

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUI – UESPI
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – CCSA
COORDENAÇÃO DO CURSO DE BACHARELADO EM TURISMO

MARIA EDUARDA DE SOUSA POMPEU

**TURISMO E EVENTOS: UM ESTUDO A RESPEITO DA VALORIZAÇÃO DOS
EVENTOS GEEK NO CONTEXTO TURÍSTICO DE TERESINA-PI**

TERESINA (PI)

2024

MARIA EDUARDA DE SOUSA POMPEU

**TURISMO E EVENTOS: UM ESTUDO A RESPEITO DA VALORIZAÇÃO DOS
EVENTOS GEEK NO CONTEXTO TURÍSTICO DE TERESINA-PI**

Monografia apresentada à Universidade Estadual do Piauí – UESPI, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Turismo, sob a orientação da Professora Mestra Sarany Rodrigues Fernandes.

TERESINA (PI)

P788t Pompeu, Maria Eduarda de Sousa.

Turismo e eventos: um estudo da valorização dos eventos geek no contexto turístico de Teresina - PI / Maria Eduarda de Sousa
Pompeu. - 2025.

86f.: il.

Monografia (graduação) - Bacharelado em Turismo, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Estadual do Piauí, 2025.
Orientação: Prof.^a Ma. Sarany Rodrigues Fernandes.

1. Cultura Geek. 2. Turismo. 3. Desenvolvimento Econômico. I. Fernandes, Sarany Rodrigues . II. Título.

CDD 338.479 1

MARIA EDUARDA DE SOUSA POMPEU

**TURISMO E EVENTOS: UM ESTUDO A RESPEITO DA VALORIZAÇÃO DOS
EVENTOS GEEK NO CONTEXTO TURÍSTICO DE TERESINA-PI**

Monografia apresentada à Universidade Estadual do Piauí – UESPI, com requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Turismo, sob a orientação da Professora Mestra Sarany Rodrigues Fernandes.

APROVADO EM: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Sarany Rodrigues Fernandes
Mestra em Cultura e Sociedade (UFMA)
(PRESIDENTE)

Gracimar Sousa Tavares Carvalho
Mestra em Desenvolvimento e Meio Ambiente (UFPI)
(PRIMEIRA EXAMINADORA)

Andréia Magalhães da Rocha
Doutora em Turismo (UFRN)
(SEGUNDO EXAMINADOR)

Dedico essa conquista a Deus, que foi a luz guiando meu caminho para o sucesso, e a mim, por todos os momentos em que pensei em desistir, mas não o fiz, e isso me trouxe até aqui.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço à minha família, o pilar fundamental em minha trajetória. Em especial, à minha amada avó Maria Miriam, cujo apoio incondicional e confiança em meu potencial foram minha maior motivação, e ao meu avô Natagildo Airton, por me proporcionar todo o suporte necessário para ingressar e permanecer na universidade. Sou infinitamente grata por tudo o que fizeram e continuam fazendo por mim.

Ao meu namorado, Rian Alli, meu eterno agradecimento por estar ao meu lado em todos os momentos, oferecendo apoio, encorajamento e suporte inestimável durante os desafios dessa jornada universitária.

Aos meus amigos, que me ajudaram de tantas formas, oferecendo apoio emocional e materiais de ajuda para a conclusão deste trabalho. Aos meus colegas de curso, que tornaram esses anos de aprendizado mais leves e memoráveis, que nossos vínculos se mantenham fortes ao longo de nossas trajetórias, independentemente das direções que escolhermos seguir.

Expresso também minha profunda gratidão a todos os professores que compartilharam comigo seu conhecimento e dedicação, contribuindo de forma significativa para minha formação. Em especial, à minha orientadora, Sarany Rodrigues, por sua paciência, sabedoria e por me guiar até a realização deste trabalho.

Por fim, agradeço aos amigos da comunidade Geek, que foram fonte de inspiração para a escolha do tema deste trabalho e para minha dedicação ao longo do processo. A cada um de vocês, meu mais sincero obrigado!

*“Você é mais corajoso do que acredita,
mais forte do que parece e mais esperto do que
pensa”.*

-Christopher Robin (Ursinho Pooh)

RESUMO

Com o crescente interesse pela cultura geek e suas diversas manifestações, surgiu a necessidade de entender como os eventos geek em Teresina podem funcionar como um motor para o desenvolvimento turístico e econômico da cidade. Esses eventos têm se destacado pela capacidade de atrair um público diversificado, que valoriza tanto experiências culturais quanto ofertas tecnológicas e interativas. Com base nesse contexto, o presente estudo teve como objetivo geral analisar a valorização dos eventos geek no contexto turístico de Teresina. Os objetivos específicos incluíram: identificar o perfil dos participantes desses eventos na cidade, compreendendo suas motivações e características, bem como as de seus organizadores; observar a contribuição dos eventos geek no turismo local; apresentar sugestões de melhoria para a realização dos eventos geek na cidade. A pesquisa foi conduzida em três etapas: primeiro, através de uma revisão bibliográfica de materiais já publicados, como livros, revistas e artigos científicos; em seguida, através de uma pesquisa de campo com questionários estruturados e entrevistas com participantes e organizadores; e por fim, pela análise dos dados coletados. Os resultados indicaram que os eventos geek atraem um público fiel e interessado, contribuindo para a movimentação da economia local através da geração de empregos temporários, aumento na ocupação de hospedagens e maior consumo em comércios locais. Além disso, as percepções destacaram a necessidade de melhorias na organização, acessibilidade e diversificação das atrações. Em suma, os eventos geek em Teresina demonstram um grande potencial para se consolidarem como um pilar importante no turismo local, contribuindo para o desenvolvimento sustentável da atividade turística na cidade.

Palavras-Chave: Eventos e cultura *geek*. Turismo. Desenvolvimento Econômico.

ABSTRACT

With the growing interest in geek culture and its various manifestations, the need arose to understand how geek events in Teresina can function as a driver for the city's tourism and economic development. These events have stood out for their ability to attract a diverse audience that values both cultural experiences and technological and interactive offerings. Based on this context, the present study aimed to analyze the valorization of geek events in the tourism context of Teresina. The specific objectives included verifying the profile of event participants, assessing the perception of organizers and participants regarding the impact of events, and investigating the necessary improvements to enhance these impacts. The research was conducted in three stages: first, through a literature review of published materials such as books, magazines, and scientific articles; then, through field research with structured questionnaires and interviews with participants and organizers; and finally, through data analysis. The results indicated that geek events attract a loyal and interested audience, contributing to the local economy through job creation, increased accommodation occupancy, and higher consumption in local businesses. Additionally, perceptions highlighted the need for improvements in organization, accessibility, and diversification of attractions. In summary, geek events in Teresina show great potential to become an important pillar in local tourism, contributing to the sustainable development of tourism activities in the city.

keywords: Geek events and culture. Tourism. Economic Development.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

01 – Elenco de Duna na CCXP23	24
-------------------------------------	----

GRÁFICOS

01 – Faixa etária.....	51
02 – Gênero	52
03 – Origem	53
04 – Frequência de participação.....	54
05 – Atividades ou atrações mais interessantes nesses eventos.....	55
06 – Avaliação da organização dos eventos em que participou	57
07 – Motivo que o leva a participar desses eventos	59
08 – Eventos <i>geek</i> e a promoção turística de Teresina.....	60
09 – Contato com pessoas de outras cidades/Estado.....	61
10 – Eventos <i>geek</i> como motivo de visar a cidade.....	63
11 – Percepção sobre os benefícios dos eventos <i>geek</i> para o comércio e turismo em Teresina.....	64
12 – Benefícios econômicos percebidos.....	65
13 – Interesse em participar de eventos <i>geek</i> que incluam novas tecnologias	69

QUADROS

01 – Mudanças ou melhorias nos eventos <i>geek</i>	66
02 –Sugestões para aprimorar a experiência e o potencial turístico dos eventos.....	71

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CCXP – *Comic Con Experience*

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

OMT – Organização Mundial de Turismo

PCD – Pessoa Com Deficiência

PI – Piauí

PMS – Pesquisa Mensal de Serviços

SEBRAE – Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas

USP – Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 TURISMO E EVENTO GEEK.....	15
2.1 EVENTOS E SUA IMPORTÂNCIA NO TURISMO	15
2.1.1 TURISMO DE EVENTOS EM TERESINA.....	22
2.2 EVENTOS <i>GEEK</i> : CONCEITOS E IMPORTÂNCIA CULTURAL.....	22
2.3 IMPACTOS DOS EVENTOS GEEK NO TURISMO	27
2.3.1 DESAFIOS E OPORTUNIDADES	29
3 METODOLOGIA.....	32
3.1 TIPO DE PESQUISA	32
3.2 MÉTODO DE ABORDAGEM	32
3.3 PROCEDIMENTOS TÉCNICOS.....	33
3.4 POPULAÇÃO E AMOSTRA.....	33
3.5 COLETA DE DADOS	35
3.6 ANÁLISE DE DADOS	36
3.7 CONSIDERAÇÕES ÉTICAS	36
4 RESULTADO E DISCUSSÃO.....	37
4.1 ESTUDO DE CASO: <i>ANIME SOUL</i> 2022.....	37
4.2 ANÁLISE DA PERCEPÇÃO DOS ORGANIZADORES DOS EVENTOS <i>GEEK</i> ..	40
4.3 ANÁLISE DA PERCEPÇÃO DOS PARTICIPANTES DOS EVENTOS <i>GEEK</i>	52
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	76
REFERÊNCIAS.....	79
APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM ORGANIZADORES	82
APÊNDICE B – FORMULÁRIO DO GOOGLE FORMS PARA PARTICIPANTES ...	84

1 INTRODUÇÃO

No cenário global contemporâneo, os eventos *geeks* têm conquistado um espaço cada vez mais significativo, transformando-se em verdadeiros fenômenos culturais que ultrapassam as barreiras da ficção e da tecnologia. Compreendidos como encontros que celebram a cultura *geek*, englobando desde quadrinhos, filmes e séries até jogos eletrônicos, *cosplay* e tecnologia, esses eventos se tornaram não apenas uma forma de entretenimento, mas também uma poderosa ferramenta para o desenvolvimento econômico e turístico das cidades que os hospedam.

Teresina, a capital do Piauí, não é exceção a essa tendência global. Com uma comunidade apaixonada por cultura *geek*, a cidade tem testemunhado o surgimento e crescimento de diversos eventos relacionados ao universo *nerd*. Estes não só oferecem uma oportunidade para os admiradores da cultura *geek* locais se reunirem, mas também se apresentam como um potencial incentivador para o setor do turismo na região.

Apesar do crescente interesse e participação dos moradores de Teresina nos eventos *geeks*, ainda há espaço considerável para a valorização e promoção dessas iniciativas no contexto turístico da cidade. A falta de estratégias eficazes para integrar esses eventos ao cenário turístico local resulta em uma utilização restrita de seu potencial para atrair visitantes de outras regiões, além de limitar as oportunidades de crescimento para empreendedores e artistas locais que poderiam se beneficiar economicamente desse fenômeno cultural.

Desse modo, surgiu o seguinte questionamento: como compreender, de forma qualitativa, o potencial dos eventos *geek* para enriquecer a experiência turística e contribuir para o desenvolvimento econômico de Teresina? Nesse contexto, esta pesquisa busca responder a essa pergunta, explorando como os eventos *geek* podem ser otimizados para promover o turismo na cidade. Assim, procura-se identificar maneiras de gerar impactos sociais e econômicos positivos e destacar a identidade única de Teresina por meio dessas celebrações. Nesse sentido, outras indagações contribuíram para nortear a presente pesquisa: como a introdução de experiências imersivas, como realidade virtual, *cosplay* interativo e jogos ao vivo, que buscam mergulhar os participantes em ambientes envolventes relacionados à cultura *nerd* nos

eventos *geek*, podem atrair um público mais amplo e diversificado, potencializando o impacto no turismo local? Até que ponto parcerias efetivas com o setor de turismo local podem ser estabelecidas para maximizar os benefícios econômicos dos eventos *geek* em Teresina? De que maneira a incorporação de elementos culturais distintivos da cidade pode fortalecer a identidade única de Teresina, tornando-a mais atrativa para os visitantes?

Diante disso, o trabalho teve o objetivo geral de analisar as potencialidades dos eventos *geek* como fator de fomento para o turismo em Teresina-PI. Nesse contexto, os objetivos específicos foram delineados para fornecer uma abordagem abrangente. Em primeiro lugar, buscou-se identificar o perfil dos participantes desses eventos na cidade, compreendendo suas motivações e características, bem como as de seus organizadores. Em segundo lugar, almejou-se observar a contribuição dos eventos *geek* no turismo local. E, em terceiro lugar, pretendeu-se apresentar sugestões de melhoria para a realização dos eventos *geek* na cidade.

A metodologia empregada neste estudo adotou uma abordagem mista (qualitativa e quantitativa), utilizando um questionário estruturado por meio do Google Forms, aplicado aos participantes dos eventos *geeks* em Teresina. O objetivo dessa abordagem foi obter dados objetivos sobre o perfil dos participantes, suas motivações, percepções sobre a organização dos eventos, o impacto no turismo local e os benefícios econômicos observados. As perguntas de múltipla escolha e escala possibilitaram a análise estatística dos dados, enquanto as questões abertas permitiram a coleta de insights qualitativos, oferecendo sugestões e identificando possíveis melhorias nos eventos.

Além disso, a pesquisa foi conduzida de forma exploratória, com a aplicação de entrevistas semiestruturadas com os organizadores dos eventos. Essas entrevistas forneceram uma compreensão detalhada sobre a história dos eventos, os objetivos dos organizadores, os desafios enfrentados e as estratégias adotadas para a realização desses eventos. A pesquisa tem como objetivo não apenas descrever os dados coletados, mas também compreender as motivações e os contextos que influenciam a organização e o impacto desses eventos no turismo de Teresina.

A estrutura deste trabalho está dividida em diversas seções, proporcionando uma abordagem abrangente sobre o impacto dos eventos *geek* no turismo de eventos.

A introdução contextualiza a importância desses eventos em Teresina, ressaltando a necessidade de compreender seu potencial para o turismo e desenvolvimento econômico.

O referencial teórico, subdividido em turismo e eventos *geek*, estabelece uma base conceitual sólida para a análise dos dados, nele explora-se a influência dos eventos no turismo. Na segunda parte, foca-se no impacto específico dos eventos *geek*, destacando conceitos chave e teorias aplicáveis.

A metodologia detalha o método utilizado, incluindo abordagem, participantes, técnicas de coleta de dados e análise. Esta seção é fundamental para compreender a base da pesquisa. A análise de dados descreve o processo, ferramentas utilizadas e interpretação dos dados coletados.

A pesquisa aborda o impacto dos eventos *geek* no turismo de Teresina, com foco nas percepções de participantes e organizadores. A metodologia adotada integra uma abordagem mista (qualitativa e quantitativa), dividida em três etapas principais: revisão de literatura, pesquisa de campo e análise dos dados coletados.

A conclusão, subdividida em principais descobertas, implicações para a valorização dos eventos *geek* e recomendações para organizadores, resume as conclusões derivadas da análise, discute como os resultados podem impactar a valorização dos eventos e oferece sugestões práticas. A análise e discussão dos resultados, por sua vez, se concentra na interpretação detalhada dos dados coletados, explorando as relações entre os eventos *geek* e o turismo local, e destacando as principais tendências e padrões observados. Por fim, as considerações finais apresentam uma síntese geral do trabalho, destacando pontos relevantes e delineando possíveis direções para pesquisas futuras.

2 TURISMO E EVENTOS GEEK

O turismo de eventos geek refere-se ao segmento que envolve a participação e o deslocamento de turistas para eventos dedicados à cultura geek. Esses eventos incluem convenções, feiras, exposições e competições relacionadas a quadrinhos, filmes, séries, jogos, cosplay e outras manifestações do universo nerd. O turismo de eventos geek não apenas promove o entretenimento e o intercâmbio cultural entre os participantes, mas também exerce impacto econômico nas cidades que recebem essas atividades, gerando demanda por serviços como hospedagem, transporte, alimentação e entretenimento. Além disso, esse segmento contribui para o desenvolvimento de infraestrutura local e para a valorização de nichos culturais específicos, estimulando a economia e promovendo a diversificação da oferta turística.

2.1 EVENTOS E SUA IMPORTÂNCIA NO TURISMO

O turismo é uma atividade que tem sido estudada e definida de diversas formas ao longo do tempo, refletindo sua evolução e a complexidade dos seus aspectos. De acordo com a Organização Mundial do Turismo (OMT), o turismo é "aquela atividade desenvolvida por pessoas durante suas viagens e estadias em lugares distintos de seu entorno habitual, por um período de tempo consecutivo inferior a um ano, com fins de ócio, negócios ou outros" (OMT *apud* Boiteux; Werner, 2009). A definição da OMT sublinha a ideia de deslocamento temporário para fins não-permanentes, destacando as diferentes motivações, como lazer e negócios, que levam o indivíduo a buscar novos destinos. Nesse sentido, Trigo (1998, p. 45) destaca:

O turismo é um fenômeno complexo que envolve a movimentação de pessoas para além de seus espaços cotidianos, em busca de experiências que proporcionem prazer, descanso ou aprendizado. Essa atividade não se limita ao aspecto econômico, mas também abrange dimensões sociais, culturais e ambientais, que se inter-relacionam de forma dinâmica. O turista, ao deslocar-se, busca não apenas conhecer novos lugares, mas também vivenciar diferentes culturas, transformando espaços geográficos em destinos turísticos e criando memórias que transcendem o momento da viagem.

Esta definição de Trigo complementa a da OMT ao enfatizar a natureza multifacetada do turismo, que abrange não apenas o deslocamento físico, mas também os aspectos sociais, culturais e econômicos envolvidos nessa atividade.

Ademais, a OMT faz uma distinção importante entre o "turista" e o "excursionista". O turista é aquele que permanece por mais de 24 horas, enquanto o excursionista é aquele que visita uma localidade por menos de 24 horas, mas com os mesmos objetivos de lazer ou negócios (Boiteux; Werner, 2009). Este conceito ajuda a entender a variedade de formas que o turismo pode assumir, dependendo do tempo e das intenções do viajante. No entanto, é importante notar que a excursão não se enquadra no conceito de turismo, pois, para ser considerado turismo, o tempo de estadia deve ser superior a 24 horas.

Outros estudiosos oferecem contribuições valiosas para a compreensão do turismo. Robert McIntosh (1984), por exemplo, define o turismo como "a ciência, a arte e a atividade de atrair e transportar visitantes, alojá-los e cortesmente satisfazer suas necessidades e desejos" (McIntosh, 1984 apud Boiteux; Werner, 2009). Para McIntosh (1984), o turismo envolve não apenas o deslocamento, mas também a criação de experiências e a satisfação das expectativas do turista em relação ao serviço prestado. Já Jafar Jafari (1987) apresenta o turismo como "o estudo do homem longe de seu local de residência, da indústria que satisfaz suas necessidades, e dos impactos que ambos, o turista e a indústria, geram sobre os ambientes físico, econômico e sociocultural da área receptora" (Jafar Jafari (1987) apud Boiteux; Werner, 2009). Jafari (1987) amplia a visão sobre o turismo ao enfatizar seus efeitos nas comunidades receptoras e na transformação dos ambientes visitados.

Na era pós-industrial, a sociedade experimenta uma mudança substancial na maneira como as pessoas se relacionam com o tempo livre e o aumento do ócio. O turismo, portanto, surge como uma forma importante de lazer e autoexpressão, refletindo essa transição. No entanto, apesar de o tempo livre ser mais abundante, muitos indivíduos enfrentam dificuldades em utilizá-lo de maneira significativa. De acordo com Coriolano (2020), o turismo, o lazer e o entretenimento desempenham um papel significativo na qualidade de vida das pessoas, proporcionando oportunidades para novas experiências, reflexões e desenvolvimento pessoal. Nesse sentido, o turismo não se limita a ser uma forma de entretenimento, mas torna-se um meio

essencial de autodescoberta e relaxamento, permitindo aos indivíduos se afastarem da rotina diária e explorarem novas perspectivas. Contudo, Aquino e Martins (2007) alertam que, apesar da sociedade contemporânea ter mais tempo livre, a utilização desse tempo nem sempre é produtiva, já que muitas pessoas não sabem como aproveitar o ócio de maneira significativa. Eles argumentam que “o ócio, historicamente visto de forma negativa, precisa ser revalorizado, pois, se bem aproveitado, pode ser uma fonte de descanso e rejuvenescimento”. A comparação entre as duas perspectivas revela que, embora Coriolano (2020) enfatiza o turismo como uma forma eficaz de lazer, permitindo o desenvolvimento de experiências significativas, Aquino e Martins (2007) apontam que o problema está na falta de compreensão do ócio como uma oportunidade, o que compromete seu potencial transformador. Assim, podemos concluir que o turismo surge como uma ferramenta fundamental para que as pessoas explorem as suas próprias experiências de vida, desde que compreendam o tempo livre de forma mais rica e menos superficial. Isso demonstra que, na sociedade pós-industrial, o turismo não é apenas uma forma de lazer, mas um meio de reconfiguração pessoal, estimulando não apenas o descanso, mas a vivência de experiências que favorecem o autoconhecimento e o enriquecimento da vida cotidiana.

Como afirmam Boiteux e Werner (2011), o turismo é "um conjunto de relações e fenômenos resultantes de viagem e permanência média em determinada localidade de pessoas que lhe são estranhas, desde que tal permanência não estabeleça vínculo permanente", refletindo a transitoriedade e o dinamismo dessa atividade.

O turismo é uma atividade que pode trazer inúmeros benefícios para as regiões receptoras, tanto no aspecto econômico, quanto no social e cultural. Jafar Jafari (1987) descreve o turismo como “o estudo do homem longe de seu local de residência, da indústria que satisfaz suas necessidades, e dos impactos que ambos, o turista e a indústria, geram sobre os ambientes físico, econômico e sociocultural da área receptora” (Jafari, 1987 apud Boiteux; Werner, 2009). Nesse sentido, o turismo não apenas contribui para o desenvolvimento das localidades, mas também promove uma troca cultural enriquecedora.

O turismo desempenha um papel fundamental na economia de diversas regiões, sendo um dos principais motores de crescimento, como destaca o IBGE

(2022) apud Ministério do turismo (2023), que afirma: "O turismo é um dos principais motores de crescimento econômico para muitas regiões, gerando emprego e renda". A atração de turistas impulsiona a procura por serviços essenciais, como hospedagem, alimentação e transporte, gerando uma cadeia de empregos e movimentação econômica local. Além disso, de acordo com a Pesquisa Mensal de Serviços (PMS) do IBGE, o setor de turismo registrou um crescimento significativo, com um aumento de cerca de 24% nas atividades turísticas em 2022. O turismo também ajuda a equilibrar a economia local ao longo do ano, promovendo oportunidades de emprego e financiamento para empresas locais, especialmente em destinos que dependem da sazonalidade. Isso reflete diretamente no fortalecimento da economia local, promovendo não apenas o desenvolvimento do setor turístico, mas também de diversos outros setores que dependem dessa demanda crescente. Além disso, o turismo contribui para o desenvolvimento de infraestrutura nas cidades receptoras. A necessidade de atender ao fluxo de visitantes leva ao aprimoramento de serviços básicos, como transporte, saúde e segurança, que também beneficiam a população local. Essa melhoria nas infraestruturas é um impacto positivo que traz ganhos a médio e longo prazo para a comunidade.

O turismo tem um impacto sociocultural significativo, promovendo o intercâmbio cultural e a troca de experiências entre visitantes e residentes, o que enriquece a sociedade local. Além disso, ajuda a valorizar e preservar as tradições culturais e patrimônios históricos. Segundo Beni (2000, p. 87),

O turismo representa um tipo de ação pessoal que enriquece os conhecimentos, uma reação contra a cultura massificada e uma oportunidade para atingir um meio verbal de comunicação, observado entre os turistas que dialogam.

Este processo facilita o aprendizado mútuo, permitindo que tanto os turistas quanto os residentes compartilhem saberes, valores e práticas culturais. Ao proporcionar experiências de convivência e troca, o turismo contribui para o fortalecimento da identidade local, ao mesmo tempo em que sensibiliza os visitantes para a importância da preservação e valorização das tradições culturais.

O turismo também pode estimular a preservação ambiental, com muitas regiões investindo em projetos sustentáveis. A conscientização sobre a importância da preservação ambiental é frequentemente aumentada pelo turismo, que gera recursos para investimentos em conservação.

Portanto, o turismo, quando bem planejado e gerido, pode trazer benefícios duradouros para as comunidades receptoras, promovendo crescimento econômico, fortalecimento cultural e melhorias na infraestrutura local. Os impactos positivos do turismo são amplamente reconhecidos como instrumentos de desenvolvimento sustentável, contribuindo para o bem-estar das populações locais e para a valorização das suas identidades culturais e naturais.

O turismo de eventos é um segmento específico do turismo que se concentra na organização e realização de eventos com diferentes objetivos, que vão desde o lazer até a troca de conhecimentos profissionais. Pinheiro (2015) destaca que "essa área é uma das que mais cresce no cenário econômico global contemporâneo", reconhecendo a importância dos eventos na dinâmica do turismo. O crescimento econômico está intimamente ligado à evolução desse segmento, o que evidencia o papel dos eventos no desenvolvimento de diversas regiões. A Classificação Internacional Uniforme das Atividades Turísticas, segundo Tenan (2002, p. 11), aponta "diversas motivações para as viagens, como lazer, negócios e outros propósitos", refletindo a versatilidade do turismo de eventos. Além disso, Ignarra (2000, p. 37) complementa que "frequentemente uma mesma viagem pode envolver múltiplas motivações", refletindo a complexidade do comportamento dos turistas, como no caso de um empresário que, ao participar de um congresso, também aproveita a oportunidade para explorar a cidade anfitriã.

Segundo Britto e Fontes (2002, p. 30), "o turismo de eventos atua como um catalisador para o desenvolvimento econômico das regiões que recebem esses encontros", promovendo a interação social e a troca de informações entre os participantes. Essa interação enriquece a experiência dos visitantes e contribui significativamente para a economia local. A história dos eventos, como aponta Gonçalves e Cattinne (2002, p. 1), "remonta a épocas antigas, onde as pessoas já se reuniam para rituais e comemorações". Esses encontros evoluíram com o tempo, passando de simples reuniões sociais para eventos organizados, refletindo mudanças culturais e avanços na logística de viagens. Magallón (1991, p. 21) destaca que "Thomas Cook, um precursor do turismo de eventos, estabeleceu práticas que facilitaram o deslocamento para participação em congressos e feiras", impulsionando o crescimento desse segmento.

Eventos como os Jogos Olímpicos, que começaram em 776 a.C., são exemplos emblemáticos da relevância histórica dos encontros organizados, funcionando como marco na promoção de intercâmbio cultural e social (Gonçalves e Cattinne, 2002). Na era moderna, a globalização e o avanço da tecnologia transformaram a forma como eventos são planejados e realizados, permitindo maior participação e interação entre os públicos. Meirelles (1999, p. 71) define evento como:

Um instrumento institucional e promocional, utilizado na comunicação dirigida, com a finalidade de criar conceito e estabelecer imagem de organizações, produtos, serviços, ideias e pessoas, por meio de um acontecimento previamente planejado, ocorrendo em um único espaço de tempo com a aproximação entre os participantes, quer seja física, quer seja por meio de recursos da tecnologia.

Essa definição enfatiza a importância do planejamento e da comunicação eficaz na realização de eventos, ressaltando que um evento não é apenas uma reunião, mas um projeto complexo que demanda atenção a diversos detalhes. A capacidade de unir pessoas com interesses comuns em um ambiente propício ao networking e à troca de conhecimentos é um dos maiores atrativos do turismo de eventos, além de ser uma ferramenta estratégica na promoção de destinos turísticos.

Andrade (2002, p. 41) reforça que "os eventos constituem uma parte significativa do produto turístico, alinhando-se às demandas do mercado por entretenimento e conhecimento". Os eventos atendem às expectativas dos turistas que buscam tanto diversão quanto aprendizado, o que fortalece ainda mais a importância desse segmento. Gonçalves (2003, p. 5) define evento como "qualquer acontecimento onde as pessoas se reúnem visando a troca de ideias", evidenciando sua natureza colaborativa. Além disso, os impactos econômicos do turismo de eventos são significativos, pois a realização desses eventos atrai visitantes que consomem produtos e serviços locais, desde hospedagem até alimentação e transporte, gerando um efeito multiplicador na economia local e promovendo a criação de empregos e o fortalecimento de pequenos negócios (Britto e Fontes, 2002).

Os eventos também desempenham um papel crucial na promoção da cultura local. A escolha de um destino para a realização de um evento muitas vezes leva em conta os atrativos culturais da região, permitindo que o público conheça a história, a gastronomia e as tradições locais. Assim, o turismo de eventos não só impulsiona a economia, mas também promove a valorização da identidade cultural dos locais que os sediem (Albuquerque, 2004). Nesse sentido, a criação de um evento não se limita

à satisfação do público-alvo, mas também visa promover os atrativos locais, trazendo benefícios econômicos para a região receptora. Portanto, a capacitação e o treinamento dos profissionais envolvidos no planejamento e organização de eventos tornam-se indispensáveis para o desenvolvimento efetivo do turismo de eventos.

A classificação de eventos é fundamental para a compreensão e o planejamento eficaz dentro do turismo. De acordo com Sambugaro (2018), os eventos podem ser classificados de várias formas, e essa estruturação permite identificar fatores cruciais, como o público-alvo, o porte e as características marcantes de cada evento. Os eventos podem ser classificados em duas categorias principais: institucionais e promocionais ou mercadológicos. Os eventos institucionais visam criar ou consolidar a imagem de uma empresa, entidade ou indivíduo, como comícios políticos (Britto; Fontes, 2006), enquanto os eventos promocionais têm como foco a promoção de serviços ou produtos, como festivais turísticos que destacam os atrativos de uma localidade.

Esses eventos podem ocorrer em diversos espaços, desde locais pequenos, como bairros ou cidades, até em grande escala, como eventos internacionais, abrangendo diferentes públicos. A localização do evento, sua periodicidade e o perfil dos participantes são fatores essenciais para o seu sucesso, sendo fundamental entender as características específicas de cada tipo para otimizar o planejamento. Eventos gerais, como o carnaval, são acessíveis a todos os públicos, enquanto eventos dirigidos ou específicos, como feiras de negócios ou convenções médicas, atraem públicos mais segmentados.

Compreender essas classificações e tipologias é essencial para os profissionais do turismo, pois permite um planejamento mais eficiente e a execução de eventos que atendam às necessidades do público-alvo, ao mesmo tempo em que promovem o destino turístico. A intersecção de categorias, áreas de interesse, localização e perfil dos participantes fornece uma base sólida para a organização de eventos que não apenas promovem destinos turísticos, mas também enriquecem a experiência dos visitantes.

2.1.1 TURISMO DE EVENTOS EM TERESINA

Teresina tem se destacado cada vez mais como um destino turístico, especialmente no segmento de turismo cultural e de eventos, que não apenas movimentam a economia local, mas também promovem a valorização da identidade cultural da cidade. O turismo de eventos na capital piauiense é caracterizado pela diversidade de atrações que promovem tanto a cultura local quanto a de outros estados brasileiros, destacando-se festivais como o Encontro Nacional de Folgedos, o Festival Girassol e o Piauí Pop.

O Encontro Nacional de Folgedos, realizado desde 1974, é um dos maiores e mais tradicionais eventos culturais do Piauí, e como destaca Costa, Severo e Marques (2024), "o evento vem crescendo e atraindo novas demandas, consolidando um público ainda maior". A cada edição, o evento não representa apenas uma vitrine das tradições culturais do estado, mas também impulsionou o turismo, atraindo um número específico de visitantes para Teresina. A integração de apresentações culturais com atividades comerciais, como shows de forró e festivais de toadas de bois, gera um impacto direto na economia local, beneficiando áreas como alimentação, hospedagem e transporte (Costa; Severo; Marques, 2024).

No mesmo contexto de valorização da cultura e do desenvolvimento local, o Festival Girassol, que celebra a música e as artes em diversas formas, tem se consolidado como um importante evento turístico. Assim como o Encontro Nacional de Folgedos, o festival fomenta o intercâmbio cultural e econômico, atraindo turistas e movimentando o comércio local. Este tipo de evento permite aos turistas e à população local uma experiência imersiva na cultura regional, o que, de acordo com Costa, Severo e Marques (2024), "enriquece a experiência tanto dos turistas quanto da população local, garantindo um intercâmbio cultural e econômico".

Além do Encontro Nacional de Folgedos e do Festival Girassol, o Piauí Pop também merece destaque no cenário turístico de Teresina. Reconhecido por sua capacidade de atrair turistas de várias regiões do Brasil, o Piauí Pop foi recentemente incluído no calendário do Ministério do Turismo, consolidando-se como um evento de relevância nacional (Redação do Cidade Verde, 2024). Com uma programação que inclui grandes nomes da música nacional, como Paralamas do Sucesso, Biquini e

Marina Sena, o festival impulsiona a cidade como um destino de turismo musical, impactando diretamente a economia local. A integração entre atrações culturais e comerciais no Piauí Pop, assim como no Encontro Nacional de Folguedos, cria um ciclo virtuoso de desenvolvimento local.

Segundo a Redação do Cidade Verde (2024), “o Piauí Pop entra no calendário de eventos do Ministério do Turismo”, o que demonstra o crescente reconhecimento do festival como um evento de destaque, não apenas no Piauí, mas em todo o Brasil. A presença de turistas de 15 estados diferentes, como mencionado no artigo sobre a Love Again, fortalece a cidade como um polo de turismo no Nordeste, alavancando setores como hotéis, restaurantes e transporte (Portal AZ, 2024). Essa transação econômica, como destacou Alex Albuquerque, diretor da Setur, “gera um capital financeiro enorme para a cidade” (Costa; Severo; Marques, 2024).

Esses eventos, portanto, são essenciais para a preservação e promoção da cultura local, além de contribuir para o fortalecimento da identidade regional. A presença de artistas locais e a valorização das tradições culturais em eventos como o Encontro Nacional de Folguedos e o Festival Girassol, aliados ao impacto do Piauí Pop no turismo musical, são fundamentais para o desenvolvimento sustentável do turismo em Teresina.

2.2 EVENTOS GEEK: CONCEITOS E IMPORTÂNCIA CULTURAL

Os eventos *geek*, como apresentados por *Lets Blog* (2023), têm se consolidado como celebrações vibrantes que não apenas transcendem o mundo virtual, mas também criam experiências imersivas e tangíveis para os participantes. Eles são encontrados locais essenciais para os entusiastas das culturas *geek*, abrangendo um vasto leque de interesses, como filmes, séries, jogos eletrônicos, histórias em quadrinhos e *cosplay*. Ao contrário de ser uma tendência simples ou passatempo, um *geek* da cultura se transformou em um estilo de vida ativo, compartilhado por uma comunidade crescente de fãs. Esse interesse cultural, como bem descrito pelo Sebrae (2024), reflete o desejo dos participantes de imergirem em universos fictícios que não apenas os emocionam, mas que também moldam suas identidades e experiências cotidianas.

A inclusividade desses eventos é uma característica que os distingue de outras formas de entretenimento, funcionando como espaços de convergência onde diferentes nichos da cultura *geek* se encontram e interagem. Um *geek* de cultura abrange uma diversidade de interesses, e os eventos são cuidadosamente planejados para oferecer uma gama de atividades que atendem a esses múltiplos gostos. Como destaca *Lets Blog* (2023), a criação de espaços diversos para diferentes temáticas dentro do evento – como quadrinhos, filmes, séries, videogames, entre outros – proporciona uma experiência personalizada para cada tipo de público. Isso não apenas reflete a variedade da cultura *geek*, mas também amplia o apelo do evento, garantindo que ele participe de diferentes interesses dentro de um único espaço de celebração.

De acordo com o Sebrae (2024), um *geek* da cultura se expandiu de maneira notável nos últimos anos, transformando-se em uma especificidade de importância crescente tanto cultural quanto economicamente. Grandes eventos, como a *Comic Con Experience* (CCXP), têm se mostrado um exemplo claro do impacto dessa cultura. O evento, que reúne fãs de diversas partes do mundo, proporciona uma experiência imersiva única, permitindo que os participantes se conectem com suas paixões e ídolos de uma maneira que vai além da tela do computador ou da televisão. Como pontuado por Freire (2023), doutorando em Turismo pela Universidade de São Paulo (USP), a CCXP não é apenas um evento de entretenimento; ela se tornou um atrativo turístico de grande porte, contribuindo significativamente para a economia local, ao atrair turistas e gerar negócios para diferentes segmentos do mercado. Na figura 1 pode-se ver uma apresentação realizada no evento citado, com destaque para o enorme público presente.



Figura 01: Elenco de Duna na CCXP23
 Fonte: @ccxpficial(2023)

O planejamento cuidadoso desses eventos, conforme sugere *Lets Blog* (2023), é fundamental para que se tornem bem-sucedidos. A presença de figuras influentes, artistas, criadores e especialistas, somada a uma programação variada e de qualidade, é determinante para garantir o engajamento do público e atrair visitantes. A criação de um ambiente que favorece a interação e a imersão completa no universo *geek*, como ressalta o Sebrae (2024), é uma das estratégias chave para o sucesso desses eventos. Além disso, a cenografia, com suas ambientações temáticas que remetem aos universos de filmes, séries e jogos, não apenas satisfaz a expectativa visual dos participantes, mas também cria memórias que são compartilhadas amplamente nas redes sociais, ajudando a divulgar o evento e atrair um público ainda maior para as edições seguintes.

A diversidade de atrações em eventos *geek*, conforme observa *Lets Blog* (2023), é outro aspecto crucial que torna esses encontros tão únicos. A integração de painéis com artistas, sessões de autógrafos, exposições de quadrinhos e concursos de *cosplay* cria uma experiência que atende às diferentes facetas da cultura *geek*. A variedade de atividades é uma resposta direta à amplitude dos interesses do público, que pode explorar desde a produção de conteúdo até a criação de roupas e acessórios, fazendo com que o evento se torne um ponto de convergência para múltiplas formas de expressão artística e cultural. O *cosplay*, por exemplo, conforme

descrito por *Lets Blog* (2023), vai além de um simples passatempo: é uma forma de expressão artística e uma maneira de os participantes se conectarem com suas identidades de personagens e favoritos, gerando um sentimento de pertencimento e coletividade.

Outro ponto de destaque em eventos *geek* são os estandes de venda, que desempenham um papel fundamental na experiência dos participantes. Estes estandes oferecem uma variedade de produtos, incluindo itens colecionáveis, quadrinhos, livros, roupas e acessórios relacionados à cultura *geek*, que são altamente valorizados pelos fãs. A qualidade e as melhorias desses produtos, como enfatizamos *Lets Blog* (2023), são elementos cruciais para a satisfação do público, que buscam itens que reforcem sua identidade dentro desse universo. O mercado de produtos licenciados tem mostrado uma fonte significativa de receitas para os organizadores de eventos, além de um atrativo para os turistas que desejam levar para casa um pedaço de sua experiência.

A importância econômica dos eventos *geeks*, como destacado pelo Sebrae (2024), é inegável. Além de gerar receitas diretamente associadas à venda de ingressos, produtos e serviços, esses eventos têm um impacto positivo no turismo local. Eles atraem um público diversificado, que vem de diferentes regiões e até países, contribuindo para o aumento da entrega nas cidades anfitriãs, com a ocupação de hotéis, consumo de alimentos e bebidas, e a participação em outras atrações turísticas. Essas manifestações são reforçadas pela forma como esses eventos se conectam com a cultura pop de maneira global, proporcionando um sentido de pertencimento que ultrapassa fronteiras geográficas. Como apontado por Freire (2023), o turismo *nerd* está se consolidando como uma vertente importante dentro do setor de turismo, gerando novas oportunidades de negócios, seja por meio da criação de produtos licenciados, como os de grandes marcas, ou pelo financiamento coletivo de projetos relacionados à cultura pop.

Além disso, o impacto dos eventos *geeks* nas redes sociais tem sido um fator significativo para o sucesso dessas celebrações culturais. A interação entre os fãs nas plataformas digitais tem ampliado o alcance dos eventos e contribuído para sua divulgação. A popularidade de plataformas como Instagram, *Twitter* e *YouTube*, onde os participantes compartilham suas experiências, análises e fotos, tem sido essencial

para atrair ainda mais público. O Sebrae (2024) destaca que a dinâmica entre as comunidades online e os eventos presenciais têm se mostrado uma estratégia eficaz para aumentar a visibilidade e o engajamento com o público, criando um ciclo contínuo de promoção e participação.

Em resumo, os eventos *geeks* são mais do que simples celebrações culturais; eles são uma força econômica crescente, com um impacto significativo no turismo e no comércio. Como evidenciam o Sebrae (2024) e outros especialistas, um *geek* da cultura não é apenas uma tendência, mas uma revolução cultural que continua a moldar as práticas de consumo e as relações sociais no mundo contemporâneo. Com o crescimento dessa cultura, as oportunidades para o setor de turismo e para novos negócios continuam a se expandir, o que ressalta a importância desses eventos no cenário econômico atual.

2.3 IMPACTOS DOS EVENTOS GEEK NO TURISMO

Os eventos culturais desempenham um papel fundamental no cenário turístico e econômico do Brasil. Como mencionam Pugen e Gayer (2011):

Esses eventos são cruciais para o desenvolvimento, gerando não apenas empregos e renda, mas também contribuindo para a diversidade e identidade cultural. Ao participar de eventos culturais, os visitantes têm a oportunidade não apenas de se divertir, mas também de enriquecer seu repertório cultural. Conforme destacam os autores, esses eventos podem impulsionar a receita cambial do turismo, movimentando diferentes setores da indústria, comércio e serviços. É interessante observar como a realização de eventos de grande porte não apenas atrai visitantes, mas também promove a divulgação do destino turístico, contribuindo para a promoção da cultura local.

Partindo para uma análise mais específica, grandes eventos, como shows e festivais, têm impacto direto na economia nacional. Conforme destacam os autores, "esses eventos podem impulsionar a receita cambial do turismo, movimentando diferentes setores da indústria, comércio e serviços". Esse impacto é particularmente evidente em cidades que sediam eventos internacionais, onde há um aumento significativo na demanda por hospedagem, alimentação, transporte e entretenimento. Além disso, Pugen e Gayer (2011, p. 38) observam que "a realização de eventos de grande porte não apenas atrai visitantes, mas também promove a divulgação do destino turístico, contribuindo para a promoção da cultura local". Isso significa que

eventos desse porte não só estimulam a economia local durante o período em que ocorrem, mas também deixam um legado duradouro, fortalecendo a imagem do destino e incentivando visitas futuras. Esse processo de promoção e valorização cultural é essencial para o desenvolvimento sustentável do turismo, pois integra a economia local e o desenvolvimento da comunidade.

Quando se volta para eventos culturais específicos, como o Carnaval, percebemos seu impacto significativo. Além de atrair visitantes de várias partes do mundo, eventos como o Carnaval têm um papel fundamental na valorização da cultura local, tornando-se uma expressão vívida da identidade da região anfitriã. Conforme salientam Pugen e Gayer (2011, p. 36), "tais eventos não apenas geram renda para as áreas hospedeiras, mas também enaltecem as tradições locais". Assim, o Carnaval serve como um exemplo claro de como eventos culturais podem fortalecer economicamente uma região, ao mesmo tempo em que promovem e preservam a cultura local.

Assim, pode-se perceber que os eventos culturais não apenas injetam benefícios econômicos tangíveis nas regiões que os hospedam, mas também desempenham um papel vital no enriquecimento social e cultural dessas comunidades. Essa dinâmica destaca a relevância desses eventos não apenas como impulsionadores econômicos, mas também como promotores da diversidade cultural e preservadores das identidades locais. Nessa perspectiva, eventos *geek* têm se destacado como catalisadores essenciais para o setor do turismo, atraindo fãs de todo o mundo.

A CCXP é um exemplo paradigmático dos impactos econômicos positivos gerados por eventos *geek*. Conforme a *mobLee* (2018) relata, a CCXP é considerada o maior evento de cultura pop da América Latina, atraindo uma enorme base de fãs de quadrinhos, filmes, séries e games. Esse encontro anual não só impulsiona a economia local de São Paulo, mas também atrai visitantes de diferentes regiões do Brasil, evidenciando seu poder de alavancar o turismo.

Eventos como a *Comic Con* Floripa e a *Geek Expo* têm demonstrado a capacidade dos encontros *geek* de criar comunidades vibrantes e engajadas. Ao integrar atividades relacionadas à cultura pop, tecnologia e inovação, esses eventos promovem não apenas o entretenimento, mas também o compartilhamento de

conhecimento e experiências entre os participantes. Essa interação social, destacada por Pugen e Gayer (2011), é um componente-chave para a vitalidade desses encontros.

A diversidade cultural é um aspecto distintivo dos eventos *geek*, desafiando estereótipos e promovendo uma expressão cultural única. Conforme destacado pela *mobLee* (2018), o *Comiket* no Japão é um exemplo notável. O *Comiket*, ou *Comic Market*, é a maior feira de *dōjinshi* do mundo, que são revistas japonesas autopublicadas, geralmente criadas por fãs e artistas amadores. O evento, organizado por voluntários e sem fins lucrativos, destaca-se por ser um espaço de divulgação e troca de obras independentes, enriquecendo a cena cultural local e global.

O *Comiket*, no Japão, merece destaque como a maior feira de quadrinhos do mundo. Conforme a *mobLee* (2018) relata, esse evento bienal ocorre em Tóquio e reúne milhões de fãs e criadores de mangás, animes e games. O *Comiket* destaca-se por ser organizado por voluntários e sem fins lucrativos, funcionando como um espaço vital para a divulgação e troca de obras independentes, contribuindo para a expressão cultural global.

A D23 Expo, evento oficial da *Disney*, é uma oportunidade única para os fãs ficarem por dentro das novidades e bastidores dos filmes, séries, parques, jogos e produtos da gigante do entretenimento. A *mobLee* (2018) ressalta que esse evento bienal reúne participantes que buscam experimentar em primeira mão as criações da e suas marcas associadas, como *Pixar*, *Marvel* e *Star Wars*.

Esses exemplos ilustram a diversidade de eventos *geek* e como cada um contribui de maneira única para a promoção da cultura pop, impulsionando o turismo e fortalecendo os laços sociais e culturais nas regiões em que são realizados.

2.3.1 DESAFIOS E OPORTUNIDADES

Os eventos *geek*, apesar de seu sucesso crescente, enfrentam uma série de desafios que podem impactar sua evolução e sustentabilidade. Um dos principais desafios é a necessidade de inovação constante para manter o interesse do público. Com a rápida evolução da tecnologia e das tendências culturais, os organizadores de

eventos precisam estar sempre à frente, oferecendo experiências novas e envolventes para atrair e reter participantes. Como destaca *Spark* (2018),

o marketing de influência em eventos *geek* é uma poderosa ferramenta para alcançar um multiverso antes restrito. Eventos como a *Comic Con Experience* (CCXP), *Pixel Show*, *Brasil Game Show* e *Campus Party* São Paulo são exemplos claros disso, reunindo milhares de fãs apaixonados por quadrinhos, cinema, games e séries.

Outro desafio significativo é a acessibilidade. Garantir que os eventos sejam inclusivos e acessíveis a todos, independentemente de suas condições financeiras ou físicas, é crucial para o sucesso a longo prazo. Isso inclui não apenas a acessibilidade física dos locais, mas também a acessibilidade financeira, com a oferta de ingressos a preços variados e a implementação de políticas de inclusão.

A sustentabilidade ambiental é outro aspecto crítico que precisa ser abordado. Grandes eventos podem gerar uma quantidade significativa de resíduos e consumir muitos recursos naturais. Implementar práticas sustentáveis, como a redução de resíduos, a reciclagem e o uso de materiais ecológicos, é essencial para minimizar o impacto ambiental e promover uma imagem positiva dos eventos.

No entanto, esses desafios também apresentam oportunidades significativas para inovação e crescimento. A adoção de tecnologias emergentes, como realidade aumentada e virtual, pode transformar a experiência dos participantes, tornando os eventos mais interativos e imersivos. Como destaca Gramado Summit (2024), "o mercado passou a reconhecer as oportunidades de negócio associadas a isso, como o investimento em eventos, acessórios, conteúdos, games e tudo que orbita esse cenário. As marcas passaram a compreender os *geeks* como um público fiel e altamente engajado, capaz de girar milhões na economia, e isso só cresce." Além disso, a colaboração com comunidades locais e a promoção de talentos regionais podem enriquecer a programação dos eventos e fortalecer os laços com a comunidade.

A promoção da diversidade e da inclusão também oferece uma oportunidade para os eventos *geek* se destacarem. Ao celebrar a diversidade cultural e promover a inclusão de diferentes grupos, os eventos podem atrair um público mais amplo e criar um ambiente mais acolhedor e vibrante.

Em resumo, os eventos *geek* têm um potencial enorme para continuar crescendo e evoluindo, desde que enfrentem seus desafios com estratégias eficazes

e inovadoras. Ao fazer isso, eles não apenas proporcionarão experiências memoráveis para os participantes, mas também contribuirão positivamente para a comunidade e para o desenvolvimento cultural e econômico das regiões onde são realizados.

3 METODOLOGIA

A pesquisa utilizou uma abordagem mista (qualitativa e quantitativa) para analisar o impacto dos eventos *geek* no turismo de Teresina, considerando as percepções de participantes e organizadores. A metodologia foi organizada em três etapas: revisão de literatura, pesquisa de campo e análise e discussão dos dados coletados.

3.1 TIPO DE PESQUISA

Esta pesquisa é de natureza mista (qualitativa e quantitativa), pois combina a análise de dados numéricos com a interpretação de percepções e experiências subjetivas. A abordagem mista foi escolhida para proporcionar uma visão abrangente do impacto dos eventos *geek* no turismo de Teresina, considerando tanto aspectos mensuráveis quanto as opiniões e vivências dos participantes e organizadores. A iniciou-se com uma revisão de literatura, que conforme Gil (2008, p. 45) torna-se essencial, pois, "a revisão de literatura é essencial para delimitar as fronteiras do conhecimento e fornecer uma base sólida para a pesquisa". Além disso, a pesquisa tem caráter exploratório, uma vez que busca compreender um fenômeno emergente, e descritivo, ao detalhar as características e impactos dos eventos *geek* no contexto local.

3.2 MÉTODO DE ABORDAGEM

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa para analisar as percepções dos participantes e organizadores, permitindo uma compreensão aprofundada dos impactos sociais e econômicos dos eventos *geek*. Simultaneamente, a abordagem quantitativa foi utilizada para tabular e analisar dados numéricos coletados por meio de questionários, visando identificar padrões e tendências. A segunda etapa do estudo foi constituída por uma pesquisa de campo, que de acordo com Marconi e Lakatos (2003, p. 193), "a pesquisa de campo é fundamental para obter dados primários diretamente do objeto de estudo". Essa combinação de métodos permitiu uma análise mais completa e contextualizada do fenômeno estudado.

3.3 PROCEDIMENTOS TÉCNICOS

Os procedimentos técnicos adotados foram organizados em três etapas principais. Na primeira etapa, foi realizada uma revisão de literatura, onde foram consultadas fontes bibliográficas como livros, artigos acadêmicos, documentos e estudos de caso, com foco em temas como turismo de eventos, cultura *geek* e impactos econômicos. A revisão utilizou plataformas como Google Acadêmico, Academia.edu, Sebrae e revistas científicas. Conforme Lakatos (2010, p. 98), "a revisão de literatura oferece uma visão abrangente do estado da arte sobre um determinado tema, permitindo ao pesquisador identificar lacunas e oportunidades para novas investigações".

Na segunda etapa, foi realizada a pesquisa de campo, onde a coleta de dados ocorreu por meio de questionários e entrevistas. Os questionários foram aplicados a 30 participantes de eventos *geek* em Teresina, utilizando a plataforma *Google Forms*. As perguntas abordaram o perfil dos participantes, suas experiências e percepções sobre o impacto dos eventos no turismo local. A etapa de pesquisa de campo também incluiu entrevistas, que foram realizadas por e-mail com dois organizadores de eventos *geek* (*AnimeSoul* e *Dream Games*), com perguntas abertas e fechadas sobre motivações, estratégias e desafios relacionados aos eventos *geek*.

Na terceira etapa, foi feita a análise de dados. Os dados coletados foram tabulados e analisados por meio de técnicas de análise de conteúdo, conforme Bardin (2011, p. 90), que define a análise de conteúdo como "um conjunto de técnicas de análise das comunicações que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens".

3.4 POPULAÇÃO E AMOSTRA

A população-alvo desta pesquisa foi composta por participantes e organizadores de eventos *geek* em Teresina. A escolha desse público justifica-se pelo objetivo de analisar o impacto dos eventos *geek* no turismo local, considerando tanto as percepções dos frequentadores quanto as estratégias e desafios enfrentados pelos organizadores.

A amostra foi selecionada de forma não probabilística e intencional, utilizando critérios específicos para garantir que os participantes estivessem diretamente envolvidos com os eventos *geek* na cidade. Para os participantes, os critérios de inclusão foram ter participado de eventos *geek* anteriores realizados em Teresina, assegurando experiência direta com o tema, estar ativo em grupos de WhatsApp relacionados a eventos *geek*, o que indica engajamento e interesse contínuo pela cultura *geek*, e ter disponibilidade para responder ao questionário online, que foi divulgado por meio desses grupos.

A amostra de participantes foi composta por 30 indivíduos, número considerado adequado para uma pesquisa de caráter exploratório e qualitativo. Conforme Malhotra (2006, p. 296), "amostras pequenas podem fornecer insights valiosos em pesquisas exploratórias, especialmente quando o objetivo é compreender um fenômeno emergente". Assim também destacado por Hair et al. (2005, p. 152), "amostras de conveniência são amplamente usadas em pesquisas exploratórias devido à facilidade de acesso e ao baixo custo envolvido" o que justifica a escolha pela facilidade de acesso e pelo baixo custo envolvido, além de permitir a coleta de dados de forma ágil e eficiente.

Para os organizadores de eventos, a amostra inicial previa a realização de quatro entrevistas, mas apenas dois organizadores responderam às solicitações, o organizador dos eventos *AnimeSoul* e *animestation*, e o organizador da *Dream Games*. Esses dois foram selecionados por sua relevância no cenário de eventos *geek* em Teresina e por sua disponibilidade para contribuir com a pesquisa. A redução no número de entrevistas ocorreu devido à falta de resposta dos demais organizadores contatados.

A estratégia de amostragem para os participantes foi baseada na divulgação do questionário em grupos de WhatsApp direcionados a eventos *geek* na cidade. Esses grupos foram identificados por meio de recomendações de organizadores e membros da comunidade *geek* local, garantindo que os participantes fossem representativos do público engajado.

Em resumo, a amostra foi composta por 30 participantes de eventos *geek*, selecionados por meio de grupos de WhatsApp, e 2 organizadores de eventos *geek* (*AnimeSoul* e *Dream Games*), entrevistados por e-mail.

Essa composição da amostra permitiu uma análise abrangente das percepções e experiências relacionadas aos eventos *geek* em Teresina, atendendo aos objetivos da pesquisa.

3.5 COLETA DE DADOS

A coleta de dados foi realizada em duas etapas, questionários aplicados online via *Google Forms* para os participantes de eventos, com divulgação em grupos de WhatsApp direcionados a eventos *geek* em Teresina. O questionário continha 15 perguntas sobre o perfil dos participantes, suas experiências e percepções. Entrevistas foram realizadas por e-mail com dois organizadores de eventos, com perguntas sobre motivações, estratégias e impactos dos eventos no turismo local. Segundo Babbie (2003, p. 244), "o questionário é uma técnica de coleta de dados que consiste em uma série de perguntas escritas que permite obter informações detalhadas de grandes grupos de respondentes" o que enfatiza a utilidade do questionário como uma ferramenta eficaz para coletar dados detalhados de muitas pessoas, o que é essencial para obter um panorama abrangente de determinada questão ou fenômeno. A escolha por grupos de WhatsApp como principal canal de divulgação foi motivada pela ausência de eventos presenciais no momento da coleta de dados, o que inviabilizou a aplicação de questionários de forma presencial. Dessa forma, os grupos online se mostraram uma alternativa eficaz para alcançar o público-alvo, composto por indivíduos ativos e interessados na cultura *geek*. A estratégia de divulgação dos questionários em grupos de WhatsApp foi escolhida para garantir a representatividade da amostra, conforme Gil (2002, p. 67):

A escolha de grupos específicos e engajados é uma estratégia eficaz para garantir a representatividade da amostra, especialmente em pesquisas exploratórias que buscam compreender fenômenos emergentes.

Essa estratégia justifica a escolha dos grupos de WhatsApp focados em eventos *geek*, garantindo que o público-alvo fosse engajado e representativo, mesmo sem a possibilidade de eventos presenciais. Essa estratégia não apenas assegurou a representatividade da amostra, mas também permitiu uma coleta de dados mais eficiente em um contexto em que a realização de eventos presenciais estava inviabilizada. Assim, a metodologia adotada alinha-se às recomendações de Gil (2002), demonstrando que a seleção cuidadosa de grupos específicos é fundamental

para o sucesso de pesquisas exploratórias, especialmente quando se trata de fenômenos culturais e sociais emergentes.

3.6 ANÁLISE DE DADOS

Os dados coletados foram analisados por meio de análise de conteúdo, e tabulados para identificar padrões e tendências. As respostas dos questionários e entrevistas foram agrupadas em categorias temáticas, como perfil demográfico, impacto econômico e percepções sobre o turismo local. Segundo Richardson (1999, p. 25), "a análise de dados é um processo complexo que envolve a classificação, codificação e interpretação dos dados coletados", sendo essa a técnica adotada deste estudo.

3.7 CONSIDERAÇÕES ÉTICAS

A pesquisa foi conduzida de acordo com princípios éticos de respeito e confidencialidade. Todos os participantes foram informados sobre os objetivos da pesquisa e o uso dos dados, garantindo que a participação fosse voluntária. Embora não tenha sido utilizado um termo formal de consentimento, assegurou-se que os dados coletados fossem utilizados exclusivamente para fins acadêmicos. Conforme Minayo (2010, p. 57), "as entrevistas são uma técnica que permite o aprofundamento das informações e a exploração das percepções dos entrevistados", sempre respeitando a privacidade e a autonomia dos participantes.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este capítulo apresenta a análise dos dados coletados durante a pesquisa, com o objetivo de examinar o impacto dos eventos *geek* no turismo de Teresina. A seção está organizada em três partes: a primeira apresenta um estudo de caso sobre o *Anime Soul 2022*, destacando as características e o impacto desse evento específico. A segunda e a terceira partes analisam, respectivamente, as percepções dos organizadores e dos participantes dos eventos *geek*, abordando suas opiniões sobre os benefícios econômicos, culturais e sociais desses eventos para a cidade e para o turismo local. A discussão busca identificar as relações entre os eventos e o desenvolvimento turístico, além de fornecer insights sobre os desafios e as oportunidades para a realização desses eventos em Teresina.

4.1 ESTUDO DE CASO: ANIME SOUL 2022

O *Animesoul*, evento que mescla as culturas *geek*, *otaku* e *k-pop*, tem se destacado como um importante espaço de lazer e socialização em Teresina (PI). Desde sua primeira edição em 2011, Souza e Messias (2022) destacam que o *Animesoul* tem apresentado um crescimento notável, reunindo aproximadamente 800 pessoas em sua edição de 2022, que ocorreu no Centro Cultural Clube dos Diários. Esse crescimento reflete não apenas o aumento do público interessado na cultura pop, mas também a capacidade do evento de se reinventar e atender às expectativas de uma audiência diversificada.

A programação do *Animesoul 2022* incluiu uma variedade de atividades, como concursos de *cosplay*, torneios de jogos, oficinas e apresentações artísticas, que atraíram um público de diferentes idades e origens. Como destacado por Ayrton de Souza e Blu Messias (2022), a presença de performances de *K-pop*, *stand-up comedy* e música de animes contribuiu para a rica experiência oferecida, evidenciando a importância do entretenimento diversificado para o engajamento do público. Em relação às atividades, os autores afirmam que:

Isso é apenas uma parte das diversas atividades que acontecem nesse evento. No salão do Clube dos Diários, tinha uma oficina e *workshop* de hipnose, teve torneios de jogos como *Just Dance*, *Mortal Kombat*, *Fifa*, *Naruto*, além do campeonato de melhor desenho na parte inferior do centro cultural (Souza; Messias, 2022).

Além das atrações, a inclusão de microempreendedores na feira do evento demonstra uma oportunidade para a valorização do comércio local, embora os organizadores reconheçam desafios em termos de visibilidade e organização dos stands (Souza; Messias, 2022). A intenção do organizador em expandir e inovar a cada edição do evento sugere uma visão de longo prazo que pode potencialmente beneficiar o turismo em Teresina, ao tornar a cidade um destino atrativo para fãs de cultura *geek*. Durante o evento, a apresentação de Muca Muriçoca foi um dos momentos de destaque do evento, uma personalidade brasileira conhecida por seu canal no YouTube, onde compartilha vídeos de entretenimento e humor.

A importância do *Animesoul* vai além do entretenimento, ele se consolida como um espaço que promove a interação social, a valorização da cultura local e a geração de renda para microempreendedores, contribuindo assim para o desenvolvimento do turismo na região.

O crescimento consistente do *AnimeSoul* desde sua inauguração em 2011 até 2022 é indicativo de uma demanda crescente por eventos culturais específicos, como os voltados para a cultura *geek*, *otaku* e *k-pop*. A participação de aproximadamente 800 pessoas na edição de 2022 demonstra o amplo interesse e a capacidade de engajamento desse tipo de evento.

Uma análise mais aprofundada da demografia do público mostra uma diversidade de idades e origens, sugerindo que o evento não apenas atende a um público jovem, mas também a adultos e famílias que compartilham interesse pela cultura pop. Isso amplia o impacto potencial do evento sobre o turismo local, uma vez que atrai não apenas residentes, mas também visitantes de outras regiões.

A presença de atividades variadas, como concursos de *cosplay*, torneios de jogos e oficinas, cumpre um papel crucial ao oferecer uma experiência imersiva e interativa aos participantes. Essas atividades não só aumentam o tempo de permanência dos visitantes no evento, como também incentivam a participação ativa, o que pode levar a um maior investimento emocional e financeiro no evento. Além

disso, a inclusão de performances de *K-pop* e *stand-up comedy* diversifica ainda mais o entretenimento oferecido, tornando o evento atraente para um público mais amplo.

A participação de microempreendedores é outro aspecto significativo, demonstrando a capacidade do evento de apoiar o comércio local. No entanto, os desafios relacionados à visibilidade e organização dos stands indicam uma área para melhorias futuras. Um planejamento mais estratégico e colaborativo entre os organizadores e os microempreendedores pode maximizar o potencial econômico e proporcionar uma experiência ainda melhor para os participantes.

A apresentação de Muca Muriçoca no Theatro 4 de setembro destaca a capacidade do *AnimeSoul* de atrair nomes de peso da cultura pop, o que, por sua vez, aumenta a visibilidade e o prestígio do evento. Essa capacidade de atrair celebridades e influenciadores também pode ser um ponto chave na promoção de Teresina como um destino de turismo cultural.

Em termos de impacto social, o *AnimeSoul* promove um ambiente inclusivo que valoriza a diversidade e a criatividade, fortalecendo o senso de comunidade entre os participantes. Essa valorização da cultura *geek* não só desafia estereótipos, mas também promove uma maior aceitação e integração dessa subcultura na sociedade local.

Por fim, ao considerar o impacto econômico, o *AnimeSoul* demonstra um potencial significativo para contribuir para o desenvolvimento local. A geração de renda para microempreendedores, o aumento no fluxo de turistas e o fortalecimento da identidade cultural de Teresina são apenas alguns dos benefícios observados.

Concluindo, o *AnimeSoul 2022* é um exemplo claro de como eventos culturais específicos podem ter um impacto multidimensional, promovendo não apenas o entretenimento, mas também a economia, a cultura e a coesão social. Com a implementação de melhorias estratégicas, o *AnimeSoul* tem o potencial de se tornar um elemento central no calendário turístico de Teresina, atraindo visitantes de outras regiões e contribuindo para o desenvolvimento sustentável da cidade.

4.2 ANÁLISE DA PERCEPÇÃO DOS ORGANIZADORES DOS EVENTOS GEEK

A presente pesquisa realizou entrevistas com dois organizadores de eventos *geek* em Teresina: o Organizador A, responsável pelos eventos *AnimeSoul* e *AnimeStation*, e o Organizador B, da *Dream Games*. As respostas fornecidas revelam insights significativos sobre os objetivos, desafios e percepções dos organizadores em relação ao impacto dos eventos *geek* no turismo e na economia local.

Ao questionar os organizadores sobre como surgiu a ideia de realizar os eventos em Teresina, as respostas evidenciam uma motivação comum: a carência de eventos voltados à cultura *geek* na cidade. O organizador A relatou que a ideia surgiu de uma parceria entre amigos que eram fãs da cultura *geek*, destacando a união de interesses e a amizade como o motor principal para a criação do evento. Já o organizador B compartilhou uma visão mais detalhada, explicando que a ideia para a *Dream Games* Teresina nasceu a partir de encontros informais entre amigos que se reuniam nos finais de semana para jogar videogames, incluindo consoles retrô.

Durante essas reuniões, perceberam que havia uma lacuna no mercado de Teresina, já que o único evento de referência na cidade era o Museu do Videogame Itinerante, realizado a cada dois anos. A partir dessa constatação, decidiram se unir para criar um evento que atendesse a todas as idades, acreditando que o universo dos games não tem limite de idade. Essa resposta evidencia uma percepção mais estratégica por parte do organizador B, que não só identificou uma lacuna no mercado, mas também vislumbrou a necessidade de incluir diferentes faixas etárias no evento.

Essa visão de englobar um público diverso e intergeracional pode ser associada à ideia de que o turismo e a cultura *geek* têm o potencial de atrair públicos de diferentes perfis, conforme destacado por Aquino e Martins (2007), que discutem a democratização do lazer e da cultura, atingindo pessoas de todas as idades e origens. A diversificação do público é uma estratégia importante para garantir o sucesso e a continuidade do evento, pois permite um engajamento mais amplo da comunidade.

Quanto aos objetivos dos eventos questionados, a resposta do organizador A focou principalmente no aspecto cultural, destacando a intenção de fomentar a cultura *geek* e divulgar esse universo na cidade. Essa resposta reflete um esforço em enriquecer a cena cultural local, criando um espaço para a troca de experiências e o

fortalecimento da identidade *geek* na cidade. Em contrapartida, a resposta do organizador B ofereceu uma visão mais ampla, que abrange tanto aspectos culturais quanto turísticos e econômicos. B destacou que o evento tem o objetivo de trazer nostalgia para a velha geração e conhecimento para a nova, além de promover a integração familiar e a vivência da cultura *geek*. A resposta também enfatizou a ambição de tornar o evento uma referência na cidade, atraindo pessoas de outras localidades e gerando uma movimentação econômica significativa, como demonstrado pelo crescente número de caravanas provenientes de cidades vizinhas.

Essa resposta mais detalhada do organizador B reflete uma compreensão clara do impacto multifacetado que o evento pode gerar, não apenas culturalmente, mas também como uma força propulsora para o turismo e a economia local. Como discutido por Beni (2000), eventos culturais têm a capacidade de transformar as dinâmicas locais, gerando benefícios econômicos através do turismo e da mobilização de recursos. Além disso, a integração da cultura *geek* e do universo dos games ao evento amplia suas possibilidades de atração, atingindo tanto os jovens quanto os adultos, o que faz do evento uma experiência inclusiva e abrangente. Apesar das diferenças nas abordagens, ambos compartilham o objetivo de valorizar a cultura *geek* e atrair um público diversificado.

As respostas dos organizadores sobre qual o perfil dos participantes que frequentam os eventos e quais as estratégias de atração mostram abordagens distintas, mas complementares. O organizador A descreve o público como sendo principalmente jovens entre 18 e 35 anos, de ambos os sexos e classes sociais baixa e média. Já o organizador B adota uma visão mais inclusiva, destacando a participação de pessoas de todas as idades, incluindo idosos, e enfatizando a acessibilidade do evento, especialmente devido aos jogos móveis.

Questionou-se aos organizadores quanto às estratégias adotadas para atrair diferentes grupos demográficos ao evento, o organizador A respondeu que foca em atividades culturais e atrações nacionais. Por outro lado, o organizador B adota uma abordagem mais diversificada, com programação segmentada para diferentes públicos, uso de redes sociais específicas e parcerias com influenciadores locais. B também relatou que investe em atrações nacionais, como dubladores e rappers, para atrair diversos grupos. A estratégia de B é mais abrangente e visa atingir um público

mais amplo e diversificado, enquanto a de A é mais centrada em um público jovem e voltada para o desenvolvimento cultural.

A importância das redes sociais na atração de turistas de outras regiões foi um ponto comum nas respostas de ambos os organizadores. Contudo, cada um deles adota enfoques distintos para alcançar esse objetivo. O organizador A limita-se a destacar a importância de divulgar o evento online para alcançar um público fora da cidade. De acordo com ele, a divulgação nas redes sociais é essencial para expandir o alcance do evento. Já o organizador B, embora também utilize as redes sociais, está em busca de parcerias formais com agências de turismo e estabelecimentos comerciais para fortalecer o evento. Ele também menciona o uso de influenciadores e campanhas direcionadas a estados vizinhos, como Ceará e Maranhão, além de incentivar a formação de caravanas para atrair grupos de fora. A resposta de B demonstra um foco mais estratégico, buscando criar uma rede de apoio para garantir que o evento atraia turistas. O organizador B destaca:

Ainda não temos parcerias formais com agências de turismo e estabelecimentos comerciais, mas estamos em busca desses investimentos para fortalecer nossa atração de turistas de outras regiões. Atualmente, focamos em campanhas específicas nas redes sociais para alcançar o público *geek* e *gamer* de estados vizinhos, como Ceará e Maranhão. Usamos anúncios direcionados e colaboramos com influenciadores que têm seguidores em diversas regiões, o que nos ajuda a expandir o alcance do evento.

Ao serem questionados sobre haver a pretensão de atrair pessoas de fora de Teresina e se sim quais as estratégias adotadas para isso, ambos os organizadores afirmam ter a intenção de atrair pessoas de fora de Teresina. O organizador A menciona que a presença de visitantes de outras cidades agrega valor ao evento e, para isso, utiliza a divulgação nas redes sociais, como já mencionado anteriormente. O organizador B, por sua vez, adota uma abordagem mais ampla, criando uma programação que inclua atrações nacionais com apelo em diversas regiões. Ele acredita que a inclusão de dubladores e influenciadores do universo *geek* e *gamer* atrai pessoas de fora que desejam prestigiar esses ícones. Segundo o organizador B:

Sim, temos a intenção de atrair pessoas de fora de Teresina, e adotamos diversas estratégias para alcançar esse objetivo. Em primeiro lugar, criamos uma programação com atrações nacionais que possuem apelo em várias regiões, como dubladores e influenciadores do universo *geek* e *gamer*. Essas participações ajudam a chamar a atenção dos fãs que desejam viajar para prestigiar o evento e interagir com figuras conhecidas.

Buscando saber sobre a atração de pessoas de fora para o evento, foi questionado aos organizadores em que medida eles acreditam que o evento pode atrair pessoas de fora de Teresina, ambos os organizadores acreditam que o evento tem grande capacidade de atrair pessoas de fora, mas o organizador B destaca de forma mais detalhada o contexto. O organizador A acredita que, ao oferecer atividades atrativas, o evento pode despertar o interesse de pessoas de fora. Ele considera que a atração do evento está na qualidade e diversidade das atividades. Já o organizador B vê o evento como uma oportunidade significativa de atrair turistas, principalmente devido ao crescimento da cultura *geek* e *gamer* e à escassez de eventos desse tipo na região. O organizador B acredita que o evento tem grande potencial de atrair turistas, especialmente pela falta de eventos especializados na região e pelo crescente interesse pela cultura *geek*. Na visão do organizador B:

Acredito que o evento tem grande potencial para atrair pessoas de fora de Teresina, especialmente devido ao crescimento da cultura *geek* e *gamer* e ao fato de que eventos especializados nesse setor ainda são escassos na região.

O organizador A foca principalmente na divulgação em redes sociais e na oferta de atividades atrativas. Já o organizador B demonstra uma abordagem mais estratégica, com ênfase em parcerias comerciais, atração de atrações nacionais e a utilização de influenciadores locais para atingir públicos fora da cidade. Ambos reconhecem o potencial do evento, mas o organizador B apresenta uma visão mais abrangente e estruturada para expandir o alcance do evento e atrair turistas de outras localidades.

Questionados de que maneira o evento contribui para a economia local, os organizadores destacaram a contribuição do evento para a economia local, especialmente no que diz respeito ao comércio, ao turismo e à geração de empregos. O organizador A mencionou a presença de vendedores que comercializam artigos *geek* e alimentos, indicando que estas atividades são bem recebidas pelo público. O organizador B, por sua vez, mencionou setores como lojas, restaurantes e hotéis, além da geração de empregos temporários e permanentes e a promoção de parcerias locais. Segundo eles:

"Há diversos vendedores dentro do evento, eles sempre vendem artigos voltados à cultura *geek*, há também vendedores de comida que sempre são bem recebidos pelo público" (Organizador A).

"O evento contribui significativamente para a economia local, movimentando o comércio em setores como lojas, restaurantes e hotéis, além de incentivar

o turismo regional, atraindo visitantes de outras localidades. Também gera empregos, tanto temporários quanto permanentes, e promove parcerias entre empresas e organizações locais. Com o potencial de se tornar um evento anual, aumenta a visibilidade de Teresina, impulsionando seu desenvolvimento econômico e cultural" (Organizador B).

Ambas as respostas evidenciam como o evento impulsiona tanto o comércio local quanto a economia regional, conforme os conceitos de Beni (2000) sobre o impacto do turismo e eventos no desenvolvimento local.

Quando perguntado sobre alguma estimativa do impacto econômico gerado pela realização do evento, o organizador A forneceu uma estimativa direta, mencionando que os vendedores podem faturar entre 200 a 800 reais por evento, refletindo o impacto imediato nas finanças dos pequenos comerciantes. O organizador B, por sua vez, afirmou que o evento ainda está nas fases iniciais e não há uma estimativa precisa do impacto, mas que a coleta de dados será feita nas edições futuras para medir melhor esse impacto. Conforme explicitado nas falas a seguir:

"Geralmente os vendedores faturam de 200 a 800 reais por evento" (Organizador A).

"Atualmente, ainda não temos uma estimativa exata do impacto econômico gerado pela realização do evento, pois estamos nas fases iniciais de consolidação. Embora não haja uma estimativa financeira precisa ainda, estamos trabalhando para coletar dados nas edições futuras para poder mensurar melhor o impacto econômico e identificar áreas de crescimento" (Organizador B).

Ambos os organizadores reconhecem a importância do evento para a economia local, com o organizador A apresentando números mais concretos, enquanto o organizador B se concentra na avaliação futura do impacto econômico, alinhando-se com a proposta de Aquino e Martins (2007) de avaliar os impactos a longo prazo dos eventos.

Na entrevistando também foi questionado quais impactos sociais e culturais o evento gera na comunidade local, os organizadores destacaram os impactos sociais e culturais do evento, mas com ênfases diferentes. O organizador A mencionou que o evento permite que as pessoas se sintam representadas, ajudando a quebrar o preconceito em relação à cultura *geek*. Já o organizador B foi além, descrevendo como o evento promove inclusão, proporciona oportunidades de aprendizado e valoriza a cultura *geek*, além de divulgar Teresina como um destino cultural. Segundo o organizador B:

O evento traz vários impactos positivos para a comunidade de Teresina, tanto sociais quanto culturais. Ele promove inclusão ao ser acessível para todas as idades e classes sociais, criando um espaço onde pessoas diferentes se conectam por interesses comuns, como jogos e a cultura *geek*. Também ajuda a valorizar e dar mais visibilidade a essa cultura, com atividades como *cosplay* e a presença de artistas e influenciadores. Além disso, oferece oportunidades de aprendizado com torneios e *workshops*, incentivando jovens a explorar áreas como tecnologia e *design*. O evento ainda atrai visitantes de fora, ajudando a divulgar Teresina como um destino cultural e reforçando a identidade da cidade.

Esses impactos sociais e culturais vão ao encontro dos estudos de Coriolano (2020), que ressaltam o papel do turismo e da cultura na inclusão social e na promoção de identidades locais.

Ao serem questionados sobre a influência do evento na percepção da cultura *geek* em Teresina, os organizadores destacaram a importância do evento para a mudança na percepção da cultura *geek* em Teresina. O organizador A observa que a cultura, que antes era vista como algo infantil, agora está sendo mais aceita pela sociedade local. O organizador B amplia essa visão, ressaltando que o evento tem promovido a valorização da cultura *geek*, ajudando a quebrar preconceitos e posicionando Teresina como um polo importante desse universo. O organizador A declara:

As pessoas têm começado a olhar com bons olhos pra cultura, o que antes era algo infantil se tornou mais aceito pela sociedade local.

Enquanto o organizador B afirma:

O evento tem promovido a valorização da cultura *geek* em Teresina, aumentando sua visibilidade e aceitação. Ele ajuda a quebrar preconceitos, atrai públicos diversos e posiciona a cidade como um polo importante para o universo *geek*. Além disso, destaca talentos locais, incentiva o interesse por tecnologia e inovação, e fortalece o senso de comunidade ao unir pessoas em torno de uma paixão comum. Com isso, o evento contribui para transformar Teresina em um espaço onde a cultura *geek* é celebrada e reconhecida.

Ambas as respostas evidenciaram o impacto positivo do evento na transformação de Teresina em um local mais aberto e receptivo à cultura *geek*. Enquanto o organizador A foca na mudança de percepção social, o organizador B amplia essa perspectiva ao abordar as contribuições do evento para a economia criativa, o fortalecimento cultural e a promoção da cidade como referência no cenário *geek*. Juntas, essas observações mostram que os eventos *geek* em Teresina desempenham um papel significativo na redefinição da visão da cultura *geek* na região.

Ao serem indagados sobre parcerias com outros setores da Comunidade ou do Governo, as respostas dos organizadores revelaram a busca por parcerias para expandir o evento. O organizador A mencionou que há algumas parcerias, mas ainda existe resistência por parte do governo. O organizador B, por sua vez, detalhou que, embora ainda não tenham parcerias formais estabelecidas, estão buscando colaborações com diversos setores, como comércio local, escolas e órgãos governamentais. Como explicado nas falas a seguir:

"Existem algumas parcerias, mas ainda há resistência por parte do governo" (Organizador A).

"Atualmente, não temos parcerias formais estabelecidas com outros setores da comunidade ou com o governo, mas estamos buscando essas colaborações para fortalecer e expandir o impacto do evento. Acreditamos que parcerias com diferentes setores, como o comércio local, agências de turismo, escolas, universidades e órgãos governamentais, são fundamentais para o crescimento e sustentabilidade do evento" (Organizador B).

As respostas indicam que, embora haja esforços para estabelecer parcerias, ainda há desafios, especialmente no que diz respeito ao apoio governamental. Enquanto o organizador A aponta a resistência governamental como uma barreira, o organizador B adota uma visão estratégica ao focar na busca por colaborações em diversos níveis. Essa abordagem proativa destaca a percepção de que o engajamento de múltiplos setores podem ser decisivo para garantir o crescimento sustentável e o impacto cultural, econômico e social.

Ao serem questionados sobre o papel da comunidade local na organização e realização do evento o organizador A enfatizou a importância da participação da comunidade, que facilita a aceitação da cultura *geek*, enquanto o organizador B destaca o envolvimento ativo da comunidade, desde o trabalho voluntário até a contribuição com talentos criativos e comerciais, afirmando que comunidade local é vital para o evento, ajudando na organização, divulgação, trazendo talentos, firmando parcerias e colaborando com instituições.

As respostas mostram que o envolvimento da comunidade local é essencial tanto para a operacionalização do evento quanto para a sua acessibilidade cultural. Enquanto o organizador A destaca o papel da comunidade na promoção da cultura *geek*, o organizador B aponta a amplitude do impacto dessa participação, que abrange desde aspectos organizacionais até a colaboração criativa e comercial. Essa interação reflete o potencial do evento como um encontro para unir diferentes segmentos da

sociedade local em prol de objetivos comuns, fortalecendo o vínculo entre o evento e a comunidade.

Quando interrogados sobre os maiores desafios na organização do evento enfrentados, os organizadores identificaram desafios semelhantes na organização do evento. O organizador A apontou a falta de investimento como o principal obstáculo, enquanto o organizador B mencionou a falta de valorização local, a comparação com grandes eventos nacionais e a escassez de infraestrutura adequada. O organizador A declara: "A falta de investimento é o maior obstáculo que temos enfrentado" (Organizador A). Enquanto o organizador B complementa: "Os principais desafios enfrentados pelo evento incluem a falta de valorização local, a dependência do apoio governamental e a falta de infraestrutura adequada. A dificuldade em atrair patrocinadores locais também é um obstáculo" (Organizador B).

Esses pontos refletem a percepção de que o evento ainda luta para se afirmar no cenário local e conquistar o apoio necessário para crescer de forma sustentável, mostra que a falta de recursos financeiros, o apoio governamental e a resistência local à valorização de eventos regionais são desafios significativos para a realização do evento. A dificuldade em atrair patrocinadores locais e a comparação com grandes eventos nacionais indicam um desafio constante para mostrar a relevância do evento para a comunidade. Isso sugere que, para superar esses obstáculos, será essencial adotar estratégias de fortalecimento da identidade local e busca por parcerias estratégicas que possam garantir a sustentabilidade financeira e o crescimento do evento a longo prazo.

Logo em seguida ao serem perguntados quais estratégias usadas para superar estes desafios, o organizador A mencionou que busca alternativas para manter o evento rentável e agradável, enquanto o organizador B descreve estratégias mais detalhadas, como fortalecer a identidade local, buscar parcerias com empresas locais e envolver a comunidade de forma autêntica, conforme dito em sua seguinte fala, o organizador B disse:

Para superar os desafios, estamos adotando estratégias focadas em fortalecer a identidade local e o senso de comunidade, destacando o impacto positivo do evento em Teresina, especialmente na economia e na cultura *geek*. Buscamos envolver a comunidade local, como *cosplayers* e artistas, criando um evento autêntico, e formamos parcerias estratégicas com empresas locais de diversos setores, como lojas de jogos e empresas de alimentação, para movimentar a economia da cidade. Além disso, investimos

em uma experiência única para atrair o público, promovemos a conscientização sobre a importância dos eventos locais e contamos com o apoio de influenciadores. Também buscamos parcerias com o governo e agências de turismo para atrair visitantes e impulsionar a economia local, criando uma base sólida para o crescimento sustentável do evento.

Questionados sobre o papel das redes sociais na divulgação do evento e no engajamento com o público, os organizadores concordaram que as redes sociais desempenham um papel fundamental na promoção e na interação com o público. O Organizador A destacou a relevância das redes sociais em um contexto em que todos têm acesso à internet e, portanto, as informações podem ser disseminadas rapidamente. Já o Organizador B enfatizou que, especialmente para um evento em processo de consolidação, as redes sociais são cruciais tanto para divulgar o evento quanto para engajar um público crescente. Conforme destacado em suas falas:

"Muito importante, vivemos na época onde todos possuem celular e acesso à internet, dessa maneira podemos levar informações a todos."(Organizador A)

"As redes sociais desempenham um papel crucial na divulgação do evento e no engajamento com o público, especialmente em um cenário onde o evento ainda está em processo de consolidação e busca por maior reconhecimento."(Organizador B)

Ambas as respostas refletem a relevância das redes sociais como uma ferramenta essencial para alcançar diferentes objetivos, como ampliar a visibilidade, atrair novos públicos e fortalecer o vínculo com a comunidade local. Além disso, se deixa destacado que a presença online é uma estratégia indispensável para eventos que buscam reconhecimento e crescimento em um mercado competitivo.

Em seguida, foram abordados sobre quais plataformas são mais eficazes para alcançar o público desejado, ambos os organizadores apontaram Instagram e WhatsApp como as mais eficazes. O Organizador A incluiu também o Facebook, mas o foco se manteve nas plataformas que oferecem comunicação rápida e interativa, essencial para o público jovem e engajado nos eventos *geek*. Essa escolha reforça o que Coriolano (2020) observou sobre a centralidade das redes sociais para grupos de nicho, como a cultura *geek*. O *WhatsApp*, como ferramenta de comunicação direta e em grupos, é particularmente eficaz para gerar engajamento imediato e mais próximo com os participantes.

As respostas dos organizadores também indicaram que o sucesso do evento é medido por uma combinação de fatores, como a participação, a repercussão nas redes sociais e o retorno financeiro. O Organizador A considerou o sucesso do evento

como mediano, mencionando que, embora a participação seja boa, o retorno financeiro ainda é insatisfatório. Já o Organizador B detalhou uma avaliação mais estruturada, considerando a venda de ingressos, a repercussão nas mídias sociais, o feedback dos participantes, e o retorno financeiro. A análise mais detalhada do Organizador B sugere uma abordagem estratégica para maximizar a eficácia do evento a longo prazo.

Em busca de saber os meios de indicadores *feedbacks* usados no evento, foram questionados quais são mais relevantes para a avaliação, os organizadores novamente destacaram a importância do *feedback* do público. O Organizador A considera a opinião do público como o fator mais relevante, enquanto o Organizador B detalha uma série de indicadores, como o número de ingressos vendidos, o engajamento nas redes sociais, e a satisfação do público, que pode ser medida por meio de pesquisas e o *Net Promoter Score* (NPS). Essa abordagem amplia a análise do sucesso do evento, indo além da simples participação e considerando aspectos qualitativos do envolvimento do público, como a lealdade e a satisfação. A diversidade desses indicadores também está alinhada com as práticas de gestão estratégica para eventos, que buscam um crescimento sustentável por meio da análise contínua e da adaptação às necessidades do público e do mercado.

Segundo Hoyle Jr. (2008, p. 163), “promover seu evento como único, diferente e melhor do que os dos concorrentes podem ser tão importantes quanto o próprio evento”. Seguindo esse pensamento, a pesquisa questionou aos organizadores sobre seus desejos de expansão e melhorias nas próximas edições. As respostas apontaram direções distintas, mas ambas com foco no crescimento e fortalecimento do evento. O organizador A destacou que a intenção principal é “tornar a comunidade mais unida e engajada com os eventos”, buscando consolidar o público local. Por outro lado, o organizador B foi mais detalhado, mencionando planos que incluem a expansão do público, o fortalecimento de parcerias estratégicas, e o aprimoramento das atrações e infraestrutura. A ideia é aumentar a visibilidade e tornar o evento um dos maiores da região, impactando positivamente a economia e a cultura local. Conforme detalhado nas falas do organizador B:

O plano para o evento inclui expandir o público, fortalecer parcerias com empresas e influenciadores, inovar nas atrações, melhorar a infraestrutura e aumentar a visibilidade por meio de estratégias de marketing digital e mídia.

O objetivo é tornar o evento um dos maiores e mais reconhecidos da região, impactando positivamente a economia, o turismo e a cultura local.

Esse planejamento reflete uma visão estratégica de expansão, com ênfase não só na ampliação do público, mas também no fortalecimento das parcerias comerciais e culturais, essenciais para a sustentabilidade do evento a longo prazo.

Sobre o impacto do evento na promoção do turismo em Teresina questionado, os organizadores destacaram diferentes aspectos. O organizador A mencionou que o evento promove a diversidade, o que ajuda a atrair mais visitantes de outras localidades, ampliando o público além de Teresina. Já o organizador B foi mais enfático ao afirmar que o evento contribui diretamente para o turismo local ao valorizar a cultura da cidade, atraindo turistas, aumentando a visibilidade de Teresina no segmento *geek* e promovendo parcerias comerciais que fortalecem a economia local. A fala de Organizador B reflete uma percepção de potencial de longo prazo para o evento, como um atrativo turístico contínuo. Como destacado pelo organizador B:

O Dream Games Teresina contribui para o turismo local ao valorizar a cultura da cidade, atrair turistas de outras regiões, aumentar a visibilidade de Teresina no turismo geek e fomentar parcerias comerciais que fortalecem a economia local. Com seu crescimento, o evento pode se tornar um atrativo turístico contínuo para a cidade.

Ao analisar as respostas, é possível perceber que ambos os organizadores enxergam o evento como uma ponte para o fortalecimento do turismo local, embora com abordagens ligeiramente diferentes: enquanto o Organizador A enfatiza a diversidade como atrativo, o Organizador B traz uma visão mais estratégica, incluindo parcerias e crescimento contínuo.

Por fim, questionados sobre a intenção de colaborar mais com o setor turístico local para maximizar os benefícios do evento, as respostas foram igualmente positivas. O organizador A mencionou a necessidade de ampliar a divulgação para além da cidade, enquanto o organizador B detalhou ações específicas que visam estreitar os laços com o setor turístico local. Tais ações incluem parcerias com agências de turismo, hotéis, restaurantes e empresas de transporte, além de estratégias de marketing digital para promover Teresina como destino *geek*.

Essas respostas indicam que a colaboração com o setor turístico é vista como fundamental para ampliar o impacto do evento na cidade, aumentando a sua relevância e potencial de atrair turistas, tanto de outras regiões quanto internacionais.

Para os organizadores, os planos futuros incluem uma expansão tanto do evento quanto da sua colaboração com a comunidade local e o setor turístico, destacando a importância de parcerias e do crescimento contínuo do evento para solidificar a sua posição como atrativo cultural e turístico em Teresina.

A análise da percepção dos organizadores dos eventos *geek* em Teresina revela uma série de desafios e oportunidades que marcam a organização e o crescimento desse segmento na cidade. Os organizadores destacaram que, embora os eventos sejam bem recebidos pelo público local, ainda enfrentam dificuldades significativas, como limitações financeiras, falta de apoio governamental e empresarial, e o desafio de oferecer uma estrutura mais ampla e diversificada para os participantes.

Um ponto recorrente foi a necessidade de parcerias estratégicas com instituições públicas e privadas, o que permitiria maior estabilidade financeira e viabilizaria investimentos em atrações de maior destaque e em infraestrutura de qualidade. Além disso, enfatizou-se a importância de expandir a divulgação dos eventos, tanto localmente quanto em outras regiões, para atrair um público mais diversificado e consolidar a posição de Teresina no circuito de eventos *geek* no Nordeste.

Outro aspecto relevante foi a percepção de que a inclusão de atividades culturais que dialoguem com a identidade local poderia fortalecer o vínculo entre os eventos e a comunidade, valorizando a cultura piauiense e tornando os eventos mais singulares e atraentes. Por fim, os organizadores ressaltaram a necessidade de inovação constante, com a adoção de tecnologias como realidade aumentada e virtual, que poderiam proporcionar experiências imersivas e diferenciadas. Essa visão estratégica, somada ao esforço contínuo para superar as dificuldades, evidencia o potencial dos eventos *geek* como catalisadores de desenvolvimento econômico e cultural em Teresina, consolidando a cidade como um polo de referência nesse segmento.

4.3 ANÁLISE DA PERCEPÇÃO DOS PARTICIPANTES DOS EVENTOS *GEEK*

Teresina, uma das capitais brasileiras em constante desenvolvimento, tem se consolidado como um importante destino para o turismo de eventos, abrigando uma variedade de encontros que movimentam diferentes setores da economia local. Dentre esses eventos, destacam-se os eventos ao público *geek*, que atraíram participantes com diversos perfis e contribuíram para o fortalecimento do segmento de turismo de eventos na cidade.

Para analisar a percepção dos participantes, foi aplicado um questionário estruturado com 15 perguntas a 30 participantes, disponibilizado online por meio da plataforma Google *Forms* e divulgado em grupos de WhatsApp voltados para eventos *geek* em Teresina, alcançando um público engajado e representante da cultura *geek* local. As questões foram organizadas em temas como o perfil dos participantes, suas experiências nos eventos, o impacto desses encontros no turismo local e seus reflexos econômicos, além de sugestões para melhorias. Esta investigação busca compreender como os eventos *geek* estão inseridos no contexto do turismo de eventos em Teresina, considerando seu potencial de atrair visitantes, movimentar a economia e promover a cidade como um destino competitivo nesse segmento.

A partir das respostas fornecidas pelos participantes, destaca-se a primeira pergunta, que buscou identificar a faixa etária dos frequentadores dos eventos *geek* em Teresina. Compreender esse aspecto é essencial, pois permite traçar o perfil demográfico dos participantes, identificar os grupos predominantes e avaliar como cada faixa etária pode influenciar as atividades e atrações oferecidas nesses eventos. Essa informação também contribui para o planejamento de ações mais direcionadas, garantindo que o público-alvo seja atendido de maneira eficaz e que os eventos continuem a crescer e a atrair novos participantes. Segue abaixo o gráfico 1 com a representação das respostas da primeira pergunta:

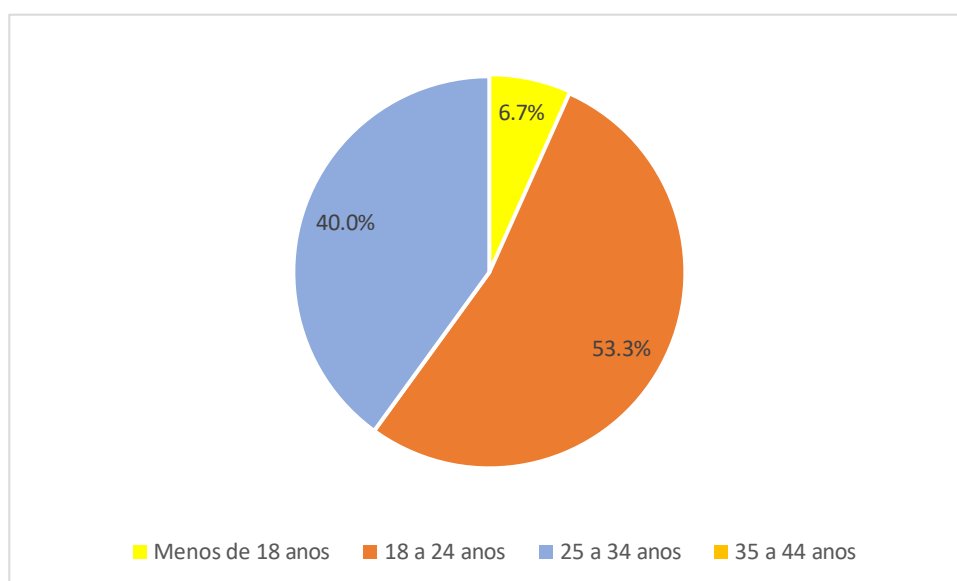


Gráfico 01 – Faixa etária
Fonte: Pesquisa direta (2024)

Partindo da análise do gráfico, percebe-se que, entre os participantes do evento *geek*, a maioria está concentrada na faixa etária de 25 a 34 anos, representando 53,3% do público. Isso reflete que o evento atrai um público predominantemente adulto jovem, provavelmente mais envolvido com a cultura *geek* e suas diversas manifestações. A segunda maior faixa etária é a de 18 a 24 anos, com 40%, indicando que o evento também atrai uma boa quantidade de jovens adultos, um público com grande interesse por novas tendências e atividades relacionadas à cultura pop e *geek*.

Por outro lado, uma pequena parcela dos participantes, apenas 6,7%, possui menos de 18 anos, o que sugere que o evento tem um apelo maior para um público mais maduro, com maior poder de decisão e disposição para investir em ingressos e produtos relacionados aos eventos. Este dado pode indicar também que o evento tem se consolidado como uma atividade voltada para adultos jovens que já têm um envolvimento mais aprofundado com as temáticas do evento.

Com isso, conclui-se que a maior parte do público do evento é composto por pessoas de uma faixa etária adulta jovem, refletindo a tendência dos eventos *geek* em atrair esse público devido ao seu profundo envolvimento com a cultura *geek*, que vai desde os jogos eletrônicos até os quadrinhos e animes.

Passando agora para a análise do gênero dos participantes, o gráfico 2 a seguir apresenta a distribuição entre os gêneros dos entrevistados:

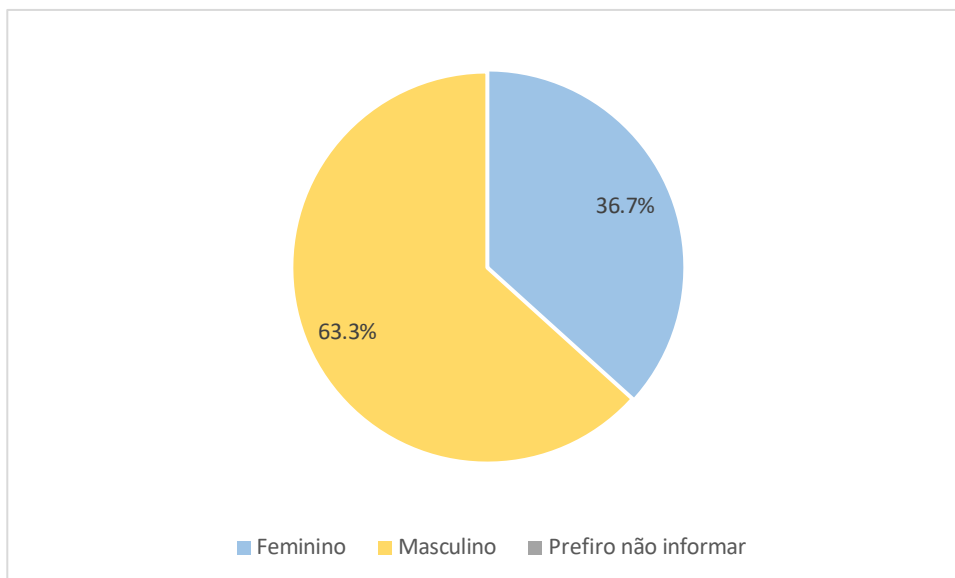


Gráfico 02 – Gênero

Fonte: Pesquisa direta (2024)

A partir da análise do gráfico, observa-se que a maioria dos participantes do evento em Teresina é composta por homens, representando 63,3% do total de respostas. Enquanto isso, 36,7% dos participantes são mulheres. Essa distribuição de gênero sugere que o público dos eventos *geek* em Teresina ainda é predominantemente masculino, embora uma parcela significativa de mulheres também participe desses eventos. Essa tendência pode indicar que, embora a cultura *geek* seja muitas vezes associada a um público masculino, existe um crescente interesse e engajamento por parte das mulheres, que representa uma oportunidade para os organizadores diversificarem ainda mais a programação e as atrações dos eventos, atendendo melhor a todos os grupos demográficos presentes.

A análise do perfil dos participantes dos eventos *geek* em Teresina continua com uma questão sobre a cidade de residência. O gráfico 3 a seguir mostra a distribuição dos participantes quanto à sua origem, sejam moradores locais ou provenientes de outras cidades.

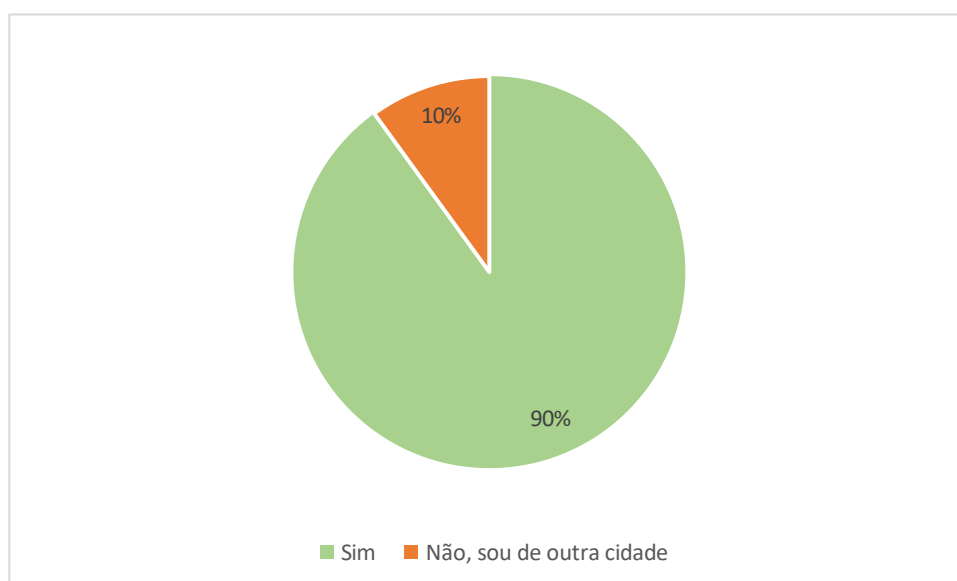


Gráfico 03 – Origem

Fonte: Pesquisa direta (2024)

No gráfico, observa-se que a grande maioria dos participantes, representando 90%, reside em Teresina. Apenas 10% dos participantes são de outras cidades, demonstrando que os eventos *geek* em Teresina são predominantemente frequentados por moradores locais. Esse dado pode refletir uma maior acessibilidade para o público residente, enquanto o número de turistas que participam dos eventos ainda é relativamente baixo. No entanto, é importante ressaltar que a presença de participantes de outras cidades, embora pequena, pode ter impacto positivo no fluxo de turistas e na divulgação do evento para além dos limites da capital.

Uma análise da frequência de participação nos eventos *geek* em Teresina revela informações interessantes sobre o comportamento do público. O gráfico 4 apresenta a distribuição das respostas sobre o número de vezes que os participantes estiveram presentes nesses eventos.

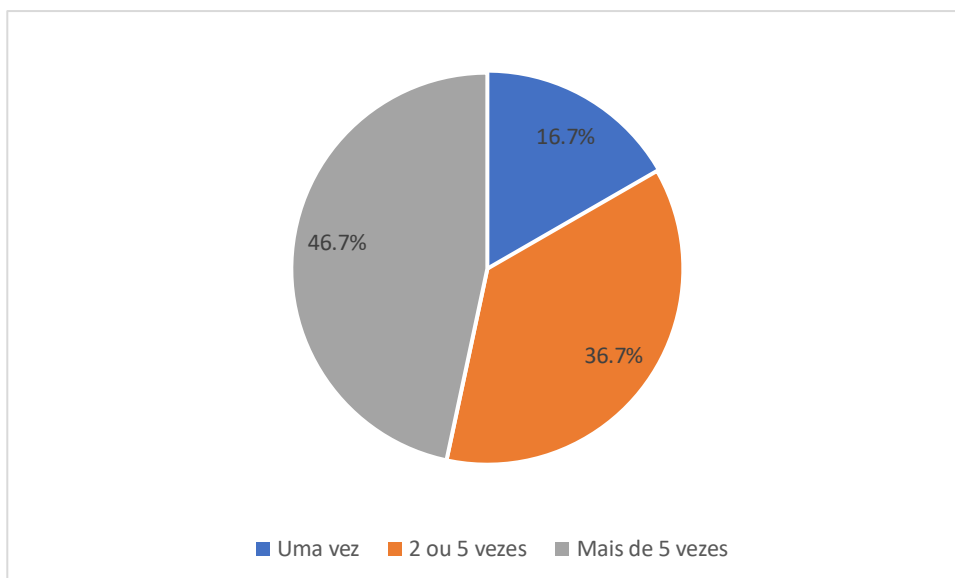


Gráfico 04 – Frequência de participação
Fonte: Pesquisa direta (2024)

No Gráfico 4, observa-se que a maior parte dos participantes (46,7%) já participou de mais de 5 eventos *geek* em Teresina, o que indica um público fiel e engajado com esses eventos. Esse dado reforça a ideia de um público com alta taxa de retorno, um comportamento alinhado à análise de Aquino e Martins (2007), que destacam que a continuidade de participação em eventos culturais está diretamente relacionada à construção de um público fiel e à sustentabilidade do evento a longo prazo. A fidelização é, portanto, um fator essencial para o sucesso e para a consolidação desses eventos no calendário local.

Além disso, 36,7% dos participantes mencionaram que frequentam eventos *geek* de 2 a 5 vezes, o que reforça a ideia de um público regular, que acompanha os eventos de forma constante. Segundo o Sebrae (2024), eventos como esses atraem um público engajado que tende a aumentar sua frequência à medida que a experiência proporcionada é percebida como positiva e relevante. Esse comportamento demonstra o poder de atração dos eventos *geek*, que criam uma base sólida de participantes que se mantêm leal ao longo do tempo.

Por outro lado, 16,7% dos participantes afirmaram que participaram apenas uma vez de eventos *geek* na cidade, evidenciando que, embora o evento tenha atraído novos participantes, uma parcela significativa do público tem um histórico de participação mais extenso. Esse dado é consistente com a análise de Coriolano

(2020), que sugere que a capacidade de um evento em atrair e reter tanto novos quanto antigos participantes é um dos principais determinantes para o seu sucesso contínuo. A diversificação do público é fundamental para a expansão e a longevidade dos eventos, pois contribui para a ampliação de sua representatividade e impacto social.

Essa distribuição destaca o engajamento do público com os eventos *geek* em Teresina, indicando que, além de atrair novos participantes, os eventos conseguem fidelizar um público recorrente. De acordo com Aquino e Martins (2007), essa fidelização e o aumento constante de participantes refletem a eficácia do evento em criar um ambiente culturalmente relevante e capaz de se conectar com diferentes perfis de público, sendo um fator chave para o crescimento e a continuidade do evento na cidade. Assim, a fidelização de um público recorrente fortalece a imagem do evento e amplifica seu impacto econômico e social, conforme observado no Sebrae (2024).

O gráfico 5 apresenta as atividades ou atrações que os participantes consideram mais interessantes nos eventos *geek* em Teresina. A análise das respostas demonstra as preferências do público em relação aos diversos tipos de atrações oferecidas, tratando-se de uma questão de múltipla escolha.

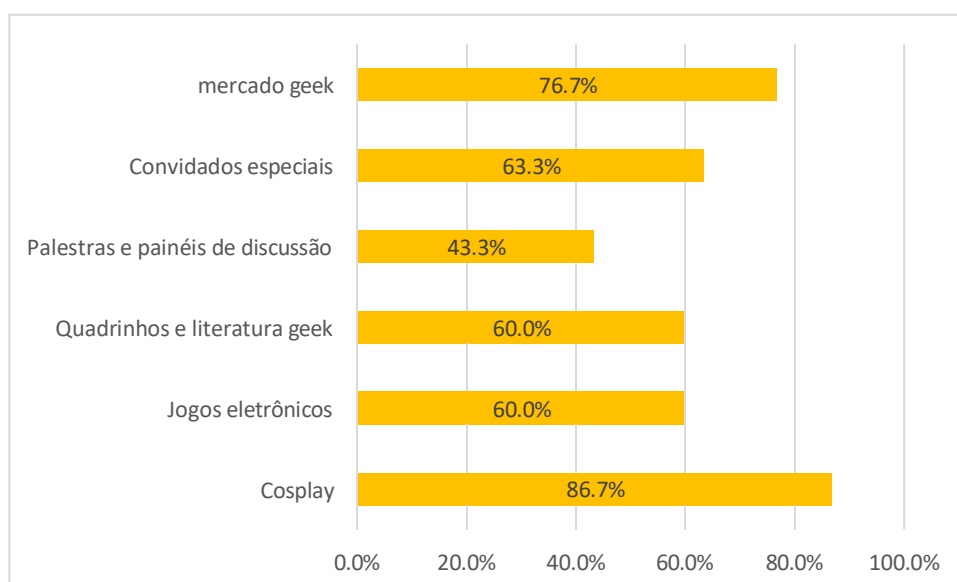


Gráfico 05- Atividades ou atrações mais interessantes

Fonte: Pesquisa direta (2024)

De acordo com os gráficos, observa-se que a atividade mais apreciada é o *Cosplay*, com 86,7% de aprovação dos participantes. Esse dado reflete o interesse

significativo pela cultura de *cosplay*, que está intimamente ligada à identidade do público geek e à criatividade nas performances dos participantes. Segundo Aquino e Martins (2007), o *cosplay* representa uma forma de expressão cultural que se conecta diretamente com a criação de uma identidade coletiva dentro do universo *geek*, promovendo a interação e o fortalecimento dos laços culturais entre os participantes.

Em seguida, o Mercado *Geek* destaca-se, com 76,7% de interesse. Isso demonstra que os participantes não buscam apenas entretenimento, mas também veem os eventos como uma oportunidade de adquirir produtos relacionados às suas paixões. A cultura *geek*, como discutido por Beni (2000), está fortemente associada ao consumo de produtos específicos que reforçam a identidade e os interesses do público, criando um mercado de nicho que sustenta o crescimento e a diversificação desses eventos.

Outras atrações também possuem boas facilidades, como Convidados Especiais (63,3%) e Quadrinhos e Literatura *Geek* (60%). Essas atividades demonstram o valor que os participantes atribuem à presença de personalidades influentes do universo *geek* e ao consumo de conteúdos relacionados a quadrinhos e literatura, temas que são fundamentais para a construção e fortalecimento da identidade *geek*, conforme observam Aquino e Martins (2007). Eles enfatizam que a presença de influências culturais externas, como os convidados especiais, enriquece a experiência e contribui para a identificação do público com os valores da cultura *geek*.

Por outro lado, as Palestras e Painéis de Discussão têm uma adesão menor, com 43,3%. Isso sugere que o público está mais interessado em atividades interativas e de entretenimento do que em estudos acadêmicos ou debates. Segundo Coriolano (2020), a cultura *geek* valoriza a experiência prática e imersiva, em que a participação ativa e a vivência direta das temáticas abordadas são mais atraentes do que as abordagens teóricas ou acadêmicas, o que pode explicar o baixo interesse por esses formatos.

A presença de Jogos Eletrônicos também é valorizada, com 60% de aprovação, o que destaca a importância dos jogos dentro do contexto *geek*, um setor que segue crescendo e atraindo públicos cada vez mais engajados em competições e experiências virtuais. De acordo com Aquino e Martins (2007), os jogos eletrônicos

são elementos centrais na cultura *geek*, pois não apenas proporcionam entretenimento, mas também criam um espaço para a socialização e o envolvimento do público em atividades colaborativas e competitivas.

Esses dados fornecem informações essenciais para os organizadores de eventos, orientando-os sobre as preferências do público e possibilitando a priorização das atividades mais valorizadas, o que pode garantir maior engajamento e sucesso nas futuras edições dos eventos.

Agora, passando para a análise da percepção sobre a importância das atividades culturais nos eventos *geek* em Teresina. O gráfico 6 apresenta a avaliação dos participantes sobre a organização dos eventos *geek* em que participaram. A análise das respostas reflete a percepção geral dos entrevistados sobre a qualidade da organização desses eventos em Teresina.

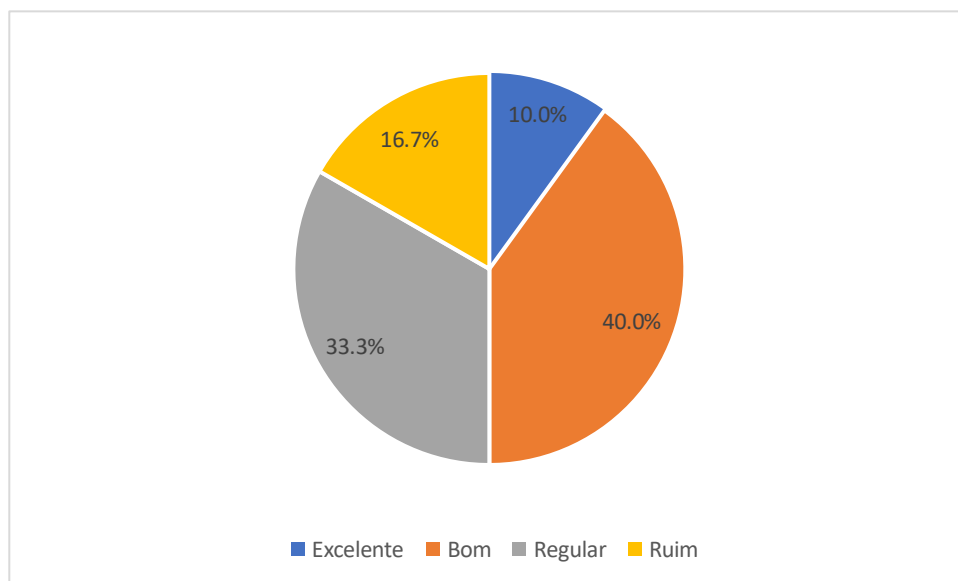


Gráfico 06- Avaliação da organização dos eventos em que participou

Fonte: Pesquisa direta (2024)

De acordo com os gráficos, 40% dos participantes classificaram a organização como boa, o que indica que, para a maioria dos entrevistados, a organização dos eventos atendeu às suas expectativas de maneira satisfatória. Segundo Aquino e Martins (2007), a percepção positiva da organização é fundamental, pois uma estrutura eficiente contribui diretamente para a satisfação do público e para o sucesso do evento. Eles destacam que uma boa organização é capaz de garantir uma

experiência positiva, o que é essencial para manter o público engajado e motivado a participar novamente.

Ainda sobre esta questão, 33,3% dos entrevistados consideraram a organização regular, apontando que, apesar de algumas falhas, a estrutura e organização dos eventos não prejudicaram a experiência geral. Esse dado pode indicar uma área de melhoria, já que há um grupo significativo que percebe aspectos a serem aprimorados. A ideia de que o processo organizacional deve ser constantemente revisado para alinhar-se às expectativas do público é reforçada por Beni (2000), que enfatiza a necessidade de uma análise contínua dos processos e da identificação de áreas que possam ser ajustadas para oferecer uma melhor experiência aos participantes.

Por outro lado, 16,7% dos participantes avaliaram a organização como excelente, o que reflete uma minoria que ficou completamente satisfeita com todos os aspectos dos eventos. Esse resultado é positivo, mas destaca que ainda existem oportunidades de melhorias em aspectos como logística, planejamento e execução. A importância de analisar a experiência dos participantes de forma contínua, com o objetivo de melhorar o desempenho organizacional, é conforme sugerido por Aquino e Martins (2007), que afirmam que a satisfação do público é uma variável diretamente relacionada à qualidade da gestão do evento.

Uma porcentagem de 10% dos entrevistados considera que a organização foi ruim, o que revela que uma pequena parcela dos participantes ficou insatisfeita com a organização. Esse dado pode estar relacionado a falhas logísticas ou outros aspectos que impactaram a qualidade da experiência, reforçando a necessidade de ajustes no planejamento para melhorar a recepção do público e a execução dos eventos. Beni (2000) sugere que falhas na organização podem prejudicar significativamente a imagem do evento e a experiência do público, tornando essencial a revisão dos processos organizacionais para garantir a qualidade e a satisfação dos participantes.

O gráfico 7 apresenta as principais motivações dos participantes para frequentarem eventos *geek* em Teresina. Trata-se de uma questão de múltipla escolha, onde os respondentes puderam indicar as razões que mais os atraem para esses eventos, podendo marcar mais de uma opção de resposta. A análise dos dados

destaca as preferências dos participantes, com foco em aspectos sociais, culturais e de entretenimento, revelando quais são os fatores determinantes para a participação nesses eventos e o que os torna atrativos para esse público específico.

Esses dados indicam que, apesar de uma avaliação majoritariamente positiva, há áreas a serem melhoradas pelos organizadores para garantir uma experiência mais completa e satisfatória para todos os participantes, especialmente para aqueles que avaliaram a organização de maneira regular ou ruim.

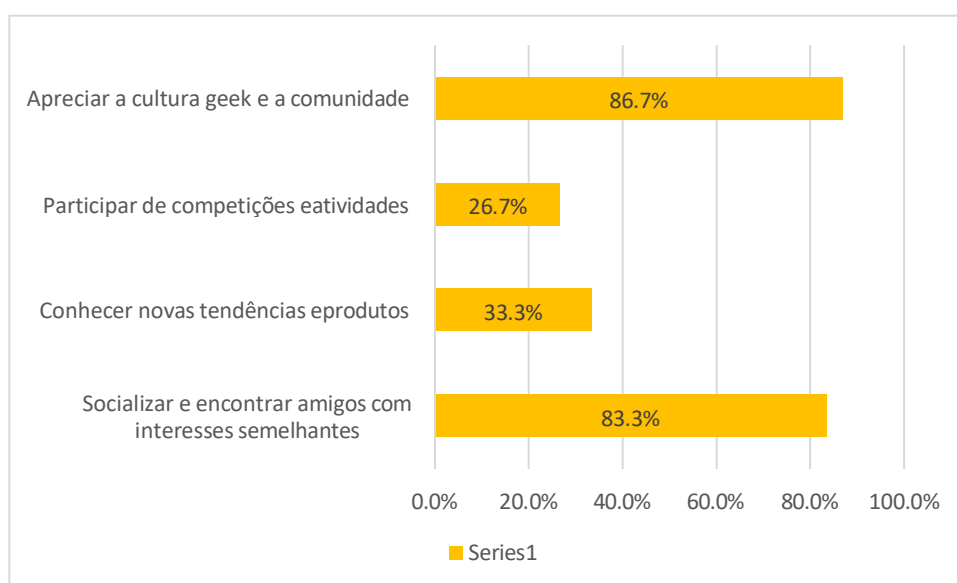


Gráfico 07- Motivo que o leva a participar desses eventos

Fonte: Pesquisa direta (2024)

A partir da análise dos resultados dessa pergunta, percebemos que a principal motivação dos participantes para frequentarem eventos *geek* em Teresina é “Socializar e encontrar amigos com interesses semelhantes”, com 83,3% dos entrevistados escolhendo essa opção. Isso indica que as conexões sociais são um fator determinante para o público que participa desse tipo de evento. A seguir, a opção “Apreciar a cultura *geek* e a comunidade” foi escolhida por 86,7%, evidenciando o forte interesse pela cultura e pela interação com outros membros dessa comunidade como um motivador essencial para a participação nos eventos.

Além disso, 33,3% dos participantes apontaram “Conhecer novas tendências e produtos” como um motivo para participar, o que sugere que os eventos também são vistos como uma oportunidade de se atualizar sobre o mercado e as inovações dentro do universo *geek*. Por fim, “Participar de competições e atividades” foi

escolhido por 26,7%, mostrando que, embora seja uma aplicação válida, não é tão predominante quanto ao anterior. Essa distribuição de respostas reflete as principais expectativas dos participantes quanto aos eventos *geek*, destacando a socialização e a vivência da cultura *geek* como as motivações mais significativas.

O gráfico 8 apresenta as respostas à pergunta sobre a percepção dos participantes quanto ao impacto dos eventos *geek* em Teresina na promoção da cidade como destino turístico. A análise revela que a maioria dos entrevistados, 76,7%, acredita que eventos são positivos para o turismo local, enquanto uma parte menor, 23,3%, apresenta uma visão mais cautelosa, considerando que isso pode ocorrer, mas com certas limitações, conforme mostra no gráfico a seguir:

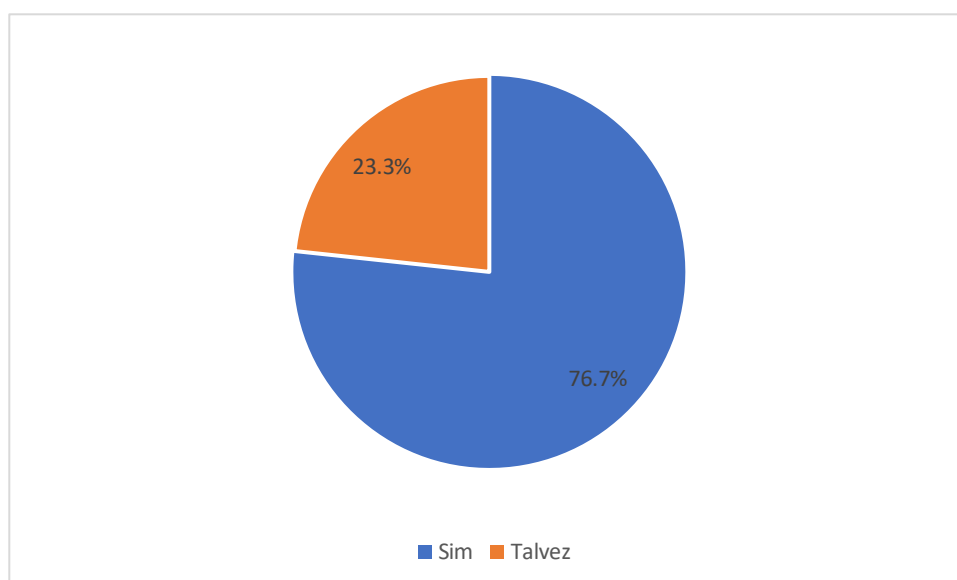


Gráfico 08- Eventos *geek* e a promoção turística de Teresina
Fonte: Pesquisa direta (2024)

A partir da análise do gráfico, percebe-se que a maioria dos participantes, 76,7%, confirma que os eventos *geek* em Teresina têm um papel importante na promoção da cidade como destino turístico. Essa percepção positiva pode ser atribuída ao crescente interesse e à participação do público em eventos que reúnem diversos elementos culturais, como o mercado *geek*, *cosplay*, jogos eletrônicos, e outros atrativos que geram movimento no turismo local. Essa ampla acessibilidade sugere que os eventos *geek* são vistos como uma forma eficaz de atrair visitantes para a cidade e fomentar o turismo, principalmente entre os jovens e adeptos dessa cultura.

Por outro lado, 23,3% dos entrevistados demonstraram uma visão mais cautelosa, estabelecendo que, embora reconheçam o potencial dos eventos para promover Teresina, talvez percebam a necessidade de mais ações ou investimentos para tornar esse impacto mais significativo. Essas respostas sugerem que, embora os eventos já tenham um papel importante, ainda há espaço para melhorias, como o aumento da visibilidade dos eventos e o fortalecimento de estratégias de marketing turístico, para que Teresina possa se consolidar cada vez mais como um destino turístico popular entre os fãs da cultura *geek*.

De maneira geral, os dados indicam uma visão otimista sobre o impacto positivo desses eventos no turismo local, mas também evidenciam que é possível aprimorar ainda mais os esforços para maximizar esse potencial.

Uma análise sobre a interação dos participantes com pessoas de outras cidades ou estados nos eventos *geek* em Teresina revela dados significativos sobre o alcance geográfico desses eventos. O gráfico 9 apresenta a distribuição das respostas sobre a experiência dos participantes em conhecer visitantes de fora durante os eventos.

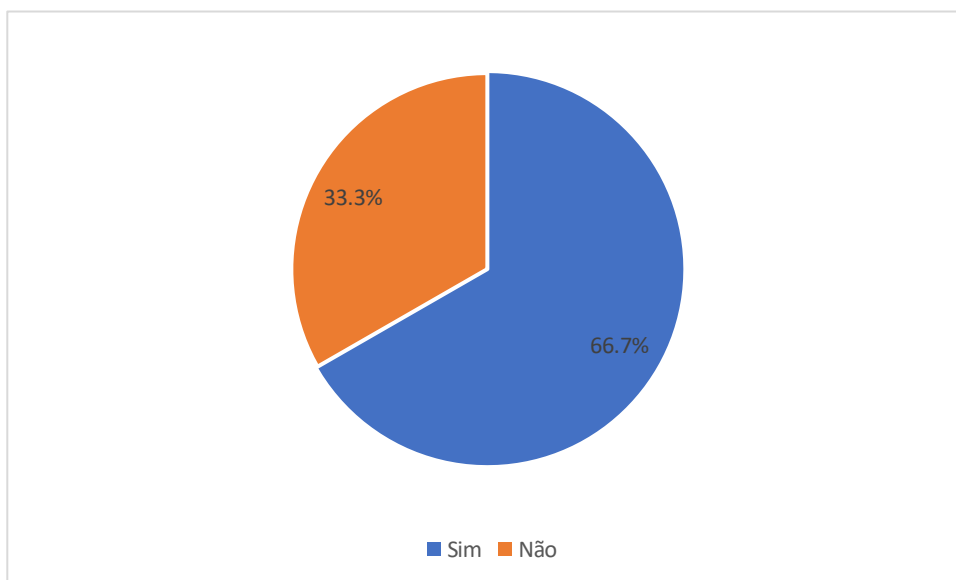


Gráfico 09- Contato com pessoas de outras cidades/Estado
Fonte: Pesquisa direta (2024)

A partir da análise dos gráficos, observa-se que 66,7% dos participantes afirmaram já ter encontrado pessoas conhecidas de outras cidades ou estados durante os eventos *geek* em Teresina. Esse dado é um indicativo claro de que os

eventos estão cumprindo seu papel de atrair visitantes de diferentes localidades, fortalecendo sua importância como ponto de encontro para fãs da cultura *geek* de diversas regiões. Esse intercâmbio de pessoas, provenientes de diferentes lugares, além de fomentar o turismo, também contribui para o intercâmbio cultural, ampliando o alcance e tornando os eventos mais sonoros e atrativos. Aquino e Martins (2007) destacam que a interação entre participantes de diferentes origens é um fator essencial para a riqueza cultural dos eventos, contribuindo para a expansão das experiências e fortalecendo a identidade coletiva.

Por outro lado, 33,3% dos participantes afirmaram não ter encontrado pessoas conhecidas de fora da cidade ou estado. Esse grupo pode representar uma oportunidade de melhoria, indicando que os eventos podem precisar de estratégias adicionais para aumentar sua visibilidade e atratividade para turistas de outras regiões. Embora esses dados sugiram a necessidade de aprimoramento no alcance nacional e internacional, também demonstram que o evento já está gerando um engajamento significativo entre o público local. Isso sugere que, com ajustes nas estratégias de divulgação e acessibilidade, o potencial para atrair turistas de outras regiões pode ser ainda maior. De acordo com Beni (2000), a promoção de eventos culturais em um nível mais amplo pode ser essencial para atrair novos públicos e ampliar o impacto econômico e social do evento, o que é uma meta alcançável com o fortalecimento de políticas de promoção e divulgação.

A percepção dos participantes sobre o impacto dos eventos *geek* na atração de visitantes de outras cidades para Teresina foi avaliada na pesquisa, buscando entender como esses eventos podem influenciar o turismo na cidade. O gráfico 10 apresenta a distribuição das respostas sobre a opinião dos participantes quanto à capacidade dos eventos de incentivar pessoas de outras localidades a conhecerem Teresina.

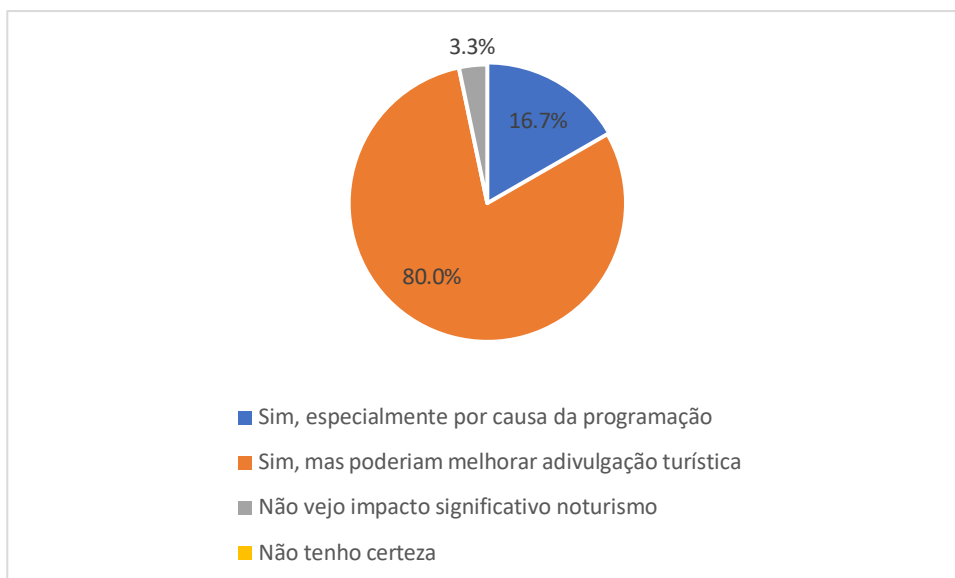


Gráfico 10- Eventos *geek* como motivo de visar a cidade

Fonte: Pesquisa direta (2024)

Partindo da análise dos gráficos, observa-se que a maioria dos participantes (80%) acredita que os eventos *geek* em Teresina têm potencial para atrair visitantes de outras cidades, embora reconheçam que a divulgação turística ainda precisa ser aprimorada. Esse dado sugere que, embora a programação e a realização dos eventos sejam vistas como atrativas, ainda há uma percepção de que uma promoção de Teresina como destino turístico pode ser mais eficaz. A literatura sobre o turismo de eventos aponta que a promoção adequada de um destino é crucial para o sucesso dos eventos e o aumento do turismo (Aquino; Martins, 2007). Outros 16,7% acreditam que os eventos atraem turistas, especialmente devido à programação oferecida. Apenas 3,3% dos participantes não perceberam um impacto significativo do evento no turismo de Teresina, o que sugere que, para essa pequena parcela, os eventos não são suficientes para gerar um atrativo para turistas de outras localidades. Dessa forma, a percepção geral é positiva, mas destaca-se a necessidade de uma maior visibilidade e estratégias de marketing para ampliar o alcance turístico da cidade.

A relação entre os eventos *geek* e o impacto no turismo de Teresina foi avaliada na pesquisa, buscando entender a percepção dos participantes sobre os benefícios gerados por esses eventos. O gráfico 11 apresenta a distribuição das respostas sobre a opinião dos participantes quanto ao impacto dos eventos *geek* na economia e no turismo local.

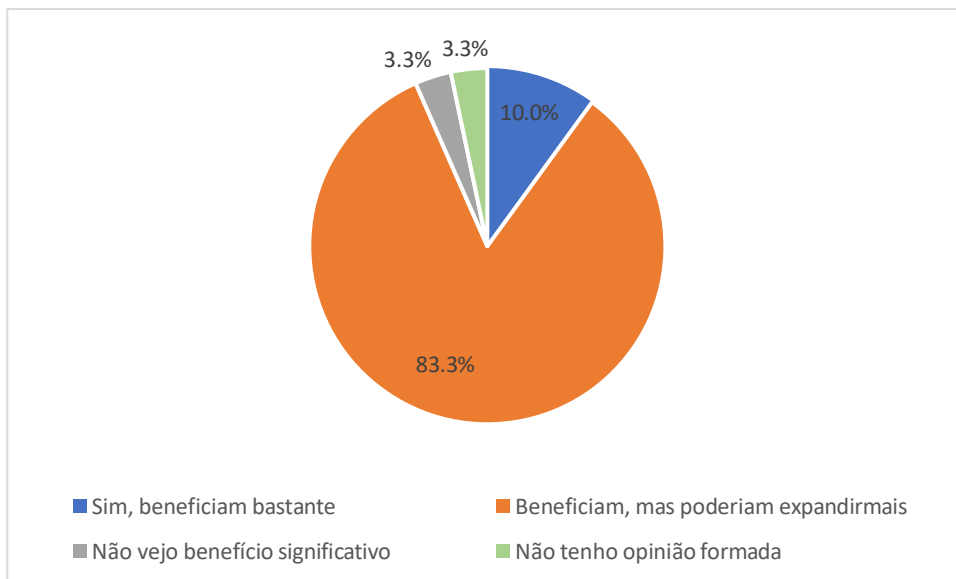


Gráfico 11- Percepção sobre os benefícios dos eventos geek para o comércio e turismo em Teresina
Fonte: Pesquisa direta (2024)

A partir da análise dos gráficos, observa-se que a maioria dos participantes (83,3%) acredita que os eventos *geek* beneficiam o comércio e o turismo de Teresina, embora apontem que poderia haver uma expansão desses benefícios. Isso indica que, embora reconheçam o impacto positivo, percebemos que há um potencial ainda não totalmente explorado para aumentar a contribuição dos eventos para a economia local. Outros 10% dos entrevistados afirmaram que os eventos beneficiaram bastante o comércio e o turismo, demonstrando um reconhecimento mais direto dos resultados positivos. Apenas 3,3% dos participantes não perceberam um benefício significativo, o que sugere uma visão mais crítica ou limitada sobre os efeitos econômicos dos eventos. Outros 3,3% não possuem uma opinião formada, porém há uma parcela de participantes que ainda está em processo de avaliação sobre esse impacto. No geral, a percepção é de que, embora os eventos *geek* em Teresina tragam benefícios para a cidade, existe um espaço para o aumento desses impactos, especialmente no que diz respeito à sua expansão e promoção.

A questão sobre os benefícios econômicos proporcionados pelos eventos *geek* em Teresina foi abordada de forma detalhada, com o objetivo de entender como esses eventos impactam a economia local. O gráfico 12 mostra a distribuição das respostas dos participantes sobre os benefícios econômicos considerados em relação a esses eventos onde puderam escolher mais de uma opção.

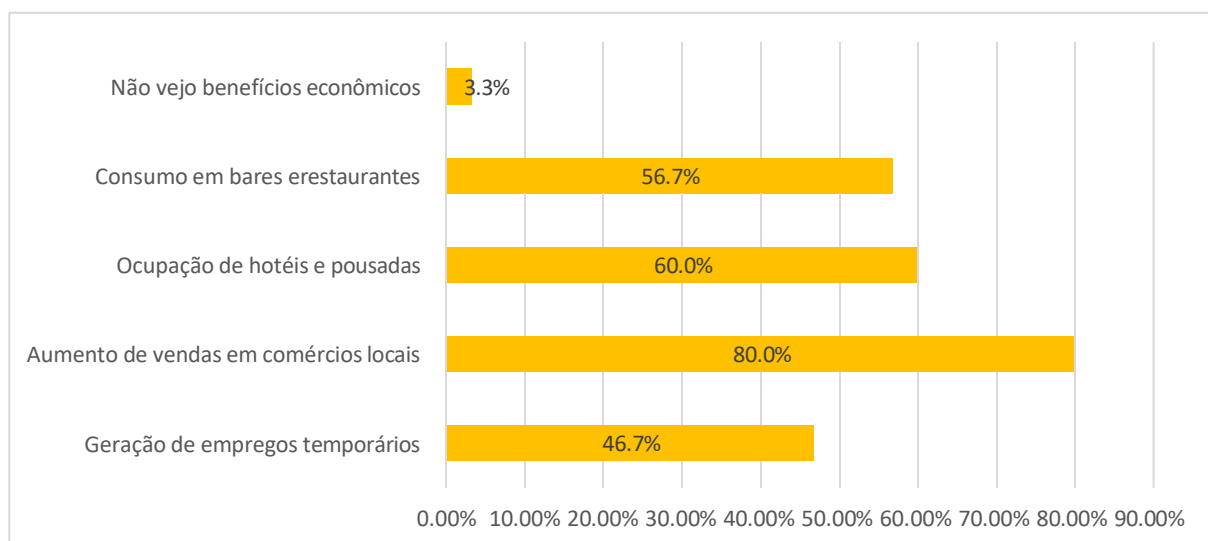


Gráfico 12- Benefícios econômicos percebidos

Fonte: Pesquisa direta (2024)

A partir da análise do gráfico, observa-se que os participantes reconhecem uma série de benefícios econômicos trazidos pelos eventos *geek* para Teresina. O aumento das vendas no comércio local é apontado por 80% dos entrevistados, destacando o impacto direto desses eventos no comércio da cidade. Esse dado sugere que, além dos benefícios culturais e de lazer, os eventos têm um papel importante na movimentação do mercado local, impulsionando o comércio varejista.

Outro benefício significativo percebido é a geração de empregos temporários, considerada por 46,7% dos participantes. Isso indica que, durante a realização dos eventos, há uma demanda crescente por trabalho temporário, o que contribui para a redução da taxa de desemprego local e geração de renda para a população da cidade.

A ocupação de hotéis e pousadas é destacada por 60% dos entrevistados, refletindo o potencial impacto positivo no setor de hospedagem. Esse dado é relevante para entender como os eventos atraem turistas que ocorrem de eventos movimentados, impulsionando a economia local em termos de hospedagem e serviços relacionados.

Além disso, 56,7% dos participantes perceberam um aumento no consumo em bares e restaurantes, o que indica que os eventos também contribuíram para a distribuição dos setores de alimentação e entretenimento. Isso sugere que, durante os eventos, há um aumento no fluxo de público nos estabelecimentos da cidade, gerando mais vendas e movimentando o comércio de alimentação.

Por fim, 3,3% dos participantes não percebem benefícios econômicos, o que pode indicar uma visão mais crítica ou uma falta de percepção do impacto econômico real desses eventos na cidade. De maneira geral, a análise mostra que os eventos *geek* têm um potencial impacto positivo e diversificado na economia de Teresina, especialmente nos setores de comércio, turismo e serviços.

Quando questionados de forma aberta sobre as mudanças desejadas nos eventos *geek* em Teresina, os participantes apresentaram respostas completas, destacando aspectos cruciais para aprimorar a experiência do público e fomentar a qualidade dos eventos. As sugestões foram variadas e englobaram melhorias organizacionais, maior inclusão, maior divulgação, aprimoramento da programação, valorização da cultura local e avanços tecnológicos, conforme detalhado no quadro 1 a seguir:

CATEGORIA	DETALHES	RESPOSTAS	PORCENTAGEM
Organização	Pontualidade, limpeza, clareza nos critérios de concursos, explorar novos espaços, controle de público, respeito aos participantes.	15	50%
Inclusão e Acessibilidade	Diversificar atividades, mudar programações, explorar novos espaços, variar convidados, incluir atividades para introvertidos.	5	16.67%
Divulgação	Melhorar divulgação, expandir duração do evento, explorar novos locais, uso de tráfego pago.	4	13.33%
Convidados Especiais	Convidados mais "relevantes", aumentar presença de convidados nacionais e internacionais, trazer mais convidados diversos.	3	10%
Segurança e Conforto	Investir em segurança, melhorar climatização dos espaços.	2	6.67%
Acessibilidade	Tornar preços de ingressos mais acessíveis, escolher locais bons.	1	3.33%
Cultura Local	Valorizar a cultura local, incluir lançamentos de jogos de desenvolvedores locais.	1	3.33%

Quadro 01- Mudanças ou melhorias nos eventos *geek*

Fonte: Pesquisa direta (2024)

A pesquisa realizada destacou diversas categorias relacionadas à melhoria dos eventos geek em Teresina, com base nas respostas coletadas. A categoria "Organização e Administração" foi mencionada em 23,33% das respostas, enfatizando a necessidade de focar em diversos aspectos, como a inclusão de pessoas com deficiência (PCD), melhorias nas condições organizacionais, locais climatizados, expansão de espaços e atividades, redução de preços e maior investimento. Essas sugestões indicam que a gestão eficiente do evento é essencial para garantir uma experiência de qualidade para todos os participantes, refletindo a importância de um planejamento mais estruturado e inclusivo, como discutido por Aquino e Martins (2007), que destacam a relação entre uma gestão bem organizada e a satisfação dos participantes em eventos culturais.

Já "Inclusão e Acessibilidade" representaram 6,67% das respostas, com destaque para a promoção de atividades inclusivas e a inclusão de pessoas PCD, apontando que, além da organização, é fundamental proporcionar um ambiente acessível e igualitário para todos os participantes. Estudos sobre turismo enfatizam a relevância da inclusão em eventos, pois ela contribui para uma maior diversidade e democratização do acesso às atividades (Beni, 2000). Isso fortalece a ideia de que a acessibilidade deve ser uma prioridade para garantir a participação de todos os públicos.

No aspecto "Divulgação e Marketing", que obteve 20% das menções, os respondentes apontaram a necessidade de mais divulgação na mídia, aprimoramento das estratégias de marketing, um calendário com maior antecedência, divulgação direcionada a visitantes e avisos prévios sobre cancelamentos. Esses pontos refletem a importância de uma comunicação eficaz para aumentar o alcance dos eventos e garantir que os participantes tenham informações precisas e antecipadas, impactando diretamente na experiência do público, como ressaltado por Aquino e Martins (2007), que destacam o papel essencial da comunicação eficaz para a promoção e a organização de eventos.

A categoria "Convidados Especiais e Atrações" foi mencionada por 16,67% dos participantes, que sugeriram trazer convidados relevantes, promover a interação com o público, além de incluir atrações com profissionais locais e convidados

famosos. Esse dado sugere que a presença de personalidades importantes da cultura geek pode enriquecer a experiência dos participantes, reforçando a importância de uma programação que tenha apelo tanto local quanto internacional, uma perspectiva que também é apoiada por Aquino e Martins (2007), ao abordarem a importância de uma programação que incentive o engajamento do público e valorize a diversidade cultural.

"Atividades e Programações" também foi uma área de destaque, correspondendo a 23,33% das respostas. Nesse ponto, foram sugeridos lançamentos locais, programação diversificada, inclusão de diferentes públicos, cronogramas atraentes, sorteios, organização de atividades e disponibilização de mapas do evento. A diversidade nas atividades propostas reflete uma demanda por uma programação mais dinâmica e abrangente, capaz de atrair públicos variados e oferecer experiências distintas. Como observado por Coriolano (2020), a criação de uma programação diversificada e inclusiva é fundamental para manter o público engajado e garantir a atratividade do evento.

A "Cultura Local e Turismo", mencionada por 13,33%, abordou a valorização da cultura *geek* local, parcerias com a secretaria de cultura, exibição da cidade e alinhamento com empresas turísticas. Esses aspectos reforçam a importância de integrar os eventos *geek* ao contexto cultural e turístico da cidade, promovendo o turismo local e fortalecendo o papel dos eventos como agentes de desenvolvimento econômico e cultural, conforme sugerido por Aquino e Martins (2007), que afirmam que eventos culturais são uma ferramenta eficaz para o fomento do turismo e da economia local.

Por fim, "Tecnologia" foi citada em 6,67% das respostas, ressaltando a necessidade de mais opções tecnológicas e novos stands focados nesse tema. A inovação tecnológica é uma tendência crescente nos eventos *geek*, e sua incorporação pode contribuir para a criação de uma experiência mais imersiva e interativa para os participantes, como apontado por Beni (2000), que discute como a introdução de tecnologias inovadoras pode enriquecer a experiência do público e promover uma maior interação nas atividades.

A análise das sugestões evidencia que os participantes estão atentos a diferentes dimensões dos eventos *geek*, destacando principalmente a necessidade de

melhorias na organização, administração e programação, que obtiveram as maiores porcentagens de respostas. Isso reflete uma demanda por maior planejamento, inclusão e diversificação das atividades, além de um interesse significativo em valorizar a cultura local e promover ações mais efetivas de divulgação. Essa perspectiva reforça a importância de alinhar os eventos às expectativas do público, promovendo uma experiência mais satisfatória e inclusiva.

O gráfico 13 apresenta a distribuição de respostas à pergunta sobre o interesse dos participantes em eventos *geek* que integram novas tecnologias como realidade aumentada e virtual.

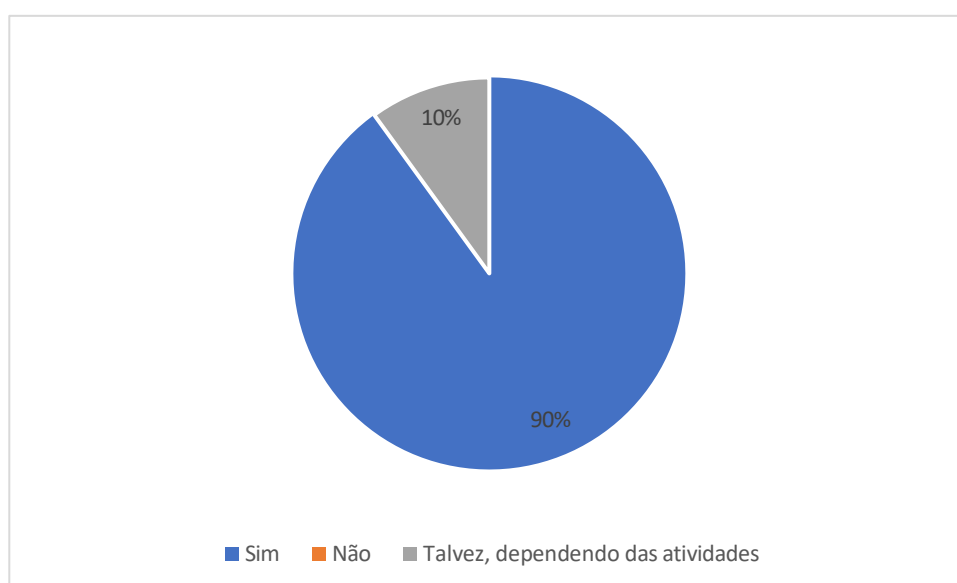


Gráfico 13- Interesse em participar de eventos *geek* que incluam novas tecnologias
Fonte: Pesquisa direta (2024)

A análise revelou que 90% dos participantes manifestaram um interesse positivo, demonstrando alta receptividade às novas tecnologias nesses eventos. Essa perspectiva é reforçada pela demanda crescente por experiências imersivas e inovadoras, o que pode ampliar a experiência geral do evento e atrair um público mais jovem e engajado. De acordo com o Sebrae (2024), o uso de novas tecnologias é uma tendência crescente no setor de eventos, ajudando a criar experiências mais imersivas e conectadas com as expectativas do público moderno.

Por outro lado, 10% dos participantes demonstraram um interesse cauteloso, indicando que suas respostas dependem das atividades específicas relacionadas às novas tecnologias. Isso sugere que, para esses participantes, a adoção de novas

tecnologias deve ser cuidadosamente integrada ao evento, garantindo que tragam um valor tangível e não se sobreponham ao foco principal do evento. Como apontam Aquino e Martins (2007), o lazer deve ser projetado para atender às necessidades dos participantes e proporcionar uma experiência equilibrada. Portanto, para que essas tecnologias sejam bem-sucedidas, é essencial que sejam planejadas para complementar e não sobrecarregar a experiência geral dos eventos *geek*.

De maneira geral, os dados indicam uma ampla acessibilidade das novas tecnologias nos eventos *geek*, mas também refletem uma necessidade de que elas sejam bem integradas ao evento para que sejam vistas como complementares e não como distrações. Essa visão mista sugere a importância de um planejamento estratégico para que esses recursos tecnológicos sejam usados de maneira eficaz, atraindo tanto os entusiastas da tecnologia quanto aqueles que buscam uma experiência cultural enriquecedora.

Ao final da pesquisa, os 30 participantes foram convidados a sugerir melhorias para aprimorar a experiência e o potencial turístico dos eventos *geek* em Teresina, 27 deles atribuíram respostas. As respostas foram organizadas em categorias, evidenciando as principais áreas de interesse e demandas do público, conforme detalhado a seguir:

CATEGORIA	DETALHES	RESPOSTAS	PORCENTAGEM
Organização e Administração	Foco em várias bolhas, inclusão PCD, melhor organização, locais climatizados, expansão de locais e atividades, redução de preços, investimentos.	7	25.93%
Inclusão e Acessibilidade	Inclusão de pessoas PCD, promoção de atividades inclusivas.	2	7.41%
Divulgação e Marketing	Mais divulgação na mídia, aprimorar marketing, agenda com mais dias, divulgação para visitantes, avisos antecipados de cancelamentos.	6	22.22%
Convidados Especiais e Atrações	Trazer pessoas relevantes, participação de convidados, interação com o público, atrações	5	18.52%

	de profissionais locais, famosos convidados especiais.		
Atividades e Programações	Lançamentos locais, programação pela cidade, inclusão, cronograma atraente, sorteios, organização de atividades, mapa do evento.	7	25.93%
Cultura Local e Turismo	Valorização da cultura <i>geek</i> local, parcerias com a secretaria de cultura, mostra da cidade, alinhamento com empresas turísticas.	4	14.81%
Tecnologia	Mais opções de tecnologia, novos stands tecnológicos.	2	7.41%

Quadro 02- Sugestões para aprimorar a experiência e o potencial turístico dos eventos

Fonte: Pesquisa direta (2024)

A categoria "Organização e Administração" foi uma das mais mencionadas, com 7 respostas (25,93%). Os participantes destacaram a necessidade de incluir diversas "bolhas" dentro de um mesmo evento, criando espaços diversificados para diferentes grupos de interesse. Além disso, sugeriram melhorias na organização geral, locais climatizados, expansão de espaços e atividades, redução de preços e maiores investimentos. Essas demandas refletem a importância de um planejamento cuidadoso e estruturado, alinhado às perspectivas de Aquino e Martins (2007), que destacam a gestão como um fator essencial para o sucesso e a efetividade de eventos que atendem a um público variado e exigente.

A "Inclusão e Acessibilidade" também foi abordada, com 2 respostas (7,41%). A promoção de atividades inclusivas e a inclusão de pessoas com deficiência (PCD) foram destacadas como pontos importantes. Isso demonstra uma preocupação crescente com a acessibilidade nos eventos, buscando garantir um lazer mais democrático e acessível para todos. Segundo Aquino e Martins (2007), a inclusão é um aspecto fundamental para a democratização do turismo e lazer, permitindo que diferentes públicos possam participar de forma igualitária.

Na categoria "Divulgação e Marketing", 6 participantes (22,22%) sugeriram melhorias, como maior divulgação na mídia, aprimoramento do marketing, criação de uma agenda com mais dias e divulgação antecipada para atrair um público mais amplo. Essa é uma área crítica para ampliar o alcance e o impacto dos eventos, como

destaca Beni (2000), que sublinha a relevância de estratégias de marketing eficazes para aumentar a visibilidade e atratividade de eventos culturais. O aprimoramento das estratégias de marketing pode, de fato, atrair mais turistas e ampliar o impacto dos eventos na comunidade.

Os “Convidados Especiais e Atrações” receberam 5 menções (18,52%). Os entrevistados sugeriram a participação de temas relevantes, tanto locais quanto nacionais, e maior interação com o público. Isso pode aumentar significativamente o apelo dos eventos e atrair um público mais diversificado, promovendo uma troca mais rica entre os participantes e os convidados. A presença de convidados especiais e atrações de destaque pode fortalecer a identidade do evento, como observam Aquino e Martins (2007), ao discutirem como esses elementos contribuem para a construção de uma experiência mais significativa e atrativa para os participantes.

A "Ampliação de Atividades e Programação" foi mencionada por 7 participantes (25,93%). Foram sugeridas atividades como lançamentos de jogos locais, sorteios, organização de gincanas, concursos de *cosp/lay* e um cronograma claro e atrativo. Essas sugestões indicam a necessidade de uma programação robusta e variada para atender às expectativas de diferentes públicos e proporcionar uma experiência mais completa. A diversificação das atividades propostas reflete o desejo de uma programação dinâmica e abrangente, capaz de atrair públicos distintos, como enfatizado por Coriolano (2020), que argumenta que a diversidade na programação é essencial para manter o interesse e o engajamento dos participantes.

“Cultura Local e Turismo” foi uma categoria apontada por 4 participantes (14,81%), que destacaram a valorização da cultura *geek* local, parcerias com a secretaria de cultura e o alinhamento com empresas turísticas. Isso ressalta o potencial dos eventos *geek* para promover a identidade cultural de Teresina, integrando aspectos locais à experiência dos visitantes. Aquino e Martins (2007) ressaltam a importância da valorização da cultura local como uma estratégia eficaz para fortalecer o turismo e os laços entre os eventos e a comunidade local, promovendo benefícios econômicos e culturais mútuos.

Por fim, a categoria "Tecnologia" foi mencionada em 2 respostas (7,41%), com sugestões de incluir mais opções tecnológicas, como novos stands e inovações como realidade aumentada e virtual. Essas ideias destacam a importância de

incorporar elementos tecnológicos para manter os eventos atrativos e alinhados com as tendências do mercado, como observa Beni (2000), que defende a incorporação de tecnologias emergentes como uma forma de enriquecer a experiência do público e ampliar a interatividade nos eventos.

Com base nas análises realizadas, é evidente que os participantes dos eventos *geek* em Teresina têm uma percepção ampla e crítica sobre os aspectos que necessitam de melhorias. As sugestões abrangem desde questões estruturais e organizacionais, como climatização, inclusão de diversas atividades e redução de preços, até pontos relacionados à inclusão social, com destaque para a promoção da acessibilidade para pessoas com deficiência. Além disso, há um forte apelo por uma divulgação mais eficiente e um marketing estratégico que ampliem o alcance dos eventos, bem como pela valorização de convidados especiais, que agreguem maior relevância cultural e engajamento. A importância de diversificar as atividades, promover a cultura local e integrar novas tecnologias reflete a busca dos participantes por eventos mais interativos, inovadores e inclusivos, alinhados às tendências do mercado *geek*. Dessa forma, as contribuições dos participantes destacam um potencial significativo para que esses eventos não apenas atendam às expectativas do público, mas também contribuam para consolidar Teresina como um polo de turismo de eventos e de entretenimento *geek*.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo principal compreender o potencial de impacto dos eventos *geek* em Teresina como motor para o desenvolvimento turístico e econômico da cidade, tendo como base a percepção de seus organizadores e participantes. A pesquisa revelou que esses eventos têm significativo potencial para contribuir com a promoção da cidade enquanto destino turístico, atraindo um público diversificado que valoriza tanto a experiência cultural, quanto as ofertas tecnológicas e interativas. A maioria dos participantes, cerca de 76,7%, acredita que esses eventos são positivos para o turismo local, considerando-os como uma forma eficaz de atrair visitantes e movimentar a economia local. Os dados indicaram que, além de atrair um público fiel e interessado, esses eventos têm o potencial de movimentar a economia, gerando emprego e renda, além de aumentar a ocupação dos meios de hospedagens e o consumo em comércios locais.

Os resultados mostram que há uma demanda crescente por eventos *geek* que integram elementos culturais, como *cosplay*, jogos eletrônicos, cultura pop e tecnologia, criando uma experiência imersiva para os participantes. Essa tendência global de valorização de experiências sugere que os eventos *geek* têm um papel relevante na formação de uma identidade cultural forte para Teresina e podem ajudar a posicionar a cidade como um destino alternativo e moderno. As percepções positivas dos participantes sobre o impacto desses eventos na promoção turística indicam que há uma oportunidade significativa para o desenvolvimento do turismo local, especialmente entre os jovens e adeptos da cultura *geek*. No entanto, há um consenso de que ainda há espaço para melhorias, tanto na acessibilidade quanto na diversificação das atrações oferecidas, que precisam ser ajustadas para atender às expectativas e necessidades do público.

As implicações práticas deste estudo são evidentes e podem contribuir com a melhoria dos eventos analisados. Os organizadores de eventos *geek* devem considerar as sugestões dos participantes para aprimorar a experiência do público, incluindo a diversificação das atrações, a melhoria da acessibilidade e a promoção efetiva dos eventos. É necessário também investir em parcerias com instituições culturais e turísticas para aumentar o impacto econômico e turístico dessas

realizações. Do ponto de vista teórico, o estudo contribui para a literatura sobre turismo cultural e eventos, oferecendo uma visão sobre como a cultura *geek* pode ser usada como uma ferramenta para atrair visitantes e fortalecer a identidade cultural de uma cidade. Tal perspectiva sugere que esses eventos não são apenas uma forma de entretenimento, mas também uma estratégia eficaz para fomentar o desenvolvimento sustentável, promovendo o consumo local e apoiando a economia criativa.

Os eventos *geek*, como o *AnimeSoul*, demonstraram uma capacidade significativa de atrair um público diversificado, promovendo a interação social, a valorização da cultura local e a geração de renda para microempreendedores. Além disso, a presença de microempreendedores e a diversidade de atividades oferecidas, como concursos de *cosplay* e performances artísticas, contribuem para o fortalecimento da economia local e para a promoção de Teresina como um destino turístico vibrante.

A percepção dos organizadores e participantes destacou a necessidade de melhorias na organização, acessibilidade e promoção dos eventos. De maneira geral, os organizadores indicaram que a principal área de melhoria é a gestão logística, que deve ser mais eficiente para atender à demanda crescente. Eles também destacaram a importância de diversificar as atrações, trazendo mais atividades interativas e convidados especiais para atrair diferentes públicos. Além disso, a adoção de novas tecnologias, como a realidade aumentada e a realidade virtual, foi vista como uma estratégia poderosa para aumentar a interação, a realidade e o engajamento. Em relação à promoção, os organizadores sugeriram que uma divulgação mais antecipada e direcionada poderia ampliar o alcance dos eventos e atrair visitantes de outras cidades e estados.

Os dados coletados também evidenciaram os benefícios econômicos proporcionados pelos eventos *geek*, como o aumento das vendas no comércio local, a geração de empregos temporários e a ocupação de hotéis e pousadas. A análise revelou que, apesar dos desafios, os eventos *geek* em Teresina têm um potencial significativo para contribuir com o desenvolvimento econômico e social da cidade.

As limitações do estudo também devem ser consideradas. A amostra dos participantes foi limitada e não abrangente o suficiente para generalizar os resultados para toda a população de eventos *geek* em Teresina. As respostas dos participantes

podem ser influenciadas por fatores subjetivos, como expectativas pessoais ou influências culturais, o que limita a capacidade de generalizar os resultados.

Em suma, este estudo mostrou que os eventos *geek* em Teresina têm o potencial de desempenhar um papel significativo no desenvolvimento turístico e econômico da cidade. Mesmo diante dos desafios encontrados, como a necessidade de melhorias na infraestrutura e na organização, há uma oportunidade clara para que esses eventos se consolidem como um pilar importante no turismo local. As sugestões dos participantes indicam um caminho promissor para o futuro, destacando a necessidade de maior inclusão, diversidade de atrações e parcerias estratégicas. Assim, este trabalho contribui para o entendimento de como os eventos *geek* podem ser um vetor eficaz para o desenvolvimento turístico e cultural, promovendo uma integração mais profunda da cultura local com as expectativas dos visitantes.

A continuidade e o aprimoramento desses eventos dependem de um planejamento estratégico que considere as sugestões e necessidades dos participantes e organizadores. Investir na melhoria da infraestrutura, na divulgação e na inclusão de novas tecnologias pode potencializar ainda mais o impacto dos eventos *geek*, promovendo o turismo e o desenvolvimento econômico da cidade de Teresina. Portanto, é fundamental que os organizadores, juntamente com o apoio do poder público e da iniciativa privada, trabalhem em conjunto para transformar Teresina em um polo de referência para o turismo *geek* no Brasil.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, Soraya Sousa. **A importância da educação ambiental: um estudo de caso**. Brasília: Universidade de Brasília, 2004. Disponível em: <https://bdm.unb.br/bitstream/10483/438/1/2004_SorayaSousaAlbuquerque.pdf>. Acesso em: 03 out. 2024.
- AQUINO, Cássio Adriano Braz; MARTINS, José Clerton de Oliveira. **Ócio, lazer e tempo livre na sociedade do consumo e do trabalho**. Revista Mal-estar e Subjetividade, v. 2, pág. 1-17, 2007. Disponível em: <<https://pepsic.bvsalud.org/pdf/malestar/v7n2/13.pdf>>. Acesso em: 30 nov. 2024.
- BABBIE, E. **Métodos de pesquisas de survey**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2003.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.
- BENI, Mário Carlos. **Análise estrutural do turismo**. 3ª ed. rev. e ampl. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2000.
- BOITEUX, Bayard do Coutto; WERNER, Mauricio. **Introdução ao estudo do turismo**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.
- BRITTO, Janaína; FONTES, Nena. **Estratégias para eventos: Uma ótica do marketing e do turismo**. São Paulo: Aleph, 2002.
- CASTRO, I. O. de. **Identidade cultural: um desafio em tempos de globalização**. Revista Presença, Teresina, ano 23, n. 40, p. 50-51, 2o quad. 2008.
- CCXP OFICIAL. **Publicação de imagem**. 2023. Disponível em: https://www.instagram.com/p/C6wBomyurfX/?img_index=1. Acesso em: 7 de novembro de 2024.
- CORIOLOANO, Luzia Neide. **Ócio, lazer e turismo: avanços e recuos das formas do entretenimento humano**. Revista Brasileira de Desenvolvimento, Curitiba, v. 7, p. 46244-46262, jul. 2020. Número de série: 2525-8761. DOI: 10.34117/bjdv6n7-306.
- COSTA, Jaciara Karolyne Bezerra da; SEVERO, Antonia Luciana de Sousa; MARQUES, Paloma da Silva. **Turismo Cultural e Eventos em Teresina: Valorização pelo Conhecimento**. Disponível em: <<https://www.anptur.org.br/anais/anais/files/6/153.pdf>>. Acesso em: 07 nov. 2024.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GRAMADO SUMMIT. **Oportunidades de Negócio em Eventos Geek**. 2024. Disponível em: <https://start.gramadosummit.com/posts/discussoes-sobre-a-cultura-geek-nos-cenarios-de-inovacao-abre-espaco-para-oportunidades>. Acesso em: 7 nov. 2024.

HAIR, J. F. et al. **Análise Multivariada de Dados**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

Hoyle Jr., Leonard H. Marketing. **Marketing de eventos: como promover com sucesso eventos, festivais, convenções e exposições**/Leonard H. Hoyle Jr.; tradução Ailton Bomfim Brandão. - 1.ed. - 3. reimpr. - São Paulo: Atlas, 2008

IGNARRA, Luiz Renato. **Fundamentos do Turismo**. São Paulo: Pioneira, 2000.

Jornal da USP. **Turismo *nerd* está em constante crescimento e é oportunidade para o setor turístico**. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/radio-usp/turismo-nerd-esta-em-constante-crescimento-e-e-oportunidade-para-o-setor-turistico/>>. Acesso em: 31 jan. 2024.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LETS BLOG. **Evento Geek: o que é e como produzir?** Disponível em: <<https://lets.events/blog/evento-geek/>>. Acesso em: 31 jan. 2024.

MALHOTRA, N. K. **Pesquisa de marketing: uma orientação aplicada**. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2006.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MEIRELLES, N. F. (1999). **Eventos: planejamento, organização e execução**. São Paulo: Editora Contexto.

MINAYO, M. C. de S. **O Desafio do Conhecimento: Pesquisa Qualitativa em Saúde**. 13. ed. São Paulo: Hucitec, 2010.

MINISTÉRIO DO TURISMO. **IBGE confirma atividade turística como importante indutora da economia brasileira**. 2023. Disponível em: <[https://www.gov.br/turismo/pt-br/assuntos/noticias/ibge-confirma-atividade-turistica-como-importante-indutora-da-economia-brasileira#:~:text=IBGE%20confirma%20atividade%20tur%C3%ADstica%20como%20importante%20indutora%20da%20economia%20brasileira,-Meios%20de%20hospedagens&text=As%20atividades%20do%20setor%20de,PIB\)%20do%20Brasil%20em%202022](https://www.gov.br/turismo/pt-br/assuntos/noticias/ibge-confirma-atividade-turistica-como-importante-indutora-da-economia-brasileira#:~:text=IBGE%20confirma%20atividade%20tur%C3%ADstica%20como%20importante%20indutora%20da%20economia%20brasileira,-Meios%20de%20hospedagens&text=As%20atividades%20do%20setor%20de,PIB)%20do%20Brasil%20em%202022)>. Acesso em: 30 nov. 2024.

MOBLEE. **7 eventos geek de sucesso que você precisa conhecer agora!** Disponível em: <<https://www.moblee.com.br/blog/eventos-geek/>>. Acesso em: 31 jan. 2024.

PINHEIRO, Clarice. **Análise do impacto de um filme em escolares do ensino médio como estratégia de enfrentamento do capacitismo**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2015. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/1456/109_PClaricePinheiro.pdf?sequence=1>. Acesso em: 03 out. 2024.

PORTAL AZ. (2024, 22 de maio). **8ª edição da Love Again se consolida como a maior festa eletrônica do Nordeste**. Disponível em: <https://www.portalaz.com.br/8-edicao-da-love-again-maior-festa-eletronica-do-nordeste>. Acesso em: 2 dez. 2024.

PUGEN, Ana Carolina; GAYER, Maria Cristina. **A importância dos eventos para o turismo e a economia brasileira**. In: VII Seminário de Pesquisa em Turismo do Mercosul. Caxias do Sul: Universidade de Caxias do Sul, 2011. Disponível em: <https://www.ucs.br/ucs/eventos/seminarios_semintur/semin_tur_7/arquivos/11/01_34_53_Pugen_Gayer.pdf>. Acesso em: 31 jan. 2024.

Redação do Cidade Verde. (2024, 2 de fevereiro). **Piauí Pop entra no calendário de eventos do Ministério do Turismo**. Disponível em: <https://www.cidadeverde.com/piaui-pop-calendario-eventos-turismo>. Acesso em: 2 dez. 2024.

RICHARDSON, R. J. et al. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

SAMBUGARO, Bárbara. **Série Eventos - Turismologia: Classificação dos Eventos (1/7)**. Disponível em: <<https://turismologia.com.br/2018/05/10/serie-eventos-turismologia-classificacao-dos-eventos-1-7/>>. Acesso em: 03 out. 2024.

SEBRAE. **Geek Pride Day: entenda mais sobre a data e essa cultura**. Disponível em: <<https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/pe/artigos/geek-pride-day-entenda-mais-sobre-a-data-e-essa-cultura,d8bbb2844af93810VgnVCM100000d701210aRCRD>>. Acesso em: 02 dez. 2024.

SOUZA, Ayrton; MESSIAS, Blu. **Tudo que rolou no AnimeSoul 2022**. 2022. Disponível em: <<https://www.geleiatotal.com.br/2022/03/21/tudo-que-rolou-no-animesoul-2022/>>. Acesso em: 04 out. 2024.

SPARK, M. **Eventos Geek e Marketing de Influência**. 2018. Disponível em: ay. Acesso em: 7 nov. 2024.

TENAN, Ilka Paulete Svissero. **Eventos**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2002. p. 12.

TRIGO, Luiz Gonzaga Godoi. **A Sociedade Pós-Industrial e o Profissional em Turismo**. São Paulo: Papirus, 1998.

VANIEL, Aryelle dos Santos; VIERA, Elenara Viera de. **Turismo de eventos e o cenário do segmento geek: um estudo de caso da Comic Con Experience São Paulo – SP**. Fólio - Revista Científica Digital - Jornalismo, Publicidade e Turismo, v. 4, n. 2, p. 136-145, 2018. Disponível em: <https://www.academia.edu/47043417/Turismo_de_eventos_e_o_cen%C3%A1rio_do_segmento_geek_um_estudo_de_caso_da_Comic_Con_Experience_S%C3%A3o_Paulo_SP>. Acesso em: 31 jan. 2024.

APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM ORGANIZADORES

1-Como surgiu a ideia de realizar esse evento em Teresina?

2-Quais são os principais objetivos do evento (culturais, turísticos, econômicos)?

3-Como você descreveria o perfil demográfico típico dos participantes (faixa etária, gênero, classe social, etc.)?

4-Quais estratégias você adota para atrair diferentes grupos demográficos ao evento?

5-Existe alguma estratégia específica para atrair turistas de outras regiões?

6-Quando você organiza o evento, têm a pretensão de atrair pessoas de fora de Teresina? Se sim, quais estratégias você utiliza para isso?

7- Em que medida você acredita que o evento pode atrair pessoas de fora de Teresina?

8-De que maneira o evento contribui para a economia local (comércio, turismo, geração de empregos)?

9-Há alguma estimativa do impacto econômico gerado pela realização do evento?

10-Quais impactos sociais e culturais o evento gera na comunidade local?

11-Como a realização do evento tem influenciado a percepção sobre a

cultura geek em Teresina?

12- Existem parcerias com outros setores da comunidade ou do governo?

13- Qual é o papel da comunidade local na organização e realização do evento?

14- Quais são os maiores desafios enfrentados na organização do evento em Teresina?

15- Como você têm superado ou está lidando com esses desafios?

16- Qual o papel das redes sociais na divulgação do evento e no engajamento com o público?

17- Quais plataformas são mais eficazes para alcançar o público desejado?

18- Como você mede o sucesso do evento (participação, repercussão, retorno financeiro)?

19- Quais indicadores ou feedbacks são mais relevantes para a avaliação?

20- Quais são os planos futuros para o evento em Teresina? Há planos de expansão ou melhorias para as próximas edições?

21- Como você vê o papel contínuo do evento na promoção do turismo em Teresina?

22- Existe a intenção de colaborar mais com o setor turístico local para maximizar os benefícios do evento? Se sim, como?

APÊNDICE B – FORMULÁRIO DO GOOGLE FORMS PARA PARTICIPANTES

1. Qual sua faixa etária?

☐ Menos de 18 anos

☐ 18 a 24 anos

☐ 25 a 34 anos

☐ 35 a 44 anos

☐ 45 anos ou mais

2. Qual seu gênero?

☐ Feminino

☐ Masculino

☐ Prefiro não informar

☐ Outro:

3. Você reside em Teresina?

☐ Sim

☐ Não, sou de outra cidade

4. Quantas vezes você participou de eventos geek em Teresina?

☐ Uma vez

☐ De 2 a 5 vezes

☐ Mais de 5 vezes

5. Quais atividades ou atrações você considera mais interessantes nesses eventos? (Selecione todas as opções que se aplicam)

☐ Cosplay

☐ Jogos eletrônicos

☐ Quadrinhos e literatura geek

☐ Palestras e painéis de discussão

☐ Convidados especiais

☐ Mercado geek

6. De uma maneira geral, como você avalia a organização dos eventos em que participou?

☐ Excelente

☐ Boa

☐ Regular

☐ Ruim

7. Qual é o principal motivo pelo qual você participa desses eventos?

☐ Socializar e encontrar amigos com interesses semelhantes

☐ Conhecer novas tendências e produtos

☐ Participar de competições e atividades

☐ Apreciar a cultura geek e a comunidade

8. Você acredita que eventos geek em Teresina ajudam a promover a cidade como destino turístico?

☐ Sim

☐ Não

☐ Não tenho certeza

9. Você já conheceu pessoas de outras cidades ou estados nesses eventos?

☐ Sim

☐ Não

10. Em sua opinião, eventos geek incentivam visitantes de outras cidades a conhecerem Teresina?

☐ Sim, especialmente por causa da programação

☐ Sim, mas poderiam melhorar a divulgação turística

☐ Não vejo impacto significativo no turismo

☐ Não tenho certeza

11. Você acha que os eventos geek beneficiam o comércio e o turismo de Teresina?
- ☐ Sim, beneficiam bastante
 - ☐ Beneficiam, mas poderiam expandir mais
 - ☐ Não vejo benefício significativo
 - ☐ Não tenho opinião formada
12. Quais benefícios econômicos você percebe que esses eventos trazem para a cidade? (Selecione todas as opções que se aplicam)
- ☐ Geração de empregos temporários
 - ☐ Aumento de vendas em comércios locais
 - ☐ Ocupação de hotéis e pousadas
 - ☐ Consumo em bares e restaurantes
 - ☐ Não vejo benefícios econômicos
13. Quais mudanças ou melhorias você gostaria de ver nos eventos geek em Teresina? _____
14. Você teria interesse em participar de eventos geek que incluam novas tecnologias (como realidade aumentada, realidade virtual, etc.)?
- ☐ Sim
 - ☐ Não
 - ☐ Talvez, dependendo das atividades
15. Deixe suas sugestões para aprimorar a experiência e o potencial turístico dos eventos geek em Teresina. _____