

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
CAMPUS GOIÂNIA

GESTÃO EM SERVIÇOS DE HOSPITALIDADE

VALQUÍRIA VITAL MACHADO

A Hospitalidade nos Eventos Geeks em Goiânia e Aparecida de Goiânia

GOIÂNIA, 2023



INSTITUTO FEDERAL
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
SISTEMA INTEGRADO DE BIBLIOTECAS

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO NO REPOSITÓRIO DIGITAL DO IFG - ReDi IFG

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Digital (ReDi IFG), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IFG.

Identificação da Produção Técnico-Científica

- | | |
|--|---|
| ☐ Tese | ☐ Artigo Científico |
| ☐ Dissertação | ☐ Capítulo de Livro |
| ☒ Monografia – Especialização | ☐ Livro |
| ☐ TCC - Graduação | ☐ Trabalho Apresentado em Evento |
| ☐ Produto Técnico e Educacional - Tipo: _____ | |

Nome Completo do Autor: Valquíria Vital Machado

Matrícula: 20212011230180

Título do Trabalho: A Hospitalidade nos Eventos *Geeks* em Goiânia e Aparecida de Goiânia

Autorização - Marque uma das opções

1. ☒ Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso aberto);
2. ☐ Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG somente após a data ____/____/____ (Embargo);
3. ☐ Não autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso restrito).

Ao indicar a opção **2 ou 3**, marque a justificativa:

- ☐ O documento está sujeito a registro de patente.
- ☐ O documento pode vir a ser publicado como livro, capítulo de livro ou artigo.
- ☐ Outra justificativa: _____

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

- i. o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- ii. obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- iii. cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

Goiânia, 06/11/2023.



Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

A Hospitalidade nos Eventos *Geeks* em Goiânia e Aparecida de Goiânia

Trabalho de Conclusão de Curso, no formato de artigo científico, apresentado ao curso de Gestão em Serviços de Hospitalidade, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás - Campus Goiânia/IFG, como requisito parcial à obtenção do título de pós-graduação.

Orientador(a): Ms(a): Ana Lúcia Siqueira de Oliveira

TERMO DE APROVAÇÃO



INSTITUTO FEDERAL
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
CÂMPUS GOIÂNIA

ATA Nº 09/2023

ATA DA SESSÃO PÚBLICA DE APRESENTAÇÃO E DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos vinte e oito dias do mês de setembro de dois mil e vinte e três, às dezessete horas e dez minutos, na sala Djalma Maia do Câmpus Goiânia do IFG teve lugar a defesa pública de Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) como requisito obrigatório para conclusão do Curso de Especialização em Gestão dos Serviços de Hospitalidade, vinculado ao Departamento de Áreas Acadêmicas I do Câmpus Goiânia. A aluna **Valquíria Vital Machado**, Matrícula Nº 20212011230180, submeteu o trabalho intitulado "**A Hospitalidade nos Eventos Geeks em Goiânia e Aparecida de Goiânia**" como exigência para obtenção do Título de Especialista em Gestão dos Serviços de Hospitalidade. A banca examinadora foi composta pelos seguintes membros: Profa. Me. Ana Lucia Siqueira de Oliveira (Orientadora-IFG); Profa. Dra. Lisandra Lavoura Carvalho Passos (IFG); Profa. Me. Giovana Adriana Tavares Gomes (Goiás Turismo).

Em conformidade com o Art. 34 da Resolução do Conselho Superior do IFG, Nº 19 de 21 de maio de 2020 "o Trabalho de Conclusão de Curso deverá ser avaliado por uma Banca de Professores, sendo considerado aprovado, aprovado com ressalvas ou reprovado".

Iniciada a sessão pela presidente da banca examinadora, a discente expôs o assunto, dentro do tempo regulamentar de vinte minutos, sendo na sequência arguida pelos membros da banca e tendo dado os esclarecimentos necessários, obteve o parecer final:

1. (x) Aprovada.
2. () Aprovada com Ressalvas
3. () Reprovada

Goiânia, 28 de setembro de 2023.

Banca Examinadora

Profa. Me. Ana Lucia Siqueira de Oliveira (presidente/orientadora - IFG)

Profa. Dra. Lisandra Lavoura Carvalho Passos (IFG)

Profa. Me. Giovana Adriana Tavares Gomes (Goiás Turismo)

Pós-Graduanda

Valquíria Vital Machado, Matrícula IFG Nº 20212011230180.

Documento assinado eletronicamente por:

- Valquíria Vital Machado, 20212011230180 - Discente, em 31/10/2023 11:29:12.
- Lisandra Lavoura Carvalho Passos, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLÓGICO, em 27/10/2023 14:47:37.
- Giovanna Adriana Tavares Gomes, Giovanna Adriana Tavares Gomes - Coordenador(a) - Goiás Turismo – Agência Estadual de Turismo (03549463000103), em 27/10/2023 14:47:30.
- Ana Lucia Siqueira de Oliveira, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLÓGICO, em 27/10/2023 14:44:05.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 17/09/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifg.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 454795
Código de Autenticação: 686c423313



A Hospitalidade nos Eventos *Geeks* em Goiânia e Aparecida de Goiânia

Valquíria Vital Machado

Resumo

A área de eventos tem investido em novos públicos nas cidades de Goiânia e Aparecida de Goiânia para que possam se tornar um nicho do mercado turístico. Por esse motivo o estudo da importância da hospitalidade nos eventos *geeks* em Goiânia e Aparecida de Goiânia, analisou qual é o olhar dos participantes nesses eventos e o que falta para ser melhorado em relação à cordialidade, à receptividade, o atendimento, acessibilidade, limpeza, custo/benefício e o acolhimento nesses locais e onde se observa que o participante vem se sentindo prejudicado ao ouvir as sugestões de quem frequenta.

Palavras-chave: Cultura pop, *Geek*, Eventos, Cosplay, Hospitalidade.

Abstract

The event area has invested in new audiences in the cities of Goiânia and Aparecida de Goiânia so that They can become a niche in the tourist makert. For this reason, the study of the importance of hospitality at geek in Goiânia and Aparecida de Goiânia analyzed what the participants' view of these eventos in and what needs to be improved in relation to cordiality, recepty, servisse, accessibility, cleanliness, cost/ benefit and welcome in these places and Where it is observerd that the participant has been feeling harmed by listening to the suggestions of those who attend.

Keywords: Pop culture, *Geek*, Events, Cosplays, Hospitality.

1– Introdução

A cultura Pop, com a sua subcultura denominada *geek*, começou nos Estados Unidos, porém, explodiu na Ásia e ganhou uma expressiva popularidade no mundo ocidental por volta de 1950¹, “Chama a atenção na década de sessenta obra de alguns quadrinistas brasileiros”, e expandiu com eventos pelo país (MIOTELLO; MUSSARELLI, 2011). Há depoimentos de

¹ **Geek: uma cultura cuja origem é bem mais antiga do que se imaginava**
22 de setembro de 2022, por Leila Benedetti.

participantes que em 2002 começou a ter eventos em Goiânia, mas começa realmente a ser manifestada em 2009 com o Anime Hero Festival². Essa cultura vem se destacando em Aparecida de Goiânia e Goiânia trazendo consigo os fãs desse fenômeno que se faz cada vez mais presente, sobretudo após a propagação de culturas orientais nas plataformas do *Youtube*, *Instagram*, *Facebook*, X (antigo *Twitter*), entre outras.

Ao frequentar os eventos voltados para a subcultura *geek*, observou-se que a hospitalidade é importante nesse ambiente, por esse motivo será estudada a hospitalidade nos eventos *geeks* em Goiânia e Aparecida de Goiânia com o intuito de analisar qual é o olhar dos participantes nesses ambientes e o que falta para ser melhorado em relação à cordialidade, à receptividade, o bem receber, a limpeza, o custo/ benefício e o acolhimento nesses eventos, além da importância da hospitalidade nesses locais.

O problema dessa pesquisa é: “como a hospitalidade é percebida pelos participantes dos eventos das cidades de Goiânia e Aparecida de Goiânia nos eventos de cultura pop, subcultura *Geek*?”

Como percurso investigativo dessa pesquisa iremos utilizar o método qualitativo, com abordagem de nível exploratório e técnica de observação participante e incluir a percepção da autora. Para tanto serão buscados aportes teóricos relativos aos eventos *geeks*, entretenimento, cultura, hospitalidade. A coleta de dados será por meio de formulários aplicados nos eventos, que ocorrem nas duas cidades a fim de abordá-los e avaliá-los em relação à hospitalidade e ao que pode ser melhorado em relação à cordialidade, à receptividade, o bem receber, avaliar o custo/ benefício, limpeza e o acolhimento nesses locais e observar no que o participante vem se sentindo prejudicado ao ouvir suas sugestões.

Com esse artigo pretende-se contribuir efetivamente com os dados que possam auxiliar com a hospitalidade e a receptividade nos eventos de subcultura *geeks* em Goiânia e Aparecida de Goiânia.

2 - Breve História dos Eventos *Geeks*

Por volta no ano de 1510 segundo a página “*On Line Etymology Dictionary*” a palavra *geek* foi grafada “*geck*”, em inglês e “*gek*” em alemão cujo o sentido pejorativo estava associado às palavras “tolo”, “bobo”. A mesma palavra no verbo germânico tem

² **Cleiton Mendes** foi um dos participantes da época quando esses eventos em Goiânia começaram. Fotos no FACEBOOK: <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.10150184416357140&type=3>

significado de “coaxar”, “cacarejar”, também “zombar” e “trapacear”. Esse termo era usado também para artistas de rua e carnavalesco se tornando sinônimo de aberração, porém com a popularização na internet em 1990 o termo teve uma conotação positiva com a inserção da cultura pop. A palavra *nerd* surgiu na década de 1950 e, segundo Matos (2011), não tem uma origem precisa, no entanto, uma das versões mais aceitas foi que teria surgido no Canadá através de um grupo de cientistas que varava a noite se divertindo com pesquisa e desenvolvimento em *Northern Electric*, um escritório de tecnologia conhecido pela sigla *NERD* (*Northern Electric Research and Development*) e então o nome do laboratório serviu de “apelido para os jovens que eram vidrados em computadores e tecnologia”. Também há outra de que o termo surgiu no “*Massachusetts Institute of Technology*” (ROHR, 2009).

O termo *nerd*³ serve para designar pessoas com inteligência maior que a média e com dificuldade de se relacionar “antissocial”, normalmente com óculos, que vivem estudando e no qual eram sempre os excluídos (FANTASTICO, 2009). No Brasil se utiliza muito o sinônimo de *nerd* segundo (MATOS, 2011. p. 4) “é *CDF*” (Crânio de Ferro). Para Oliveira, Silva e Teixeira (2019, p. 17).

Os *geeks* se diferenciam dos *nerds*, apesar de ambos serem subgrupos da sociedade, por apresentarem interesses mais específicos em determinados assuntos, possibilitando uma dedicação maior e, consequentemente, tornando-se eficientes em suas conversas, atividades e produções.

Atualmente os termos citados deixaram de ser uma caracterização depreciativa e passaram a ter uma aceitação social de pessoas de grande sabedoria e conhecimento e para o entendimento do sentido atual dessa tradição é importante buscar-se a história da cultura pop, subcultura *geek*.

No século XVIII, nos Estados Unidos, já havia o termo “*nerd*”, com personalidades que fizeram história como *Benjamin Franklin*, *Thomas Jefferson* entre outros, uma vez que eles eram obcecados por pesquisas, invenções, tinham pouco tempo para família e amigos.

Em 1857 segundo (BRENTANO, PETRÓ, 2011) o livro de *Tom Brown's School Days* mostra nos *nerds* construindo máquinas em seus quartos e sendo oprimidos por desenvolver coisas a frente de sua época, eles não eram chamados de *nerds*, mas já existiam.

A palavra *nerd* teve mudanças e por volta de 1900 segundo (UNINASSAU, 2018) passou a ser usada para definir artistas, ambulantes, acrobatas, trapezistas, entre outros. A

³ Os *nerds* eram ridicularizados pelos valentões da escola e incansavelmente estereotipados. Os *nerds*, até bem pouco tempo atrás retratados como jovens estudiosos, mas inadequados socialmente, começam a ocupar uma posição privilegiada no cenário pop-tecnológico atual.

partir desse momento o termo se estendeu para usuário de computadores que começaram a ser comercializado para pessoas”.

Em meados de 1950 os termos *nerd* e *geek* se oficializaram com o livro *"If I Ran the Zoo"*, escrito por *Theodoro Seuss Geisel*, porém a primeira versão oficializada do termo veio em 1951 pela *Newsweek* (BENEDETTI, 2022). Levando em consideração que os Estados Unidos sempre foi o mais influente em cultura, acredita-se que por volta de 1945 a 1950, após a segunda guerra mundial onde o Japão ficou ocupado por tropas americanas e passou por uma onda de ocidentalização.

O Japão antes mesmo dessa ocidentalização já eram desenhista de mangás e o primeiro a ser publicado foi em 1818 por um autor muito famoso da época e com todo esse processo o mangá também foi agregado a subcultura *geek* sendo influenciado pelos Estados Unidos que veio a crescer no país e se espalhar pelo mundo.

O que é *mangá*? De acordo com NAGADO, MATSUDA, GOES (2011, p. 10):

O “Mangá é a palavra que define as histórias em quadrinhos e os gibis japoneses, que conquistaram leitores no mundo inteiro, tornando-se verdadeiro fenômeno editorial em vários países.

Do ponto de vista econômico, o Japão foi se despertar a partir de 1970, o que influenciou a subcultura *Geek*. Enquanto nos Estados Unidos os filmes que marcaram a história dos *geeks* e *nerds* foram *Star Trek* e *Star Wars* que transcendeu as telas de cinema e televisão trazendo um DNA americano, ela se enraíza no DNA japonês e se associa as tecnologias avançadas do país do extremo oriente que começa a exportar produtos fazendo a cabeça de milhões de jovens no ocidente carregando sua marca para o mundo.

Na década de 80 “*trinta países ocidentais receberam uma invasão cultural vinda do outro lado do mundo*”, com isso os imigrantes japoneses chegaram ao Brasil entre 1908 e no fim de 1970, sendo o Brasil um dos primeiros países a ler mangá, no entanto segundo Ramos (2012, p. 39) as publicações orientais só cáiram no gosto do leitor daqui com a entrada da editora *Conrad* no segmento no fim de 2000 (MIOTELLO; MUSSARELLI, 2011). Os estereótipos de *geeks* e *nerds* dos anos de 1970 e 1980 eram pessoas que gostavam de quadrinhos, jogos RPG (Role-Playing Game)⁴ se interessavam por elementos da cultura que normalmente eram populares, além de terem o último jogo da saga e usavam camisetas do *Star Wars* sucesso até hoje nas telinhas (YAKOTE, 2014).

⁴ RPG é a sigla em inglês para *role-playing game*, um gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício.

O primeiro desenho animado exibido no Brasil foi Pica-pau no primeiro dia após a Inauguração da extinta TV Tupi em 19 de setembro de 1950, anos mais tarde no ano de 1964 TV Record passou a exibir a série de *Tokusatsu* (séries *live-action*) Nacional *Kid*, “a série ganhou grande popularidade na época em que foi lançada, pois, devido as várias misturas de elementos ocidentais e orientais na composição da série, fez dele uma muito popular na época” (SOARES, 2019. pg. 45).

A TV brasileira foi ganhando espaço nas redes Manchete, Record, Cultura e Tupi e no ano de 1974 foi exibido o anime *Cyborg 009* do autor *Shotaro Ishinomori* que de acordo com (SOARES, 2019. p. 54) “Seus episódios foram reprisados até a exaustão, tanto que a exibição do anime durou até 1976, o que é muito raro, já que ele apenas possui 26 capítulos”. Os poucos os títulos eram lançados, oferecidos pelas fitas dos cinemas, como explica Dutra (2006, p. 17). No entanto, o *boom* mesmo foi em 1994 quando foi exibido os Cavaleiros do Zodíaco na Manchete, com o sucesso que o desenho fez no México, Portugal, Estados Unidos chegam aqui no Brasil com uma forte estratégia mercadológica relacionada aos desenhos, como indústrias de brinquedos que até hoje fabricam bonecos e revistas especializadas com o tema com grande margem de vendas (NAGADO, MATSUDA, GOES 2011).

Como afirma Dutra (2006, p. 18), outros ânimes se tornaram uma grande febre entre as crianças e jovens brasileiros “como *Dragon Ball*, *Pokémon*, *Yu Yu Hakusho*, entre outros despertando interesse por parte dos empresários do Japão em explorar o mercado brasileiro que até hoje gera grandes lucros para as organizações que fazem parte desse nicho de mercado”.

Esse nicho dos *geeks e nerds* cresceu e trouxe outras culturas pop como o *k-pop*, *doramas*, além de séries, filmes, batalhas medievais, dubladores criando até o Dia do Orgulho *Nerd* que é celebrado desde 2006, todo dia 25 de maio também conhecido como dia da toalha, segundo (BRETANO; PETRÓ, 2011). Essa data foi escolhida em referência à estreia do primeiro filme da série Guerra nas Estrelas, em 1977, um dos ícones do movimento bem popular no mundo *nerd*. Também foi em homenagem ao escritor Douglas Adams como outro ícone *nerd* criador da série de livros *O Guia do mochileiro das galáxias*. Segundo Paola (2022 s/p) os cinco livros foram publicada entre 1979 e 1992, e ganhou adaptações como espetáculos de palco, uma série de TV de 1981, um jogo de computador de 1984 e três séries de quadrinhos publicados pela *DC Comics* entre 1993 e 1996”. Ainda, como aponta a autora:

A toalha é um dos objetos mais úteis para um mochileiro interestelar. Em partes devido ao seu valor prático: pode-se usar a toalha como agasalho [...] pode agitar com a toalha em situações de emergência [...]. Porém, o mais importante é o imenso

valor psicológico da toalha [...] se um sujeito é capaz de rodar por toda Galáxia, acampar, pedir carona, lutar contra terríveis obstáculos, dar a voltar por cima e ainda saber onde está sua toalha, esse sujeito claramente merece respeito (PAOLA, 2022, s/p).

Através de todas as interligações, a cultura pop com a subcultura *geek* chegaram em Goiânia e Aparecida de Goiânia, atualmente tem sido bem presente os eventos voltados para essa cultura e história, que chega até o Estado de Goiás, tema que trataremos na sequência.

3- A importância da hospitalidade na cultura pop, subcultura geek nos Eventos em Goiânia e Aparecida de Goiânia.

Hospitalidade é criar um ambiente agradável, antecipar os desejos do cliente, criar uma forma amigável, segura, acolhedora e satisfatória aonde o momento da prestação de serviço deve ser o mais satisfatória possível. Também é um ato intrínseco ao convívio social onde se recebe, acolhe, se refugia, é onde se sente bem em um local, na casa de alguém, em um lugar público, ou espaço comercial configuram-se como partes das relações humanas (CAMARGO, 2004).

A história da hospitalidade surgiu a aproximadamente 3000 A.C. aonde vários viajantes se deslocavam para o comércio e se hospedavam em alojamentos tendo uma receptividade das pessoas que ofereciam essas instalação onde várias pessoas trocavam valores e experiência culturais durante essa estadia (CASTELLI, 2010. p.8). Canton (2002. pg. 84) complementa que: “os eventos são acontecimentos desde a antiguidade e atravessam diversos períodos da história da civilização humana até chegar os dias atuais” trazem consigo as características econômicas, sociais e políticas junto com o perfil sociocultural (DIAS, 2002, p. 84). Dentro dessa prática de hospitalidade, um evento vem potencializar o desenvolvimento econômico da região (VILAÇA, 2010. p. 3).

Uns dos mais antigos eventos foram os Jogos Olímpicos da era antiga adotados no ano de 776 A.C. CANTON (2002. pg. 85). Com o passar dos anos essa hospitalidade começou a ficar mais presente no turismo e nos eventos e com ela enriquecer essas celebrações é e evoluir as culturas como também a qualidade de vida, além dos valores e entretenimento agregados a uma abrangência de termos econômicos, políticos sociocultural e tecnológico para um público quer se divertir.

Nesses eventos há hospitalidade deve ser sempre valorizada dentro da cultura e na formalização hoteleira e associar-se ao bem receber que permite promover um

acolhimento de tal forma que o participante se sinta bem quesito e confortável em um evento além de ter as relações humanas que busca a compreensão de uma diversidade cultural, costumes dentro de encontros de pessoas permitindo várias experiências e convivências, além de recursos de qualificação humanizado, tecnologia, estratégia de comunicação e marketing adequados, capacidade técnica e organizacional. (CANTON, 2002. p. 90).

Essa hospitalidade é um processo para a construção, ou reconhecimento da identidade do lugar e sua importância gerando uma pluralidade de cultura e processos que acontecem nos eventos de cultura pop, subcultura *geek* onde se vivencia relações que transcendem a convivência momentânea no local (CAMARGO, 2004).

O evento da cultura *geek* tem suas características de ação organizacionais e estratégias de ações, mas por si só não se mantém, a não ser em sintonia com universo do trade turístico com a infraestrutura, logística operacional e política da cidade e age estendendo de um modo afável a hospitalidade, no entanto a mesma tem que ser melhorada em alguns aspectos como foi declarado pelos participantes nas pesquisas dos eventos realizados em Goiânia e a Aparecida de Goiânia trazendo assim uma “cordialidade que é um adjetivo de dois gêneros e remetem à demonstração de afabilidade, de boa vontade com os outros, com sinceridade sendo caloroso e facilidade de convivência com pontos de vistas alheios (PERES, 2014. p. 22).

A hospitalidade é um sistema de trocas de expectativas e confianças mutuas tendo suas virtudes em um sentido transcendental, que na atualidade e vivido nos lugares, principalmente nos eventos de subcultura *geek*, sendo um ato intrínseco do convívio social e pode ser definida como atributo ou característica que oferecer práticas de hospitalidade” (ABREU, 2003, p. 29).

Essa hospitalidade implica uma série de questões relacionadas à forma como cada pessoa a enxerga, a chamada “hospitalidade pública” (CAMARGO, 2004). Ela deve ser vista não somente no contexto comercial, mas no âmbito social, aplicando a ideia de hospitalidade nos espaços tanto públicos como privados onde se permite desfrutar de uma série de recursos proporcionados dentro desses eventos de cultura de massa, por isso a importância da hospitalidade e de desenvolver cada vez mais ela nos eventos de cultura pop, subcultura *geek* desenvolvendo a práticas de lazer e recreação, além de competições da melhor forma e vivenciando a melhor experiência possível (MONTEIRO, 2006, p. 3).

4- Hospitalidade na cultura pop, subcultura geek nos Eventos em Goiânia e Aparecida de Goiânia na visão do público e da autora.

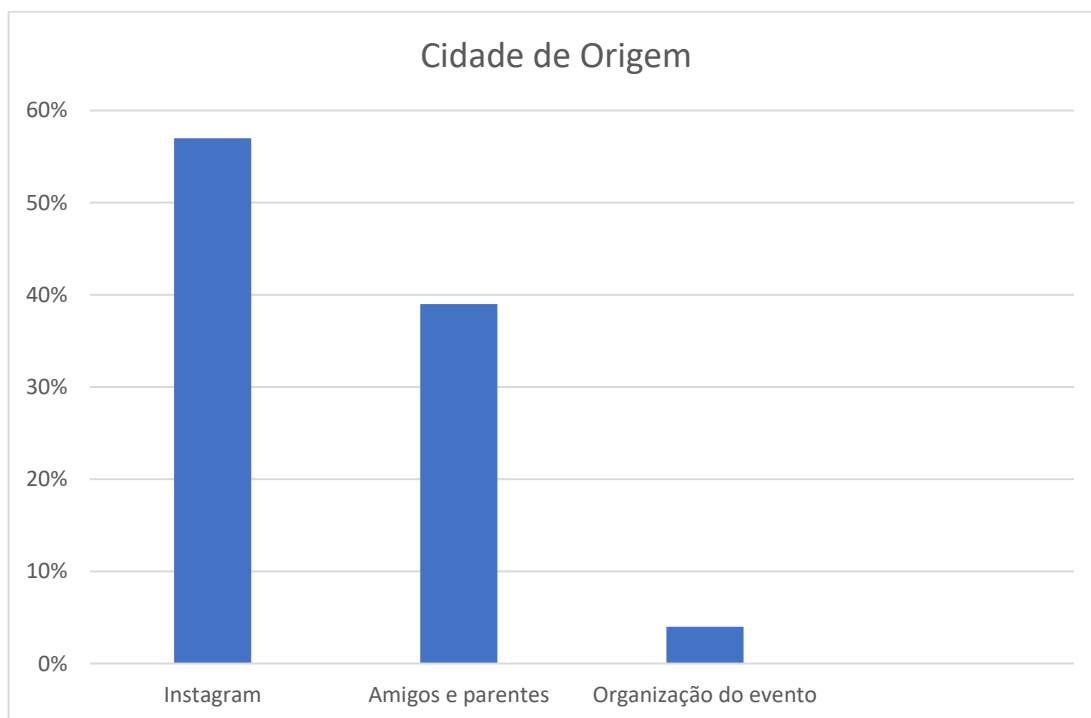
Depois de explicar sobre a importância das hospitalidades nos eventos na cultura pop, subcultura *geek* em Goiânia e Aparecida de Goiânia, iremos expor os dados coletados em alguns acontecimentos nas cidades citadas.

Primeiro evento que houve a coleta de dados foi o “**Aparecida Geek Céu das Artes**”, feita no dia dezoito de setembro de dois mil e vinte e dois no endereço Av. V, 5 - s/n - Cidade Vera Cruz, Aparecida de Goiânia - GO, 74936-600.

No evento citado segundo o organizador estiveram presente em média 500 pessoas responderam ao formulário vinte e quatro participantes de ambos o sexo.

Nesse evento de Aparecida de Goiânia verificou-se que todos que participaram eram do Estado de Goiás e dentro dos 24 entrevistados verificou-se que 37% não responderam suas cidades de origem, 46% são de Goiânia, 13% são de Aparecida de Goiânia e 4% são de Trindade.

Gráfico 1 – Cidade de Origem.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023.

Também foi perguntado qual foi seu principal interesse em participar deste evento Geek? Enumere de acordo com os seus critérios pessoais e por ordem de importância (1º, 2º, 3º, 4º) o que considera significativa no evento.

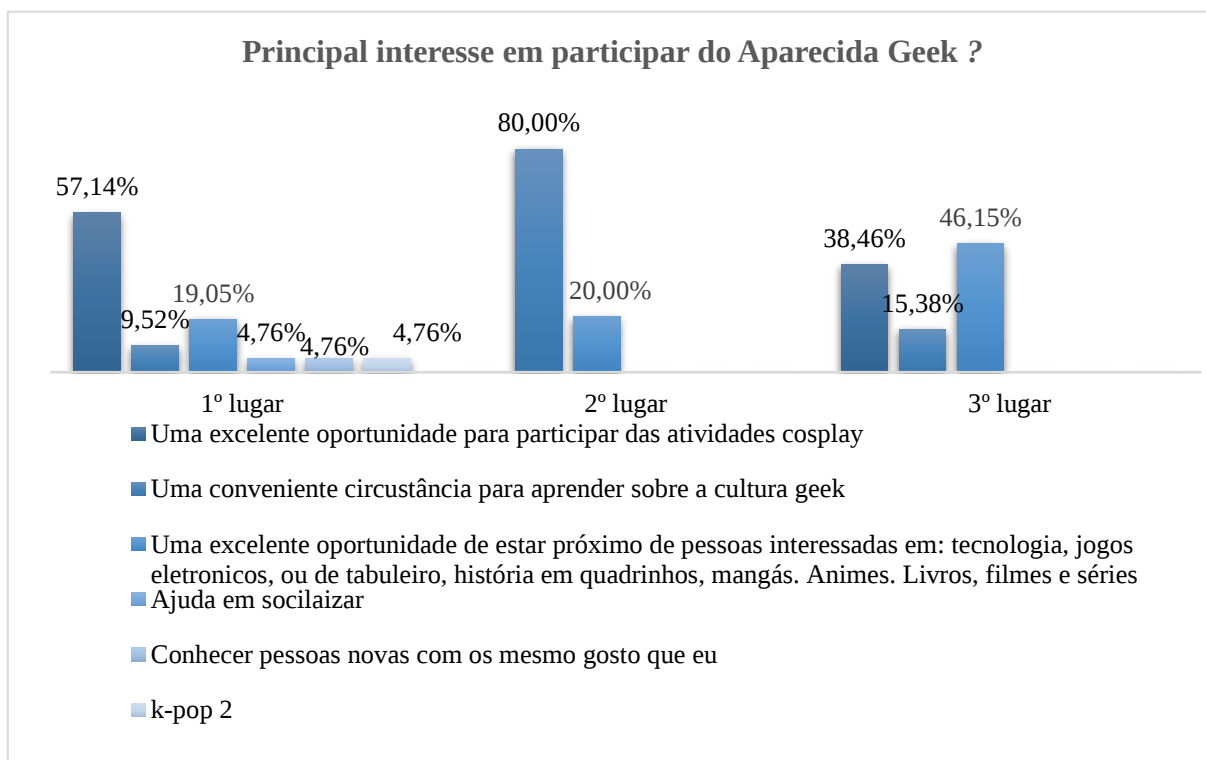
Dos 24 participantes que responderam o formulário como outras opções em 4,76% citaram K-pop⁵ e 4,76% citou que foi para conhecer pessoas novas com os mesmos gostos, e 4,76% disse que ajuda a socializar o restante da seguinte forma:

Uma excelente oportunidade para participar das atividades cosplay foi classificado como 1ª opção para 54,14% dos votos e 20 % dos votos não classificou e 38,46% dos votos classificou como 3ª opção.

Uma conveniente circunstância para aprender sobre a cultura geek foi classificado como 2ª opção para 80% dos votos, como 1ª opção 15,38% dos votos e não classificou 38,46% votos.

Uma excelente oportunidade de estar próximo de pessoas interessadas em: tecnologia, jogos eletrônicos, ou de tabuleiro, história em quadrinhos, mangás. Animes. Livros, filmes e séries foi classificado como 1ª opção por 19,05% dos votos, como 2ª opção por 20% dos votos e como 3ª opção 46,16% dos votos se não classificou 39,13% dos votos.

Gráfico 2 – Interesse em participar do Aparecida Geek.



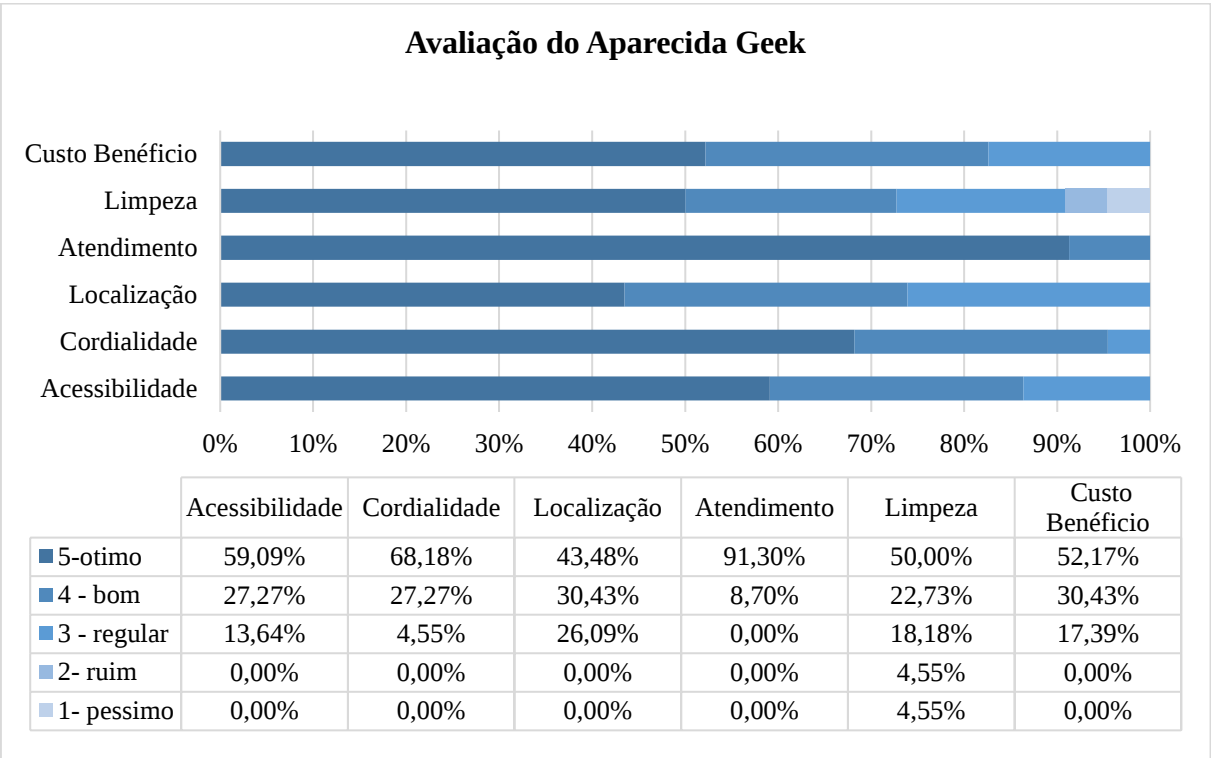
Fonte: elaborado pelos autores, 2023.

⁵ Abreviação de *korean pop* [**música pop coreana** ou **música popular coreana** é um gênero musical originado na Coreia do Sul, que se caracteriza por uma grande variedade de elementos audiovisuais. (<https://pt.wikipedia.org/wiki/K-pop>)

Foi avaliado os indicadores de hospitalidade no evento e o resultado ficou da seguinte forma:

Analisando o gráfico com os dados dos 24 entrevistados, 59,09% dos votos consideraram a acessibilidade ótima, 27,07% dos votos acharam bom, e 16,64% dos votos acharam regular. Na classificação cordialidade 68,18% dos votos acharam ótimo, 27,07% dos votos acharam bom e 4,75% dos votos achou regular, na localização 43,48% dos votos acharam ótimo, 30,43% dos votos acharam bom e 26,09% das pessoas acharam regular, no atendimento a maioria ficou no ótimo 91,30% dos votos e 8,70% no bom, na limpeza foi classificado 50% dos votos ótimo, 22,73% dos votos na classificação boa, 18,18 % dos votos na classificação regular, 4,55% dos votos na classificação ruim e 4,55% dos votos na classificação péssimo, no custo/ benefício foi analisado no ótimo 52,17% dos votos, no bom 30,43% dos votos e no regular 17,39% dos votos.

Gráfico 3 – Avaliação do evento.



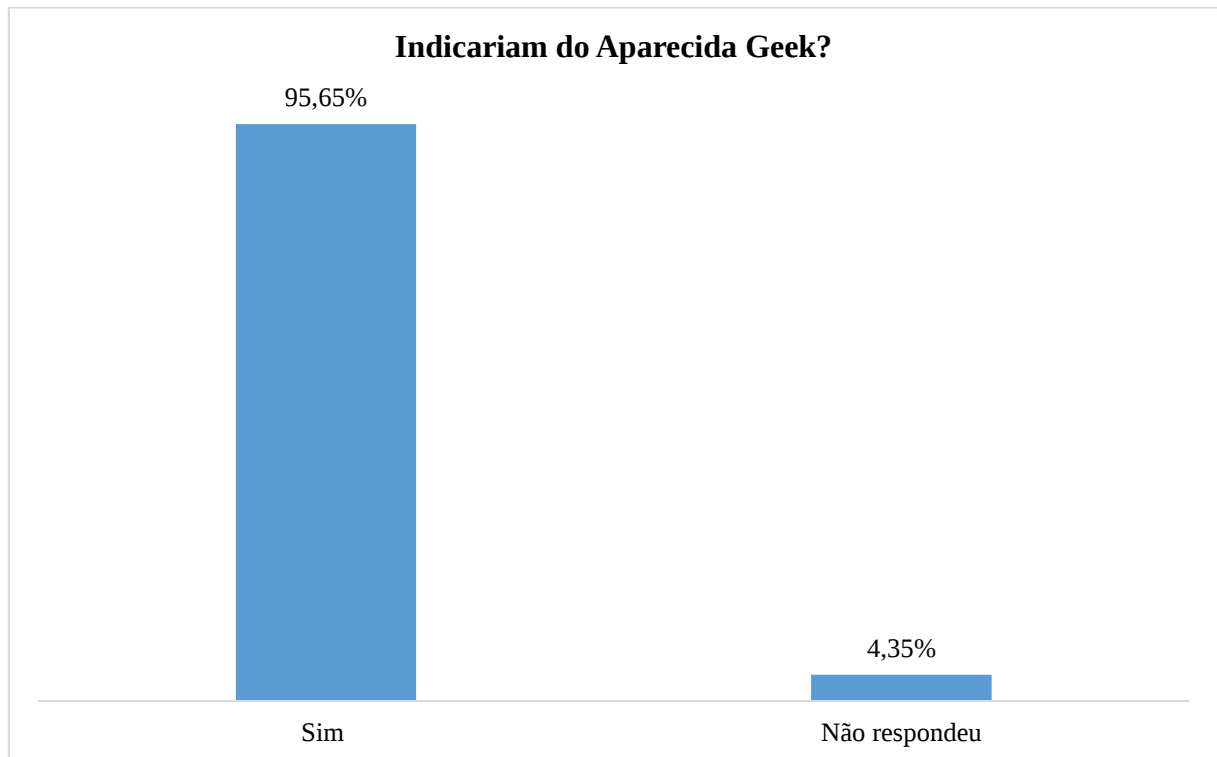
Fonte: elaborado pelo autor, 2023.

Obs: As notas do gráfico variam de 1 a 5.

Perguntou-se os entrevistados se indicaria a outras pessoas a participação dos eventos geeks?

A maioria respondeu que indicaria o evento no seu total de 32%, 4% não indicaria e 4% não respondeu.

Gráfico 4 – Indicação do evento.



Fonte: elaborado pelo autor, 2023.

Na questão foi pedido para justificar a resposta e elas foram as seguintes: Ótima experiência com muitas atividades e curtir com os amigos. Três pessoas disseram mais pessoas melhores para se divertir e duas pessoa disseram que é um evento muito bom sempre traz a cultura Geek. Indicaria a amigos próximos e para outras pessoas. Por um bom emprego. Pessoas competentes, evento agradável e arte sendo espalhada. Quatro pessoas não justificaram suas respostas. A pessoa que não indicou justificou da seguinte forma: Infelizmente o evento se moldou bem fraco, o ambiente onde a comida se encontra o que colabora para não indicação.

Foi analisado a opinião dos 24 entrevistados de como seria a acolhida, hospitalidade, qualidade em um evento *geek* e as colocações foram:



Fonte: elaborado pelo autor, 2023

As pessoas devem ser cordiais e educadas, como no evento Aparecida Geek, quando uma garota estava prestes a desistir da apresentação todo mundo aplaudiu, e apoiou, acho que assim deve ser todo o evento. Duas pessoas disseram que o evento está sendo bom e foi bem planejado e programado. Três pessoas não deram sua opinião para essa pergunta. Nesse evento houve pontos positivos e negativos analisados durante a aplicação dos questionários no local

Pontos Positivos: Entrega da premiação *cosplay* e *k-pop* no dia do evento, brindes para quem ficou no quarto lugar das apresentações citadas, vários estandes de alimentação e produtos *geeks*.

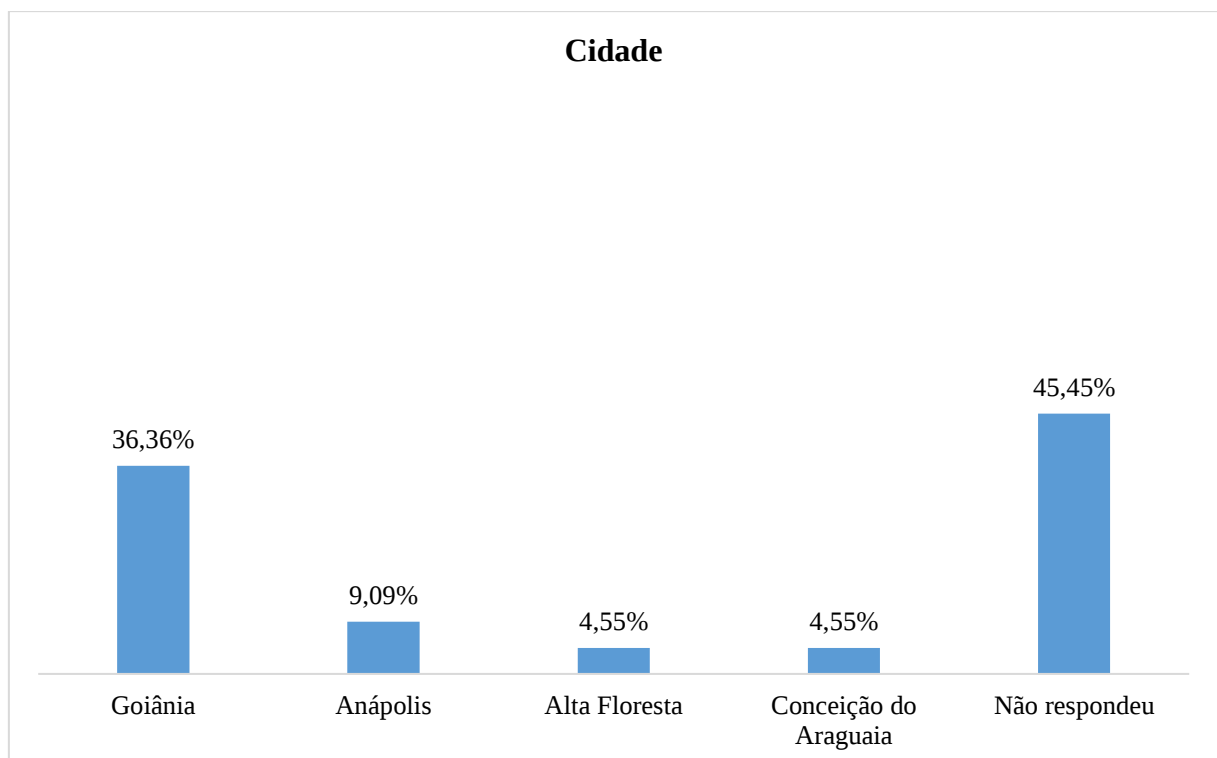
Pontos negativos: Falta de comunicação entre as equipes, vestuário inadequado de alguns colaboradores, banheiros sem estrutura para *cosplay*. Houve relatos que a limpeza e banheiros não estão bons os suficientes, além de faltar horários de programação, pessoas treinadas para dar orientação ao público que frequenta.

O evento estava mais para uma feira geek e poderia ser melhorado em questão de hospitalidade e acessibilidade nos pontos citados, mas a maioria dos entrevistados gostaram do evento.

4.2 - *Tomodashi*

O segundo evento que foi coletado os dados do *Tomodashi* realizado no dia 11/12/2022 no endereço Alameda dos Buritis, 485 - St. Oeste, Goiânia - GO, 74015-080, nesse evento foi aplicado um formulário mais completo por ser um evento maior que o evento analisado anteriormente, foram aplicados 24 questionários aonde analisou-se de qual cidade os participantes vieram sendo que 44% não responderam a suas cidades de origem, 35% são de Goiânia, 9% são de Anápolis, 4% de Aparecida de Goiânia, 4% de Alta Floresta Mato - Grosso, mas essa porcentagem não identificou se estavam em meio de hospedagem na cidade, ou casa de familiares e 4% de Conceição do Araguaia Pará, também não identificou dias na cidade, meios de hospedagem ou casa de familiares.

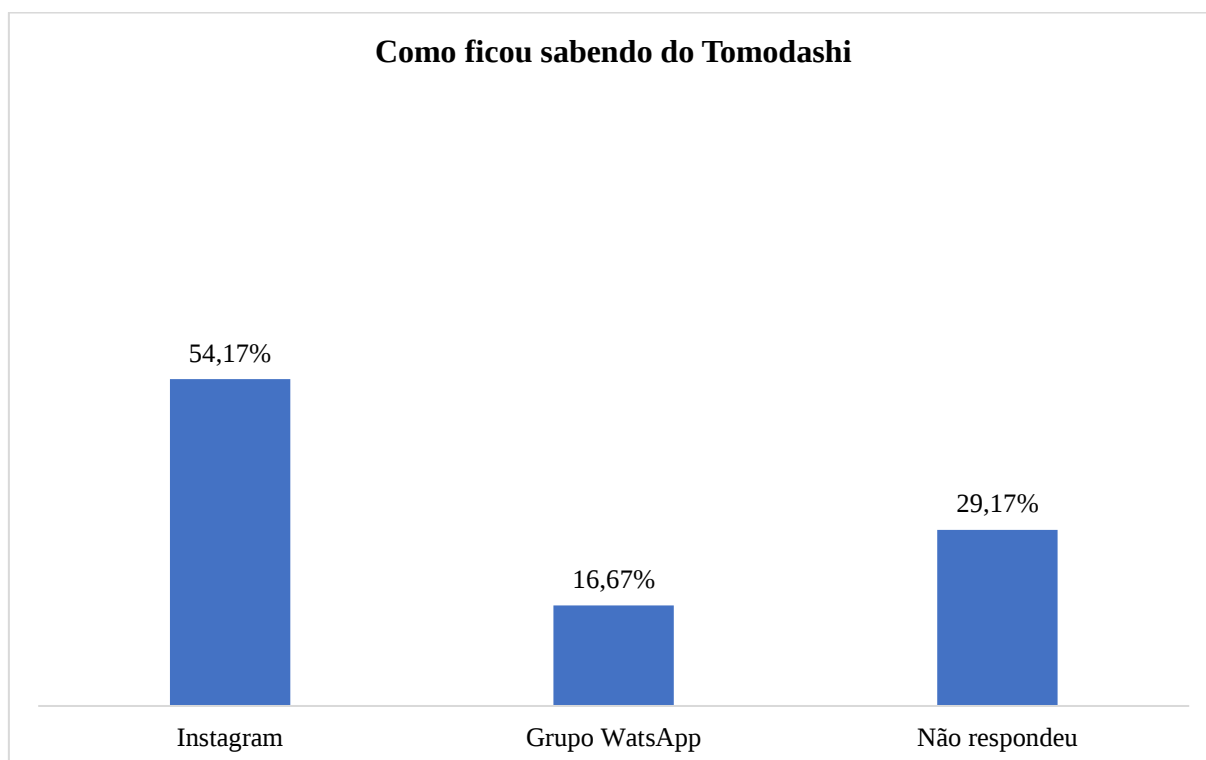
Gráfico 5 – Cidade de origem dos participantes.



Fonte: elaborado pelo autor, 2023

Analisou-se como os participantes ficaram sabendo do evento e as respostas foram: 54% disseram que foi pelo *Instagram*, 29% por amigos e parentes e 17% por grupo de *WhatsApp*.

Gráfico 6 – Divulgação do evento.



Fonte: elaborado pelo autor, 2023

Também foi perguntado qual foi seu principal interesse em participar deste evento *Geek*? Enumere de acordo com os seus critérios pessoais e por ordem de importância (1º, 2º, 3º, 4º) o que considera significativa no evento.

Uma pessoa classificou como outros que foi a trabalho. As outras preferências dos 24 que foram entrevistados classificou o restante da seguinte forma:

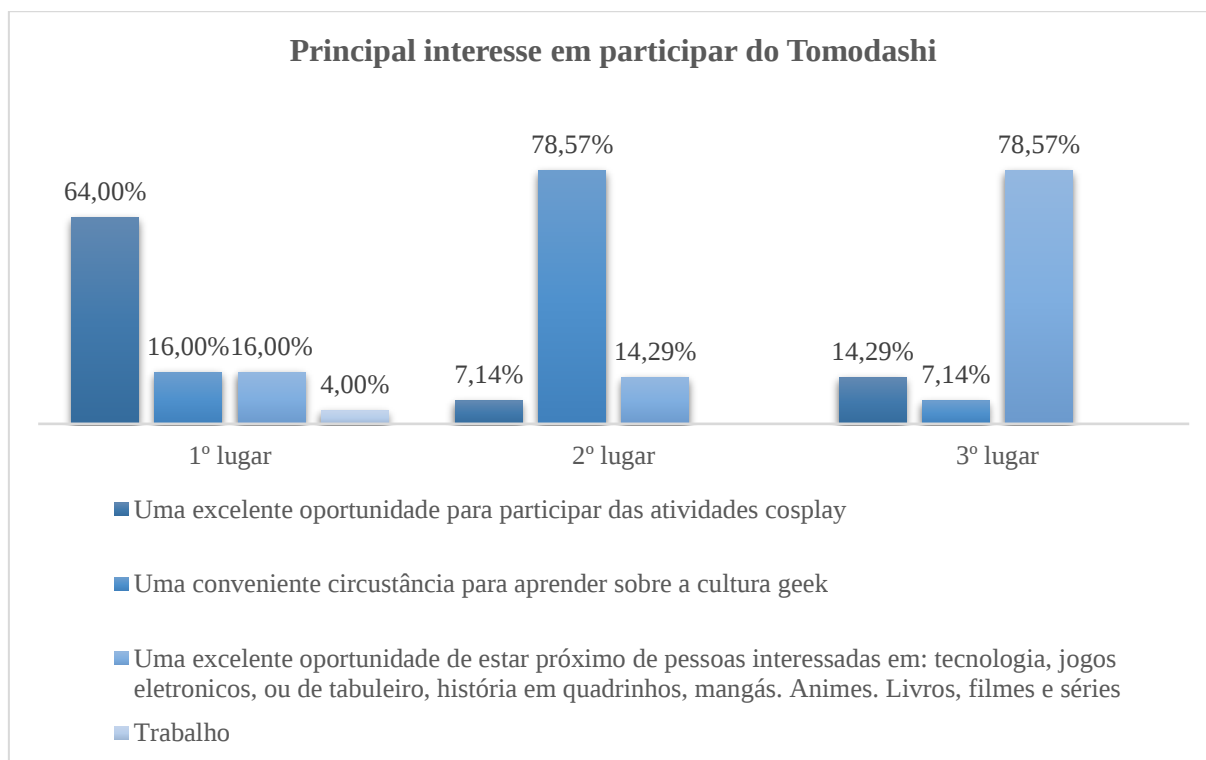
Uma excelente oportunidade para participar das atividades *cosplay* foi classificado como 1ª opção para 64% dos votos, 38,46% dos votos não classificaram, 7,14% dos votos classificou em 2º opção, e 14,29% dos votos classificou como 3ª opção.

Uma conveniente circunstância para aprender sobre a cultura *geek* foi classificado como 2ª opção para 78,57% dos votos, como 1ª opção 16% dos votos e não classificou 30,43% dos votos, e a 3ª opção ficou com 7,14% voto.

Uma excelente oportunidade de estar próximo de pessoas interessadas em: tecnologia, jogos eletrônicos, ou de tabuleiro, história em quadrinhos, mangás, animes, livros,

filmes e séries foi classificado como 1ª opção foi 16% dos votos, como 3ª opção com 78,57% dos votos e como 2ª opção 14,29% dos votos, e que não classificou 30,43% dos votos.

Gráfico 7 – Interesse dos participantes.

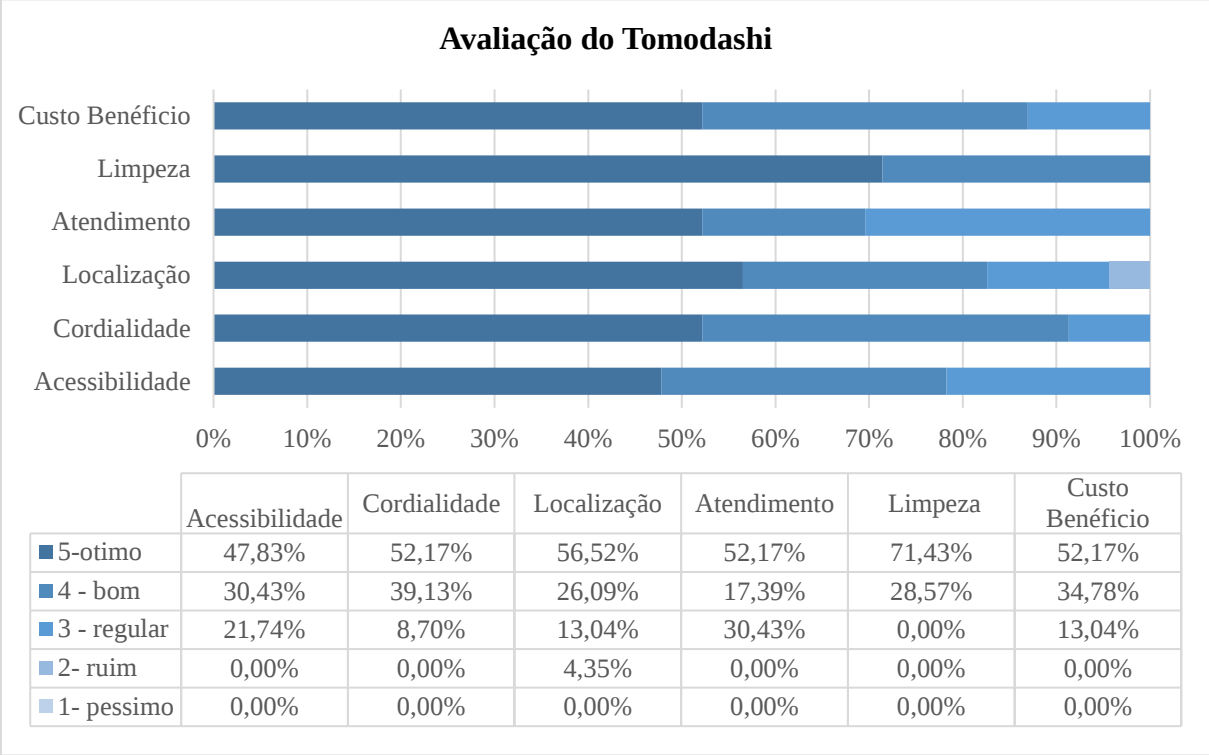


Fonte: elaborado pelo autor, 2023

Analisando os dados dos 24 entrevistados sobre os indicadores de hospitalidade no evento, 47,83% dos votos consideraram a acessibilidade ótima, 30,43% dos votos acharam bom, e 25,74% dos votos acharam regular. Na classificação cordialidade 52,17% dos votos acharam ótimo, 39,13% dos votos acharam bom e 8,70% dos votos acham regular, na localização 56,52% dos votos acharam ótimo, 26,09% dos votos acharam bom, 13,04% das pessoas acharam regular e 4,35% acharam ruim; no atendimento a maioria ficou no ótimo 52,17% dos votos e 17,39% votaram no bom e 30,43% votaram no regular; na limpeza foram classificados 71,43% dos votos ótimo, 28,57% dos votos na classificação boa, nos banheiros foram classificados da seguinte forma: 52,17% das pessoas votaram no ótimo, 38,13% das pessoas votaram no bom e 30,43% das pessoas votaram no regular; nas lixeiras a coleta de dados ficou de 47,83% dos votos para ótimo, 26,09% dos votos para bom, 26,09% para regular, 4,35% para ruim; para alimentos e bebidas foi verificado que 39,13% votaram ótimo, 8,70% votaram bom, 26,09% votaram regular e 17,39% votaram ruim e 2 votaram péssimo;

no custo/ benefício foi analisado no ótimo 52,57% dos votos, no bom ficou 34,78% dos votos, no regular 13,04% dos votos e no ruim analisou-se 8,70% dos votos.

Gráfico 8 – Avaliação do evento.

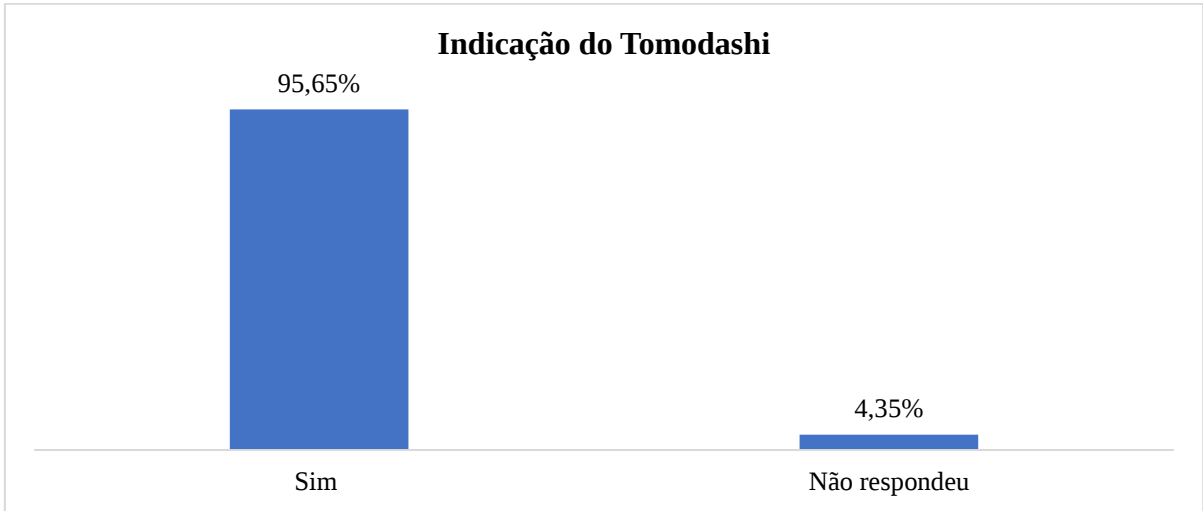


Obs: As notas do gráfico variam de 1 a 5.

Fonte: elaborado pelo autor, 2023

Continuando a coleta de dados perguntou se os entrevistados indicariam a outras pessoas a participação no evento *geek*? Dentre as 24 pessoas 96% disseram que sim indicaria e 4% disseram que não indicariam.

Gráfico 9 – Indicação do evento.



Fonte: elaborado pelo autor, 2023

Foi pedido para esses mesmos entrevistados para justificarem a suas respostas e suas abordagens foram: não conseguiram comprar alimento no evento, foi um dos melhores eventos, incrível, divertido e mais bem estruturados dos eventos, dois justificaram que foi uma ótima oportunidade para fazer amizade, meio inacessível financeiramente. Vem muitas pessoas incríveis, é uma ótima organização. Foi realizado em um local amplo e de fácil acesso para todos. Agrega muito a quem participa e acaba sendo uma válvula de escape e 8 pessoas não justificaram suas respostas.

Na coleta de dados foi feita a seguinte pergunta aos entrevistados: *Na sua opinião como deve ser a acolhida, a hospitalidade, qualidade em um evento Geek?* E as respostas foram colocadas em nuvens de palavras.



Fonte: elaborado pelo autor, 2023

Pontos Positivos: Estrutura muito boa, ótima localização sendo bem centralizado e fácil acesso. Salas *cosplay*, sala *K-Pop*, bebedouros, banheiros, atração de São Paulo e estandes de vendas de produtos *geeks*, palcos de *k-pop* e *cosplay* separados.

Pontos negativos: Filas para comprar fichas para alimentação dentro do evento, pouca opção de comida. Não deixaram sair do evento para comprar alimentos caso saíssem teria que pagar outro ingresso, alimentação acabou rápido, atraso na programação e falta de pessoas para informar o horário do evento e os organizadores não responderam a estimativa de

peessoas. Houve relatos que a limpeza e banheiros não estão bons os suficientes, além de faltar horários de programação, pessoas treinadas para dar orientação ao público que frequenta.

O evento foi bom apesar de haver falhas, podendo ser melhorado em relação a hospitalidade.



Foto: Projeto Otaku, 2022

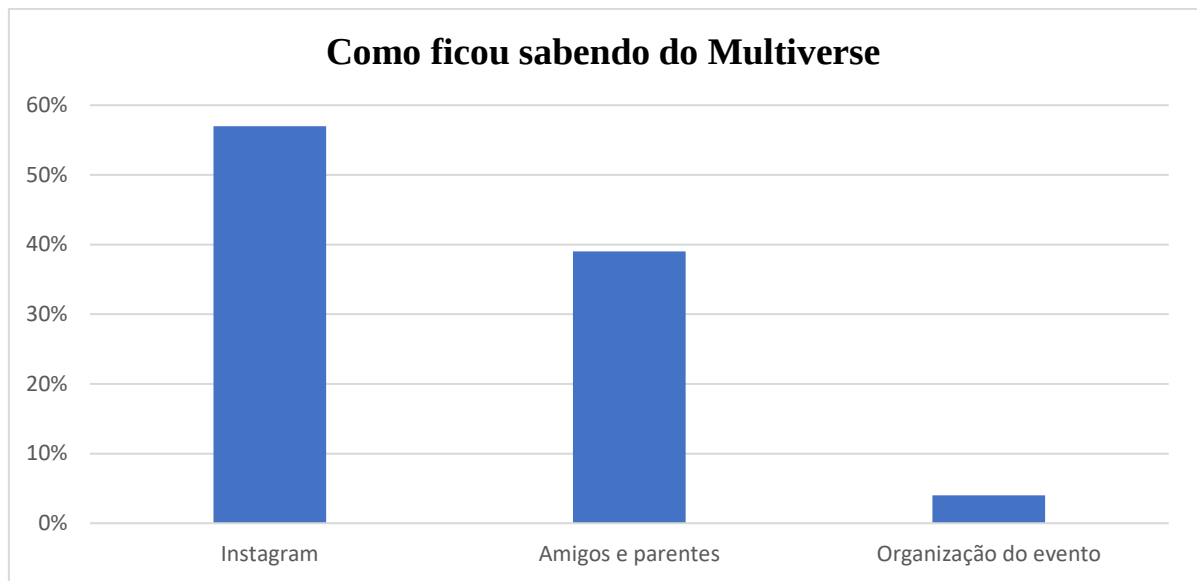
4.2 – *Multiverse*

O terceiro evento que foi coletado os dados denomina-se Multiverse realizado no dia 16 de abril de 2023 no Centro de convenções de Goiânia localizado na Rua. 4 nº 1400 – Setor Central. Central, Goiânia - GO, 74025-020.

O organizador⁶ relatou que estiveram presentes uma média de 1900 pessoas e foram coletados dados de 23 participantes no evento *Multiverse*. que foram questionados sobre como ficaram sabendo do evento, 57% souberam pelo *Instagram*, 39% souberam por amigos e parentes e 4% era da organização do evento.

⁶ Organizador do Multiverse: Fernando Alone

Gráfico 10 – Divulgação do evento.



Fonte: elaborado pelo autor, 2023

Também foi perguntado qual foi seu principal interesse em participar deste evento *Geek*?

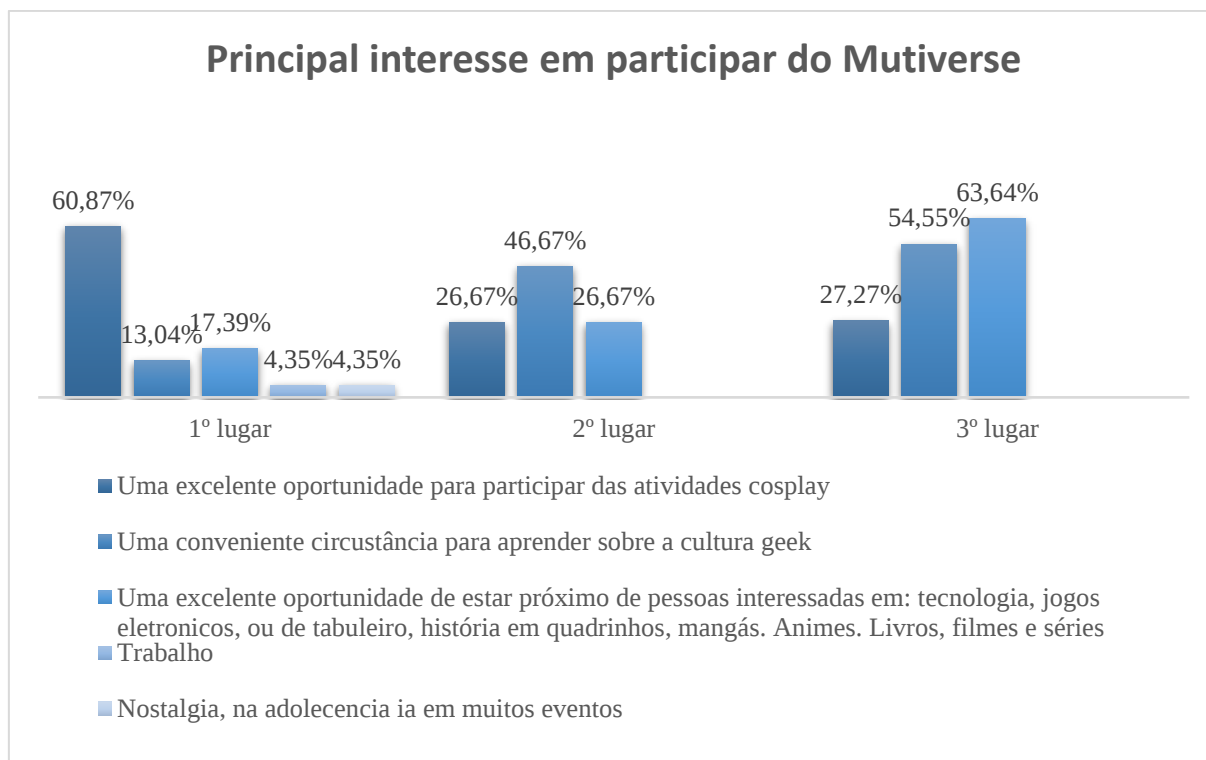
Os participantes classificaram que foi a trabalho com 4,35% dos votos e outros 4,35% classificaram que seria Nostalgia, na adolescência iam em muitos eventos.

As outras preferências dos 23 que foram entrevistados classificou o restante da seguinte forma: uma excelente oportunidade para participar das atividades *cosplay* foi classificado como 1ª opção para 60,83% dos votos e 26,67% dos votos não classificou e 27,27% dos votos classificou em 2º opção.

Uma conveniente circunstância para aprender sobre a cultura geek foi classificado como 2ª opção para 46,67% dos votos, como 1ª opção 13,04% dos votos e não classificou 28,57% dos votos, e a 3ª opção ficou com 54,55% dos votos.

Uma excelente oportunidade de estar próximo de pessoas interessadas em: tecnologia, jogos eletrônicos, ou de tabuleiro, história em quadrinhos, mangás, *animes*, livros, filmes e séries foi classificado como 1ª opção por 17,39% votos, como 3ª opção por 63,64% dos votos e como 2º opção 26,67% dos votos e que não classificou 21,47% dos votos.

Gráfico 11 – Interesse no evento.



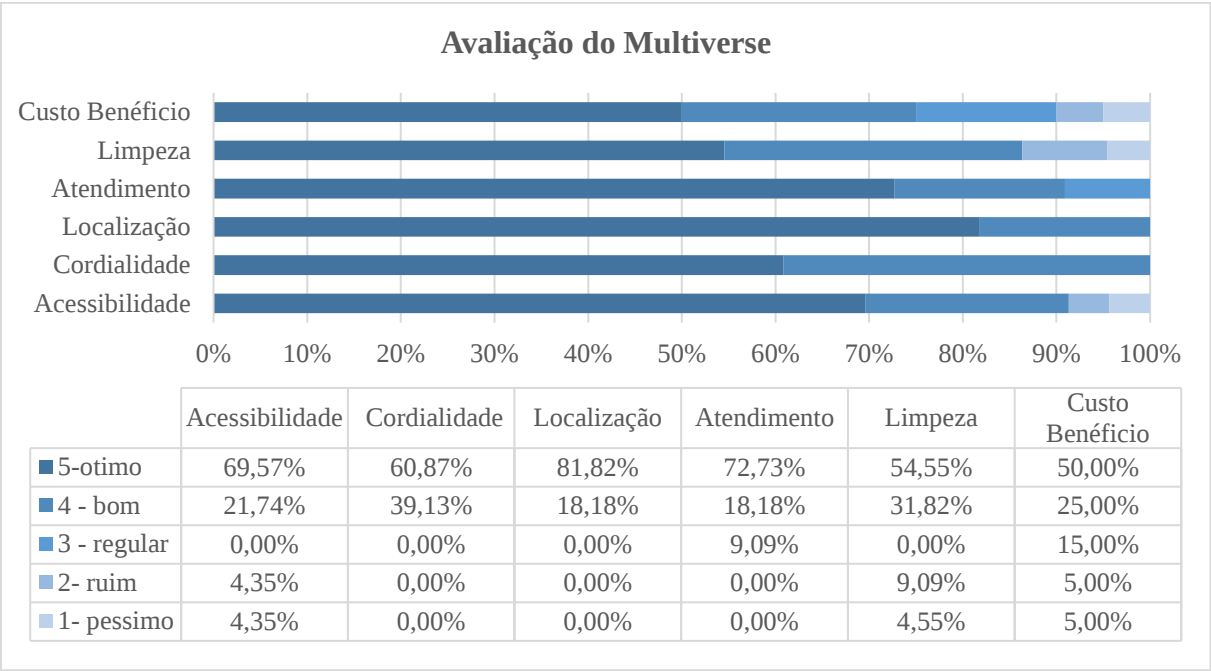
Fonte: elaborado pelo autor, 2023

Foi avaliado os indicadores de hospitalidade no evento e o resultado ficou da seguinte forma:

Analisando os dados dos 23 entrevistados 69,67% dos votos consideraram a acessibilidade ótima, 21,74% dos votos acharam bom, 4,35% dos votos acharam ruim e 4,35% dos votos acham péssimo. Na classificação cordialidade 60,87% dos votos acharam ótimo e 39,13% dos votos acharam bom, na localização 81,82% dos votos acharam ótimo, 18,18% dos votos acharam bom e 4,35% das pessoas não se aplicou; no atendimento a maioria ficou no ótimo 72,73% dos votos e 18,18% votaram no bom, 9,09% votaram no regular e 4,35% dos votos não aplicou; na limpeza foram classificados 54,55% dos votos ótimo, 31,82% dos votos na classificação boa, 9,09% votos classificaram ruim, 4,35% voto ficou como péssimo e 4,35% dos voto não aplicou, nos banheiros foram classificados da seguinte forma: 43,48% das pessoas votaram no ótimo, 20,83% das pessoas votaram no bom, 13,64% das pessoas votaram no regular, 4,17% pessoa votaram ruim, 4,35% votaram péssimo e 13,64% não responderam; nas lixeiras a coleta de dados ficou de 13,04% dos votos para ótimo, 4,35% dos votos para bom, 17,39% dos votos para regular, 17,39% dos votos para péssimo, e 13,04% dos votos não se aplicaram; para alimentos e bebidas foi verificado que 30,43% votaram ótimo, 52,17% votaram bom 39,13% votaram regular e 4,35% % dos votos ficaram com o

ruim e 8,70% dos votos não se aplicaram; no custo/ benefício foi analisado no ótimo 50% dos votos, no bom ficou 25% dos votos, no regular 15% dos votos, no ruim analisou-se 5% dos votos e no péssimo ficou 5% dos votos.

Gráfico 12 – Avaliação do evento.

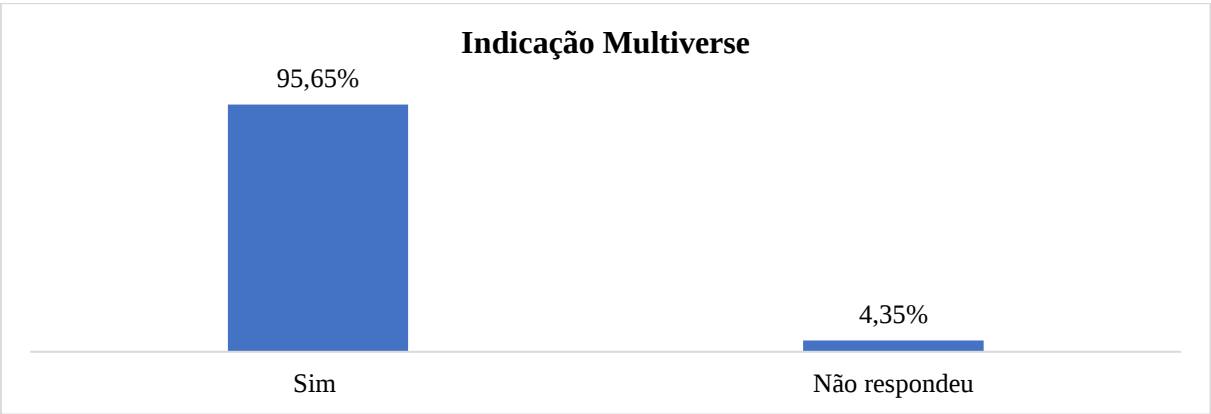


Fonte: elaborado pelo autor, 2023

Obs: As notas do gráfico variam de 1 a 5.

Continuando a coleta de dados perguntou se os entrevistados indicariam a outras pessoas a participação no evento *geek*? Dentre as 23 pessoas 22 disseram que sim indicaria e 1 não respondeu.

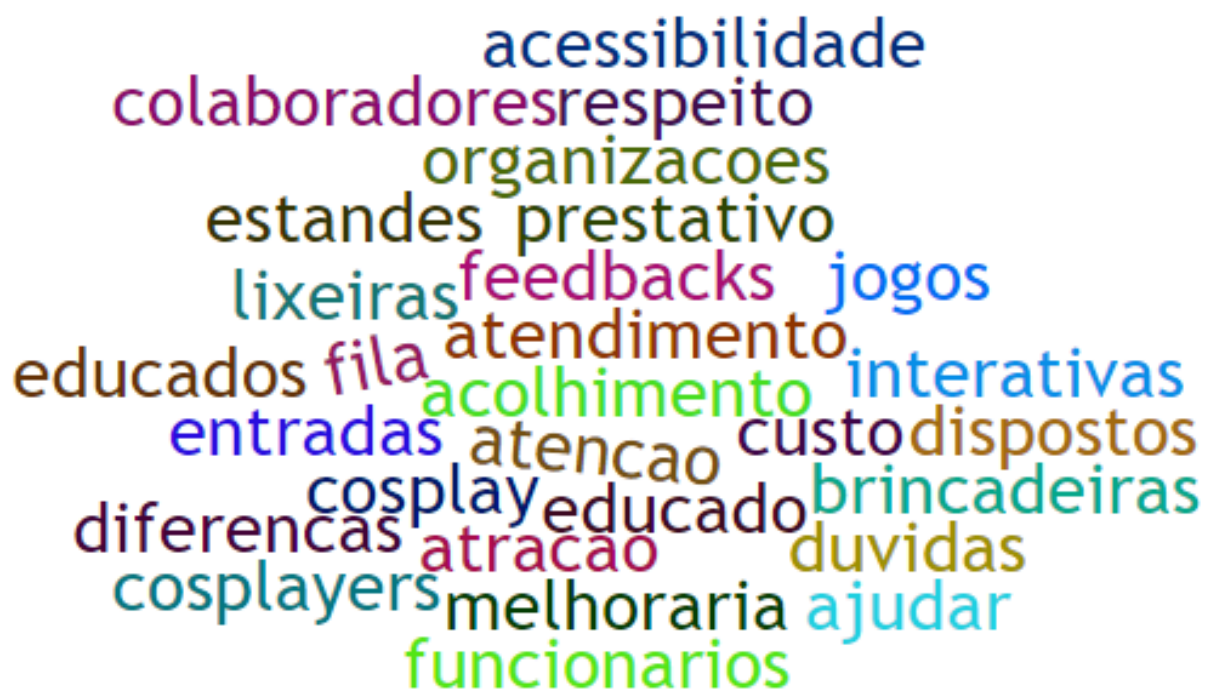
Gráfico 13 – Indicação do evento



Fonte: elaborado pelo autor, 2023

Foi pedido para esses mesmos entrevistados para justificarem a suas respostas e suas abordagens foram: quatro pessoas disseram que foi muito divertido, duas pessoas disseram que é uma ótima oportunidade para conhecer pessoas e se fantasiar, acessibilidade, valor e respeito, “conhecer o mundo *geek*”, “com melhorias indicaria”, ter ar condicionado, para quem gosta da cultura é ótimo para passar um tempo com os amigos, oportunidade única para participar desse eventos geeks na região, um bom ambiente para criar boas lembranças, gostei do local e da organização, muitas salas e atividades e sete pessoas não justificaram suas respostas.

Na coleta de dados foi feita a seguinte pergunta aos entrevistados: *Na sua opinião como deve ser a acolhida, a hospitalidade, qualidade em um evento Geek?* E as respostas foram simplificadas em uma nuvem de palavras, sete pessoas não responderam.



Fonte: elaborado pelo autor, 2023

Pontos Positivos: Estrutura muito boa, ótima localização sendo bem centralizado e fácil acesso. Salas *cosplay*, sala *K-Pop*, bebedouros, banheiros, atração de São Paulo e estandes de vendas de produtos *geeks* palcos de *k-pop* e *cosplay* separados.

Pontos negativos: Sem ambulância no momento que uma pessoa passou mal, sala *cosplay* junto com jurados impedindo os *cosplay* de entrar na hora da votação do concurso, sem informação da programação dentro do evento, cobrança de ingresso até para quem estava

cobrindo o evento. Houve relatos que a limpeza e banheiros não estão bons os suficientes, além de faltar horários de programação, pessoas treinadas para dar orientação ao público que frequenta.

O evento foi bom apesar de haver falhas, podendo ser melhorado em relação a hospitalidade.



Foto: Valquíria, 2023

5. Considerações Finais

A pesquisa permitiu constatar como está a hospitalidade nos eventos geeks em Goiânia e Aparecida de Goiânia mostrando a importância da melhoria nessa receptividade e criando uma qualidade que vai além da capacidade de desenvolver relações entre o evento, a sensibilidade, a força e a percepção dos organizadores para diminuir valores dos ingressos, focar no público-alvo que frequenta esses eventos. Além disso esse estudo se mostra inovador, no âmbito do turismo mostrando o quanto é importante os dados levantados na pesquisa realizada em campo que após análise, comprovaram junto ao confronto teórico a

hospitalidade gratuita de forma que deve ser melhorada junto aos frequentadores dos eventos citados.

A maior dificuldade encontrada foi de ter acesso ao evento de forma gratuita para o levantamento de dados, pois dois dos três eventos não concederam essa cortesia para analisar o evento e quem os frequenta, também não houve resposta da organização do Tomodashi sobre a média de pessoas que participaram do evento.

No final da análise verificou-se que há hospitalidade nos eventos *geeks*, no entanto ela precisa ser trabalhada e ampliada principalmente para análises desses eventos colaborando com o estudante. Também com melhorias em questão ao informativo, valores de acesso alto, a recepção, inovação, além de tornar a hospitalidade como uma parte de manter o frequentador mais assíduo nos eventos e ouvindo a opinião deles no que pode ser melhorado em cada evento de uma forma que se torne especial cada pessoa que frequenta fortalecendo essa relação tornando a casa de quem frequenta, ou também que possa aproximar da melhor forma possível e trabalhar para agradar o máximo de frequentadores possível para manter um padrão dinâmico e preciso durante a execução de cada evento.

Por isso esse estudo mostrou a importância da hospitalidade nos eventos *geeks* de Goiânia e Aparecida de Goiânia e como eles devem ser melhorados para a criação de laços, vínculos, disponibilizar espaços físicos adequados e pertinentes, bem como multimeios de sinalizar respeito, cooperação, informação e acolhimento de forma que os participantes possam voltar e divulgar o evento e atrair pessoas para próximos eventos de cultura pop, subcultura *geek*.

Referências

ADAMS, Douglas. **O Guia do Mochileiro das Galáxias**. Londres: Sextante, 2004.

ANIME Hero Festival. **FACEBOOK**. Fotos disponível em: <
<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.10150184416357140&type=3>> Acesso em 03 out. 2023

BAPTISTA, Isabel. Hospitalidade e eleição intersubjetiva: sobre o espírito que guarda os lugares. **Revista Hospitalidade**, São Paulo, ano V, n. 2, p. 5-14, jul.-dez. 2008. Disponível em: <https://www.rev Hosp.org/hospitalidade/article/view/150>. Acesso em: 20 out. 2022.

BENEDETTI, Leila. **Geek**: uma cultura cuja origem é bem mais antiga do que se imaginava. Universo Retro, um passado para sempre. Disponível em: <
<https://universoretro.com.br/geek-uma-cultura-cuja-origem-e-bem-mais-antiga-do-que-se-imaginava/>>. 22 de set. de 2022. Acesso em 23/10/2022.

BRENTANO, Laura; PETRÓ, Gustavo. **Nerds transformam opiniões e viram os novos 'queridinhos' da sociedade**. Fonte: G1, 25 maio 2011. [Portal]. Disponível em: <
https://acervo-digital.espm.br/clipping/20110526/nerds_transformam_opinioes_e_viram_os-14.pdf>. Acesso em 15 nov. 2022.

CAMARGO, Luis Otávio de Lima. Os domínios da hospitalidade. In: DENCKER, Ada de Freitas Maneti; BUENO, Marielys Siqueira (org.). **Hospitalidade**: Cenários e oportunidades. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

CAMARGO, Luís Otavio de Lima. **Hospitalidade**. São Paulo: Aleph (2004).

CANTON, Antônia Marisa. Os eventos no contexto da hospitalidade – um produto e serviço diferenciado. **Livro Hospitalidade Reflexão e Perspectiva**, ed. Manole. Barueri – SP. 2002.

CASTELLI, Geraldo. Hospitalidade. **A inovação na gestão das organizadoras prestadoras de serviços**. Editora Saraiva. São Paulo – SP 2010. Disponível em: <
https://books.google.com.br/books?hl=pt-PT&lr=&id=kR1nDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=info:ygA5AzICvTwJ:scholar.google.com/&ots=A52VgECUuS&sig=ly_S-LMbXEGcZSU0IlYZ84L9yQ#v=onepage&q&f=false> Acesso em 26 mar.2023

CHON, Kye-Sung (*Kaye*), SPARROWE, Raymond. **Hospitalidade**: conceito e aplicações. 2014. Disponível em: <
https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=anD1DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT181&dq=o+que+%C3%A9+hospitalidade+&ots=grBfyS2Vnm&sig=qOvVD5vXzhVOVUCLUb_pYIkm7ko#v=onepage&q&f=false> 2000, 2003, 20015 Cengag Leaming Edições LTDA. Acesso em 26 nov. 2022

DIAS, Célia Maria de Moraes (org.). Hospitalidade: reflexões e perspectivas. São Paulo: Ed. Manole, 2002.

ON LINE ETYMOLOGY DICTIONARY. **“GEEK (N.)”**. (2014). Disponível em: <
<http://www.etymonline.com/index.php?term=geek>>. Acesso em 23 out. 2022

DOMESTIKA. **10 Momentos chave da cultura geek.** Disponível em: <<https://www.domestika.org/en/blog/3739-10-key-moments-from-geek-culture>> Reportagem de 25/05/2020. Acesso em 23 out. 2022.

DUTRA, Willian Vamerlati. **A disseminação da cultura anime no Brasil: a percepção dos gestores do Animax.** Trabalho de Conclusão de Estágio apresentado a disciplina Estágio Supervisionado — CAD 5236, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Administração da Universidade Federal de Santa Catarina, área de concentração administração geral. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/130309>> Universidade Federal de Santa Catarina – SC, 2006. Acesso em 25 de jan 2023

FANTASTICO. **Nerds declaram seu valor ao mundo.** Reportagem em vídeo. Rede Globo. 24/05/2009. Disponível em: <<http://fantastico.globo.com/Jornalismo/FANT/0,,MUL1164620-15605,00-NERDS+DECLARAM+SEU+VALOR+AO+MUNDO.html>>.

MATOS, Patrícia. O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. **XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste** – São Paulo - SP – 12 a 14 de maio de 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/r24-1149-1.pdf>> Acesso em 31 out. 2022.

MIOTELLO, Valdemir; Mussarelli Felipe. **O Contexto brasileiro da chegada do mangá e as particularidades de sua publicação no Brasil.** Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/download/137055/132842/>>. Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP). São Paulo – SP, 2011. Acesso em 27 jun. 2023

MONTEIRO, Marcelo. Da Graça. As Relações entre Hospitalidade e Turismo: Análises e Perspectivas dos Ambientes em que ocorrem. In: IV SeminTUR - Seminário de Pesquisa em Turismo do MERCOSUL Universidade de Caxias do Sul - Mestrado em Turismo Caxias do Sul, RS, Brasil, 6, 2006. **Anais eletrônicos...** Caxias do Sul, RS, 2006. <Disponível em: <https://www.anptur.org.br/anais/anais/files/3/147.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2022.

NAGADO, Alexandre; MATSUDA Mikael; GOES, Rodrigo de. **Cultura Pop Japonesa: Histórias e Curiosidades.** Disponível em: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57025166/Cult-Pop-Jap-eBook-Completo-libre.pdf?1531956836=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DCult_Pop_Jap_eBook_Completo.pdf&Expires=1696365553&Signature=NmluteJyF6ktex0JhD15Y7Re4wHw2KhF6tNOtu99EUEdHUGhCA14E~UedbpnjZ4K3-bahiWWSzkShH-to7TPq8pdOrb3mUPX1O5~zef3VA-ZW0LCO58GmsAy2vFuHz1eMmkNx7iX37uXLC6EMRYcuLe-17ccsTwH9M8WBKq82MLytP3eVhySIZpLMhL6Qfc6iEog0Kd4easbQdWmDGYtdWPF8HJlzOD1v08wG9wQft23d~VoSACDBVEVuMwbnS5a3ubHb~wT2oACTBecOvWoI9ATQ-y9aoBWNworDcuLNUzc2ANj4HcBs3OMYrHe5KW2PWXdO-2QfdxTg1i00WJz7w__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA> 1ª Edição março de 2011. Acesso em 30 out. 2022.

OLIVEIRA, Lucas Souza de; SILVA, Sérgio Henrique da; TEIXEIRA, Victor Emanuel de Souza, **Projeto de Design: Espaço de conveniência geek**. Disponível em: <<http://repositorio.go.senac.br:8080/jspui/handle/123456789/264>>. Goiânia – Goiás, 2019. Acesso em 02 out. 2022

PAOLA Evelyn. **Saiba por que e onde comemorar o dia da toalha, celebrado nesta quarta**. Disponível em: <<https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2022/05/5010519-saiba-por-que-e-onde-comemorar-o-dia-da-toalha-celebrado-nesta-quarta.html>> Correio Brasiliense 22 maio 2022 acesso em 20 nov. 2022.

PERES, Paulo. **A cordialidade brasileira: um mito em contradição**. Disponível: <<http://opiniaopublica.ufmg.br/site/files/artigo/5-Agosto-14-Dossie-Paulo-Peres.pdf>> Pesquisador do Departamento e Programa de Pós-Graduação em Ciência Política UFRGS Belo Horizonte, v. 6, p. 18-34. Agos, 2014. Acesso em 04/10/2023

RAMOS, Paulo. **Revolução do gibi: a nova cara dos quadrinhos no Brasil**. 1. ed. São Paulo: Devir, 2012.

ROHR, Altieres. **'Incompreendidos', nerds se divertem à sua maneira**. São Paulo: G1. 25/05/09. Disponível em: <<https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1165732-6174,00-INCOMPREENDIDOS+NERDS+SE+DIVERTEM+A+SUA+MANEIRA.html>> Acesso em 31 out. 2021

SANTIAGO, Patrícia Elizabeth de Souza; LANÇA, Viviane Soares. A importância do bem receber no espaço público: estudo de caso da empresa RIOTUR e seu serviço de informações turísticas. **Caderno Virtual de Turismo**, v. 19, n. 1. Disponível em: <http://www.ivt.coppe.ufrj.br/caderno/index.php/caderno/article/view/1355/614>. Acesso em: 9 nov. 2022.

SENA, Junno. **Qual foi o primeiro desenho animado exibido na tv brasileira?** Disponível em: <<https://www.legiaodosherois.com.br/2022/qual-primeiro-desenho-animado-tv-brasileira.html#:~:text=Exibido%20no%20Brasil%20um%20dia,suas%20vozes%20originais%20e%20legenda.>> Site Legião de Heróis, postado a sete meses. Acesso em 27 jun. 2023.

SORARES, Diego Francisco Vieira. **O processo histórico dos animes e mangás no Brasil**. Disponível em: <<https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/bitstream/handle/123456789/6698/Diego%20Francisco%20Vieira%20Soares.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Coronel Bicaco - RS, 2019 Acesso em 27 dez 2022.

STB. **CULTURA GEEK NO JAPÃO**. Blog Intercambio. Disponível em: <<https://blogdointercambio.stb.com.br/cultura-geek-no-japao/>> Reportagem de 29/11/2026. Acesso em 23 out. 2022

THE GEEK ANTROPOLOGIST. **O antropólogo geek**. Disponível em: <<https://thegeekanthropologist.com/2014/10/17/freaks-geeks-a-cultural-history-of-the-term-geek/>> Acesso em 02 out. 2022

UNINASSAU. **Geek vs Nerd**. 2018. Disponível em: <<https://www.uninassau.edu.br/noticias/geek-vs-nerd>>. Acesso em 31/10/2022

VANIEL, Arielle Dos Santos; Viera Elenara de. Turismo de eventos e o cenário do segmento geek: um estudo de caso da Comic Con Experience São Paulo – SP. Disponível em <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-ipa/index.php/folio/article/download/603/514>> FOLIO **Revista Turismo**: Revista Científica Digital - Publicidade e propaganda, Jornalismo e Turismo | junho de 2018. Acesso em 29 out. 2022

VILAÇA, Cezar. Hospitalidade nos Eventos e Megashow da cantora Madonna. **VII Seminário da Associação Nacional Pesquisa e Pós-Graduação em Turismo** 20 e 21 de setembro de 2010 – Universidade Anhembi Morumbi – UAM/ São Paulo/SP Disponível em: < <https://www.anptur.org.br/anais/anais/files/7/87.pdf>> Acesso em 26 out. 2023.

YOKOTE, Guilherme Kazuo Lopes. **O mundo dos nerds**: imagem, consumo, interação. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8134/tde-19052015-133604/publico/2014_GuilhermeKazuoLopesYokote_VOrig.pdf> Univesidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras, Ciências Humanas. Departamento de Antropologia de Pós - Graduação em Antropologia Social. São Paulo 2014.

Anexos

Formulário aplicado ao evento Aparecida Geek Céu das Artes

Pesquisa de perfil do público Geek baseado em indicadores da hospitalidade.

Evento: _____ Data: _____

1. Gênero: () Masculino () Feminino 1.1. Idade: _____

1.2. Profissão: _____

1.3. Qual sua Origem? UF: _____ Município: _____ Telefone: _____

1.4. Primeira vez em Goiânia: () Sim () Não; se não quantas vezes já esteve em Goiânia: _____

1.5. Renda Mensal: _____

1.6. Escolaridade: () Ensino Fundamental () Ensino Médio () Graduação em andamento.
() Graduação Completa () Pós – Graduação ()
Outro: _____

2. Qual foi seu principal interesse em participar desse evento *Geek*? Enumere de acordo com seus critérios pessoais e por ordem de importância (1º, 2º, 3º e 4º) o que considera significativo no evento.

() Uma excelente oportunidade para participar de atividades cosplay (fantasiar-se)?

() Uma conveniente circunstância para aprender mais sobre a cultura geek.

() Uma excelente oportunidade de estar próximo de pessoas interessadas em: tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos, ou de tabuleiro, história em quadrinho, animes, livros, filmes e séries.

() Outro: _____

3. Se for turista, onde está hospedado (a)? () hotel, () Pousada () Casa de amigos/parentes () Airbnb, () outro.

3.1. Número de pernoites: _____

4. Qual o meio de transporte utilizado para chegar em Goiânia?

5. Indicadores para avaliação de hospitalidade no evento:

	5 – Ótimo	4 – Bom	3 - Regular	2 – Ruim	1 - Péssimo	0 – Não se aplica
1 - Acessibilidade						
2 - Cordialidade						
3 - Localização						
4 – Atendimento						
5 – Limpeza						
6 – Custo / Benefício.						

6. Você indicaria a outras pessoas a participação neste evento *Geek*? () Sim () Não.

Justifique sua resposta:

7. Na sua opinião como deve ser a acolhida, hospitalidade, qualidade em um evento *Geek*?

Formulário aplicado nos eventos Tomodashi e Multiverse

Pesquisa de perfil do público Geek baseado em indicadores da hospitalidade.

Evento: _____ Data: _____

1. Gênero: () Masculino () Feminino 1.1. Idade: _____

1.2 Profissão: _____

1.3 Qual sua Origem? UF: _____ Município: _____ Telefone: _____

1.4 Primeira vez em Goiânia: () Sim () Não; se não quantas vezes já esteve em Goiânia: _____

1.5 Renda Mensal: _____

1.6 Escolaridade: () Ensino Fundamental () Ensino Médio () Graduação em andamento. () Graduação Completa () Pós – Graduação () Outro: _____

2. Como ficou sabendo do evento?

() Instagram () Amigos ou parentes
() FaceBook () Televisão
() Rádio () Jornal
() Grupo de WhatsApp () Outro. Qual? _____

3. Qual foi seu principal interesse em participar desse evento *Geek*? Enumere de acordo com seus critérios pessoais e por ordem de importância (1º, 2º, 3º e 4º) o que considera significativo no evento.

() Uma excelente oportunidade para participar de atividades cosplay (fantasiar-se)?

() Uma conveniente circunstância para aprender mais sobre a cultura geek.

() Uma excelente oportunidade de estar próximo de pessoas interessadas em: tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos, ou de tabuleiro, história em quadrinho, animes, livros, filmes e séries.

() Outro: _____

4. Se for turista, onde está hospedado (a)? () Hotel, () Pousada () Casa de amigos/parentes () Airbnb, () Outro.

4.1. Número de pernoites: _____

5. Qual o meio de transporte utilizado para chegar em Goiania?

6. Indicadores para avaliação de hospitalidade no evento:

	5 – Ótimo	4 – Bom	3 - Regular	2 – Ruim	1 - Péssimo	0 – Não se aplica
1 - Acessibilidade						
2 - Cordialidade						
3 - Localização						
4 – Atendimento						
5 – Limpeza						
6 – Custo / Benefício.						

7. Você indicaria a outras pessoas a participação neste evento *Geek*? () Sim () Não.

Justifique

sua

resposta:

8. Na sua opinião como deve ser a acolhida, hospitalidade, qualidade em um evento *Geek*?