produtores com oportunidades para desenvolver e inovar nesse segmento.

Por fim, é necessário investigar em mais pesquisas de mercado e consolidar informações sobre o nicho de mercado pesquisado neste trabalho. Uma das grandes dificuldades nesta incursão foi achar informações sistematizadas sobre o tema, e principalmente sobre o mercado Pop/geek. Assim indica-se a continuidade de pesquisas acerca desse tema, o que quero iniciar com essa pesquisa é a procura sobre esse tema.

REFERÊNCIAS

AMEIDA, Igor. **ANÁLISE DA ATIVIDADE DE MÚSICOS BATERISTAS RELACIONADAS AS LESÕES OSTEOMIOARTICULARES**. 2019. Disponível em: <https://bdtcc.unipe.edu.br/publications/analise-da-atividade-de-musicos-bateristas-relacionada-s-as-lesoes-osteomioarticulares-igor-de-almeida-sales/> acesso em 25 jul 2022

Agência Brasília. **MOTO, rock e diversão turística neste fim de semana**. Agência Brasília, [S. l.], 4 dez. 2021. Disponível em: <https://www.agenciabrasilia.df.gov.br/2021/12/04/moto-rock-e-diversao-turistica-neste-fim-de-semana/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

CARVALHO, Guilherme Paiva. **Identidade, cultura e música em Brasília**. 2014. 9 p. Dissertação (Pós-Graduação em Ciências Sociais) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2014. Disponível em: http://www.revistas.unisinos.br/index.php/ciencias_sociais/article/view/cs.2015.51.1.02/4595. Acesso em: 17 jul. 2022.

CARVALHO, Guilherme Paiva. **Identidade, cultura e música em Brasília**. *Revista Ciências Sociais Unisinos*. v. 51 n. 1. 2015. DOI: <https://doi.org/10.4013/cs.2015.51.1.02>

CAMBRIDGE Dictionaries Online. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/geek>>.

FERRO, Daniel. **Documentário rock in rio 30 anos**. Direção: Daniel Ferro. Produção: Daniel Ferro. Fotografia de Daniel Ferro. Gravação de Daniel Ferro. Youtube: [s. n.], 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PwMtmnQ4jh0>. Acesso em: 8 fev. 2022.

FESTIVAL COMA. **TRANSPARÊNCIA**. 2022. Disponível em: <https://www.festivalcoma.com.br/transparencia>>. Acesso em: 23 maio. 2022.

Festival do Japão. **Histórico**. Disponível em: <https://www.festivaldojapao.com/historico/#:~:text=A1%C3%A9m%20de%20homenagear%20a%20mem%C3%B3ria>>. Acesso em: 23 maio. 2022.

GONÇALVES, Fylipe Augusto Franco. **Turismo, cultura e relações estabelecidas entre Brasil e Japão: festival do Japão Brasília**. 2018. 77 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Turismo) —Universidade de Brasília, Brasília, 2018. Disponível em:

TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
ARTIGO CIENTÍFICO

https://bdm.unb.br/bitstream/10483/21141/1/2018_FylipeAugustoFrancoGoncalves_tcc.pdf.
Acesso em: 17 jul. 2022.

GOMES, Jéssica de Amorim. **Música urbana: ascensão do rock brasileiro na década de 80**. 2016. 54 f. Monografia (Licenciatura em História)—Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/13623/1/2016_JessicadeAmorimGomes.pdf. Acesso em: 17 jul. 2022.

GONÇALVES, Raiana Bittencourt Coelho Scorza. **Brasília Capital Moto Week: suas relações com o turismo**. 2017. 90 f., il. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Turismo)—Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

KREMES, Karen Keslen. **Cultura Geek E Tecnologia: Reflexões Sobre Os Híbridos De Videogame E Cinema Interativo**. 2018. 121 p. Dissertação de mestrado (Mestre em História) - Universidade Estadual de Ponta Grossa. 2018. Disponível em: <https://tede2.uepg.br/jspui/bitstream/prefix/2901/1/Karen%20Keslen%20Kremes.pdf>. Acesso em: 17 jul. 2022.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), 2021 disponível em : <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/df/panorama>, acesso em: 27 jul 2022

LARAIA, Roque de Barros. *Cultura: um conceito antropológico*. Rio de Janeiro: J. 2009

ORTIZ, Renato. **Imagens do Brasil. Sociedade e Estado**, v. 28, p. 609-633, 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/se/a/P87XtVzZDCKdNqv9Nt8dfYr/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 17 jul. 2022.

PACHECO, Paulo. **Além do universo geek: Como a CCXP mudou a história da cultura pop**. Omelete, 19 out. 2021. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/ccxp/alem-do-universo-geek-como-a-ccxp-mudou-a-historia-da-cultura-pop>. Acesso em: 13 jan. 2022.

ROCHA, Noatto. Afinal, **O QUE É O DIA DA TOALHA**. Intrinsic, 2021, p 3-4 Disponível em: <https://www.intrinseca.com.br/blog/2021/05/afinal-o-que-e-um-dia-da-toalha/> Acesso em 25 jul. 2022

SILVA, Jefferson Rocha da. **O QUE É CULTURA POP?** [S. l.: s. n.], 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LPhUsoctgY&t=216s>. Acesso em: 8 fev. 2022.

Sintonia Geek. A EVOLUÇÃO da Brasil Game Show. Sintonia Geek, [S. l.], p. 1-1, 4 nov. 2017. Disponível em: <http://sintoniageek.com.br/bgs-historia/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

SÁ, Simone Ferreira de. **Cultura POP**. 1. ed. atual. Salvador-BA, Brasil: Editora da Universidade Federal da Bahia, 2015. 300 p. Disponível em: https://chuva-inc.github.io/compos-static-files/publicacoes/Cultura_pop_repositorio.pdf#page=46. Acesso em: 17 jul. 2022.

TRAVANCAS, Paula Rozenberg Travancas. **Mudanças nos eventos de animê brasileiros: da cultura pop japonesa à cultura pop mundial**. Dissertação de mestrado (Mestrado em Comunicação) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2017. Disponível em:

**TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM EVENTOS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
ARTIGO CIENTÍFICO**

<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0836-1.pdf>. Acesso em: 17 jul. 2022.

TEIXEIRA, E. B. **A Análise de Dados na Pesquisa Científica: importância e desafios em estudos organizacionais. Desenvolvimento em Questão**, [S. l.], v. 1, n. 2, p. 177–201, 2011. DOI: 10.21527/2237-6453.2003.2.177-201. Disponível em: [http://www.spell.org.br/documentos/ver/20204/a-analise-de-dados-na-pesquisa-cientifica--im po---](http://www.spell.org.br/documentos/ver/20204/a-analise-de-dados-na-pesquisa-cientifica--im-po---)

VILELA, Luiza, **Game of Thrones e a trajetória do erro: o que aprender com o rumo da série**. 2022, revista consumidor moderno, Disponível em: <https://www.consumidormoderno.com.br/2022/07/01/game-of-thrones-erro-negocios/>

O conteúdo expresso no trabalho é de inteira responsabilidade do(s) autor(es).