

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS  
ESCOLA SUPERIOR DE ARTES E TURISMO  
CURSO DE TURISMO**

**KIMBERLY CRISTINA FRUTUOSO DE JESUS**

**ANIME JUNGLE PARTY:** uma análise dos eventos geeks  
realizados em Manaus com potencial para incrementar o Turismo  
Manauara

**MANAUS - AM  
2024**

**KIMBERLY CRISTINA FRUTUOSO DE JESUS**

**ANIME JUNGLE PARTY: uma análise dos eventos geeks  
realizados em Manaus com potencial para incrementar o Turismo  
Manauara**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na  
Escola Superior de Artes e Turismo, da  
Universidade do Estado do Amazonas como  
requisito para obtenção do título de Bacharel em  
Turismo da Universidade do Estado do Amazonas.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Cláudia Araújo de Menezes  
Gonçalves Martins

**MANAUS - AM**

**2024**

**KIMBERLY CRISTINA FRUTUOSO DE JESUS**

**ANIME JUNGLE PARTY: uma análise dos eventos geek's realizados em  
Manaus com potencial para incrementar o Turismo Manauara**

Artigo apresentado, avaliado e aprovado pela Comissão Examinadora e referendada pelo Colegiado do Curso de Turismo da Universidade do Estado do Amazonas como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Turismo.

Manaus (AM), 17 de julho de 2024.

Comissão Examinadora:

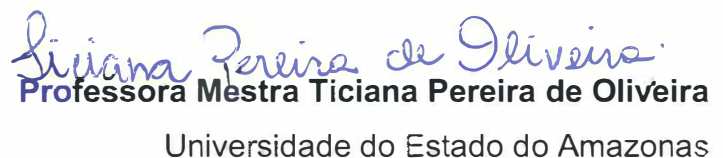
Presidente:

  
**Professora Doutora Claudia Araujo de Menezes Gonçalves Martins**  
Orientador

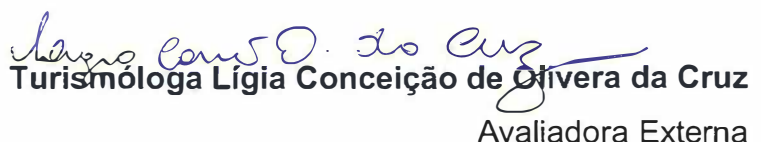
Membro 2:

  
**Professora Doutora Maria Adriana Sena Bezerra Teixeira**  
Universidade do Estado do Amazonas

Membro 3:

  
**Professora Mestra Ticiano Pereira de Oliveira**  
Universidade do Estado do Amazonas

Membro Convidada:

  
**Turismóloga Ligia Conceição de Oliveira da Cruz**  
Avaliadora Externa

Dedico este trabalho aos meus amigos e familiares que sempre me apoiaram em minha vida acadêmica, principalmente a minha mãezinha, Maria da Conceição, por ser meu maior alicerce.

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha gratidão à Escola Superior de Artes e Turismo por fornecer os recursos e o ambiente propício para a realização deste trabalho.

Meu sincero agradecimento a minha ilustríssima orientadora, Prof.<sup>a</sup> Dra. Cláudia Araújo de Menezes Gonçalves Martins, pela orientação valiosa, paciência e apoio ao longo deste processo. Suas dicas e orientações foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho.

À minha família, especialmente à minha mãe, Maria da Conceição, que sempre esteve ao meu lado, apoiando e incentivando-me em todos os momentos, de verdade, meu profundo agradecimento. Sem o seu amor e o apoio, esta conquista não seria possível. Sua presença constante, apoio incondicional e palavras de incentivo foram fundamentais para que eu pudesse enfrentar os desafios e seguir em frente.

Ainda com os agradecimentos aos familiares, quero agradecer à minha irmã Maria Socorro. Com sua instrução e conselhos pude alcançar patamares que sequer poderia ter ideia. Desde o início, suas palavras de sabedoria, encorajamento e apoio foram uma fonte constante de inspiração para mim, motivando-me a buscar a excelência em cada etapa deste processo.

À minha sobrinha e melhor amiga Hellen Nayara, desde o início, você esteve ao meu lado, celebrando minhas conquistas e me incentivando nos momentos de dificuldade. Você foi muito importante nessa jornada, não duvide disso.

Ao meu padrinho, Rogério Ramos, desde o início, gostaria de dedicar um agradecimento especial a você por estar ao meu lado durante toda a jornada deste trabalho.

Aos meus avós adotivos, Selma e Hélio, desde o momento em que entrei em suas vidas, fui acolhida com calor e bondade, como se fosse parte de sua própria família. Seu carinho e dedicação superaram todas as expectativas, proporcionando-me um lar seguro e um ambiente propício para o crescimento e desenvolvimento pessoal.

Agradeço também aos meus amigos e colegas que me apoiaram e encorajaram durante esta jornada acadêmica. Suas palavras de ânimo e apoio foram

fundamentais para superar os desafios. Angeli, Igor, Rodrigo, Evelin, Thiago, Juliana, Lígia, muito obrigada.

E claro, a mim que pude manter as forças mesmo em meio das dificuldades e assim concluir com êxito.

“Nunca esqueça quem você é, o resto do mundo não vai esquecer. Vista isso como armadura, e isso nunca poderá ser usado para te machucar.”

Tyrion Lannister, Game of Thrones.

## RESUMO

Este trabalho investiga o impacto dos eventos *geeks*, especificamente o *Anime Jungle Party*, no turismo em Manaus, mediante a influência que a *Comic Con Experience* tem para São Paulo. Como objetivos específicos, foram descritos: Descrever os eventos *Anime Jungle Party* (Manaus) e *Comic Con Experience* (São Paulo); caracterizar a evolução do evento *Anime Jungle Party*; identificar o público consumidor do evento *Anime Jungle Party* em Manaus e tabular a evolução do evento *Anime Jungle Party* por meio de métricas ao longo das edições. A pesquisa explora como esses eventos contribuem para o desenvolvimento do turismo na região, analisando sua relevância cultural, econômica e social. Utilizando métodos qualitativos e quantitativos, foram coletados dados sobre a participação dos apreciadores da cultura *pop geek* e percepção dos moradores locais através da pesquisa apresentada pelo Google Formulários. Os resultados indicam que esses eventos têm um papel significativo na promoção do turismo em Manaus, atraindo visitantes de diferentes regiões do Estado do Amazonas e parte do Brasil. Além disso, demonstram o potencial desses eventos para impulsionar a economia local, através do aumento do fluxo de turistas e do incentivo ao comércio e serviços desta área. Esta pesquisa contribui para uma melhor compreensão do impacto dos eventos *pop geeks* no turismo regional e destaca a importância de investimentos e políticas públicas voltadas para o setor de entretenimento e *cultura geek* em Manaus.

**Palavras-chave:** *Anime Jungle Party*. Turismo. Cultura Geek.

## **ABSTRACT**

This work investigates the impact of geek events, specifically the Anime Jungle Party, on tourism in Manaus, through the influence that Comic Com Experience has on São Paulo. The following were described as specific objectives: Describe the events Anime Jungle Party (Manaus) and Comic Con Experience (São Paulo); characterize the evolution of the Anime Jungle Party event; identify the consumer public of the Anime Jungle Party event in Manaus and tabulate the evolution of the Anime Jungle Party event through metrics throughout the editions. The research explores how these events contribute to the development of tourism in the region, analyzing their cultural, economic and social relevance. Using qualitative and quantitative methods, data was collected on the participation of fans of geek pop culture and the perception of local residents through the survey presented by Google Forms. The results indicate that these events have a significant role in promoting tourism in Manaus, attracting visitors from different regions of the State of Amazonas and part of Brazil. Furthermore, they demonstrate the potential of these events to boost the local economy, by increasing the flow of tourists and encouraging commerce and services in this area. This research contributes to a better understanding of the impact of pop geek events on regional tourism and highlights the importance of investments and public policies aimed at the entertainment and geek culture sector in Manaus.

**Keywords:** Anime Jungle Party. Tourism and Geek Culture.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Gráfico 1</b> – Comparação de Gênero.....	39
<b>Gráfico 2</b> – Comparação de Idade.....	40
<b>Gráfico 3</b> – Comparação de Estado Civil.....	40
<b>Gráfico 4</b> – Comparação de Escolaridade.....	41
<b>Gráfico 5</b> – Comparação da Renda Familiar Mensal (R\$) .....	41
<b>Gráfico 6</b> – Participação no evento Anime Jungle Party em Manaus.....	42
<b>Gráfico 7</b> – Interesse em eventos da cultura pop geek.....	42
<b>Gráfico 8</b> – Recomendação de eventos da cultura geek.....	43
<b>Gráfico 9</b> – Eventos de cultura geek e sua influência na economia local...	43
<b>Gráfico 10</b> – Importância ao participar de um evento de cultura pop geek.	44
<b>Gráfico 11</b> – Viagem para apreciar o evento AJP.....	45
<b>Gráfico 12</b> – Eventos de cultura pop geek e seu incentivo.....	45
<b>Gráfico 13</b> – Consumo dos itens de interesse referente a cultura geek.....	46

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 1</b> – Evolução das Edições do Anime Jungle Party.....	34
---	----

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> – Formas de Turismo.....	19
<b>Quadro 2</b> – Termos e definições sobre os fãs da cultura geek.....	27
<b>Quadro 3</b> – Eventos de Cultura Pop Geek no mundo.....	30
<b>Quadro 4</b> – Eventos de Cultura Pop Geek no Brasil.....	31
<b>Quadro 5</b> – Eventos de Cultura Pop Geek em Manaus.....	32

## **LISTA DE ABREVIATURAS**

ABEOC	Associação Brasileira de Empresas de Eventos
AJP	Anime Jungle Party
BGS	Brasil Game Show
CCXP	Comic Con Experience
KPOP	Korean Pop
SAGA	Super Amostra de Games e Animes
SDCC	San Diego Comic Com
SPA	Salus Per Aquam
UGM	Universo Geek Museu

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	15
<b>2 TURISMO E SEUS SEGMENTOS</b>	19
2.1 TURISMO DE EVENTOS	22
2.2 PLANEJAMENTO E ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS	24
<b>3 CULTURA GEEK</b>	26
<b>4 EVENTOS DO MUNDO GEEK NO MUNDO, NO BRASIL E EM MANAUS</b>	28
4.1 ANIME JUNGLE PARTY	31
4.2 EVOLUÇÃO DO ANIME JUNGLE PARTY AO LONGO DAS EDIÇÕES	33
<b>5 METODOLOGIA</b>	34
5.1 FORMAS E ABORDAGEM DE ESTUDO	34
5.2 OBJETIVOS METODOLÓGICOS	34
5.3 AMOSTRA	36
5.4 TAMANHO E UNIVERSO	36
5.5 COLETA DE DADOS	36
5.6 ANÁLISE DE DADOS	37
5.7 PROCEDIMENTOS TÉCNICOS	37
<b>6 ANÁLISE DOS RESULTADOS</b>	38
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	47
<b>REFERÊNCIAS</b>	49
<b>APÊNDICE A – FORMULÁRIO DE PESQUISA ANIME JUNGLE PARTY: uma análise dos eventos geeks realizados em Manaus com potencial para incrementar o Turismo Manauara</b>	52
<b>APÊNDICE B – TCLE ANIME JUNGLE PARTY: uma análise dos eventos geeks realizados em Manaus com potencial para incrementar o Turismo Manauara</b>	54
<b>APÊNDICE C – DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO DE PESQUISA</b>	56
<b>APÊNDICE D – ANEXO DO CONSENTIMENTO DE PESQUISA POR MENSAGEM</b>	57

## 1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o fenômeno dos *eventos geeks* tem se tornado uma parte significativa da cultura contemporânea, oferecendo uma plataforma para a celebração da arte, entretenimento e a comunidade em torno de diversas formas de mídia pop. Entre esses eventos, na cidade de Manaus, o *Anime Jungle Party* destaca-se como um marco importante no calendário dos aficionados por cultura pop e geek.

O *Anime Jungle Party* surge como uma alternativa regional, situada na exuberante cidade de Manaus, capital do estado do Amazonas, agregando elementos específicos da cultura japonesa, além dos games, séries televisionadas ou em livros e gêneros musicais. O enfoque na capital amazonense não apenas oferece uma perspectiva singular sobre como os eventos *geeks* influenciam a dinâmica turística em uma região específica, mas também destaca a diversidade e a crescente importância desses fenômenos culturais além dos grandes centros urbanos.

Ao longo deste estudo, será investigada a relevância do evento *Anime Jungle Party* para o turismo em Manaus, analisando aspectos como o perfil do público, os impactos econômicos e sociais, bem como o potencial de crescimento desse evento para o desenvolvimento local. Por meio de uma abordagem multidisciplinar, que combina conceitos de turismo, cultura pop e geografia, busca-se compreender como a interseção entre o universo *geek* e o turismo contribui para a construção de identidades culturais e o fortalecimento da economia criativa na região.

Dessa forma, este trabalho visa contribuir para um maior entendimento sobre o papel dos eventos *geeks* no contexto do turismo em Manaus, fornecendo assuntos relevantes para profissionais da área, gestores públicos, acadêmicos e entusiastas da cultura pop interessados no potencial transformador desses fenômenos culturais emergentes.

É notória a fama do ramo *geek/nerd/otaku* no mundo, "Em geral, a ideia de diferenciar os *Geeks*, *Nerds* e *Otakus* é parte da vontade humana de formular tribos, entre si. De modo direto, os *Geeks* seriam os aficionados por tecnologia, os *Nerds* seriam leitores de quadrinhos, literatura, seriados e filmes e os *Otakus* seriam os consumidores de animes e mangás" (Nexp, 2019). Atualmente o termo *Geek* também pode ser usado para englobar todos estes três nichos, porém é mais preferível separá-

los. Vários eventos deste cunho tornam-se mais chamativos através de grandes atrações como exposições de jogos esperados, concursos de cosplayers, venda dos itens de personagens *entre outros*. Em Manaus existem eventos voltados para o público admirador dos gêneros, porém com foco fechado, geralmente apenas pessoas da região prestigiam tais, ainda assim, uma grande movimentação de dinheiro se torna possível em poucos dias de acontecimentos.

Um exemplo de evento do tipo grande porte é a CCXP que acontece no estado de São Paulo no final do ano, aproximadamente nos dias 1 a 4 de dezembro, este que conta com a participação de grandes atrações, sejam elas brasileiras ou não, *cosplayers*<sup>1</sup>, exposições e outros, não sendo realizado apenas no período da pandemia de COVID-19, mas com o amenizar de propagação do vírus, o evento pôde ser realizado nas datas indicadas no ano de 2022.

Em Manaus já são realizados diversos tipos de eventos, como o *Sou Manaus* (Paço a Passo), que busca trazer alguns artistas tanto do estado como do Brasil, outros eventos voltados para o público que costuma ser amante de toadas como o Festival de Parintins e Bumba meu Boi, eventos interligados diretamente para exposições e etc. Dentre vários destes, um dos mais famosos na cidade de Manaus é o *Anime Jungle Party*, cujo existe desde o ano de 2006 e é sediado no Clube do Trabalhador (SESI) mas que já obteve de edições no Centro de Convenções do Manaus Plaza Shopping, abrange concurso de cosplays, competição de jogos, este também já vislumbrou de participações de dubladores famosos brasileiros como o do personagem Saga de Gêmeos e Kanon do anime Os Cavaleiros do Zodíaco (interpretado por Gilberto Baroli), dublador de Bob Esponja e Goku de Dragon Ball Z (Wendel Bezerra) e até mesmo a participação do vocalista da banda Angra, Edu Falaschi, voz principal da abertura dublada de Os Cavaleiros do Zodíaco. O evento acontece há mais de 10 anos nos meses de abril e julho, retornando em 2022 com o amenizar da pandemia.

Assim, levanta-se a seguinte pergunta: **“Será que o evento *Anime Jungle Party* pode ter o efeito atrativo para fomentar o turismo para Manaus?”**

Os eventos deste tipo são de grande importância e influência para o trade

---

<sup>1</sup> Cosplayers são os fãs das obras geeks que se caracterizam (com vestes e acessórios) como seu personagem favorito.

turístico que gerencia viagens de várias partes do mundo numa espécie de aproveitamento do gênero crescente. A movimentação monetária quando ocorre tende a ser alta por conta dos derivados aproveitados e a tendência no momento é que aumente conforme a evolução da tecnologia.

A montagem e exibição de tais eventos requer atenção e planejamento necessário para que nada ocorra de forma errônea, muitos dos eventos acontecem por meios de ideias de fãs do segmento, algumas vezes com subsídios próprios e com o tempo, ganhando patrocínios e assim expandindo conforme as necessidades, sendo regido de forma privativa. Pensando nestes eventos como algo lucrativo e de visibilidade, supõe-se então que visando a atenção do governo este tipo de evento ganharia reconhecimento nacional e dependendo de seu desempenho, até mesmo mundial.

Como objetivo geral definiu-se por analisar o potencial do evento Anime Jungle Party como sendo importante turisticamente para Manaus e os específicos são: descrever o evento Anime Jungle Party (Manaus); caracterizar a evolução do evento Anime Jungle Party; identificar o público consumidor do evento Anime Jungle Party em Manaus e tabular a evolução do evento Anime Jungle Party por meio de métricas ao longo das edições.

A intenção e o interesse na pesquisa provêm do grande curso que tal gênero anda ganhando, a sua influência em diversos cantos do mundo se é notória em diversos locais, como as redes sociais e de entretenimento que promovem o consumo deste tipo de conteúdo. A ida em algumas edições do Anime Jungle Party trouxe as experiências necessárias e a visão ampla no potencial turístico. Como amante do gênero, o atrelar direto com o turismo ocasionou a ideia do projeto. Sendo um dos eventos de grande porte, o Anime Jungle Party já contou com cerca de mais de 11 mil pessoas (Dias, 2011).

O destaque da pesquisa será de extrema importância para o turismo manauara, visando um trabalho de enaltecimento da vertente turística da região, possibilitando oportunidades para o público canalizado interno e externo. Valorizando o estado e município, expandindo monetariamente e socialmente.

Existem poucas pesquisas sobre a temática em questão na região, com isso vem a necessidade de escrita pois é de meu grande interesse. Faço parte deste grupo

social desde meus seis anos de idade com influência de meu irmão mais velho. A tendência do mundo geek crescer é aparente conforme a evolução da tecnologia e isso me agrada, espero que o futuro seja repleto de novidades no ramo e que exista muitas pesquisas referentes.

## 2 TURISMO E SEUS SEGMENTOS

Entende que o turismo é um setor dinâmico e multifacetado que abrange uma ampla variedade de segmentos, cada um atendendo a diferentes interesses e necessidades dos viajantes. Um dos segmentos mais populares é o turismo de lazer, que se concentra em proporcionar descanso e entretenimento. Este tipo de turismo inclui viagens para destinos como praias, montanhas e resorts, além de visitas a parques temáticos e atrações turísticas. Os viajantes buscam relaxar, se divertir e desfrutar de momentos de lazer, muitas vezes em companhia de familiares e amigos.

**Quadro 01 – Formas de Turismo**

FORMAS DE TURISMO USUALMENTE CLASSIFICADAS	
TIPO DE TURISMO	DEFINIÇÃO
<b>TURISMO INDIVIDUAL</b>	Todo o conjunto de atividades necessárias ao planejamento e à execução de viagens, sem o concurso de agências de viagens ou de qualquer outra entidade de natureza turística
<b>TURISMO ORGANIZADO</b>	Conjunto de atividades turísticas programado, administrado e executado por agências de viagens, associações, entidades de classe, clubes ou por qualquer outra organização que envolva grupos de pessoas
<b>TURISMO INTENSIVO OU TURISMO ESTÁVEL</b>	Conjunto de programações turísticas em que as pessoas permanecem baseadas ou hospedadas em um receptivo único, ainda que efetuem excursões e passeios a outros lugares
<b>TURISMO EXTENSIVO OU TURISMO DE LONGO PRAZO</b>	A hospedagem e o conjunto de atividades em um mesmo núcleo, com duração de pelo menos três semanas
<b>TURISMO ITINERANTE</b>	Quando a programação turística se compõe de visitas ao maior número possível de núcleos receptivos, em uma viagem única, com estada curta em cada um dos locais visitados

Fonte: Andrade (2004)

O turismo cultural é outro segmento importante, atraindo aqueles que desejam explorar a herança histórica e artística de um destino. Este tipo de turismo envolve visitas a museus, monumentos históricos e sítios arqueológicos, bem como a participação em festivais culturais e eventos tradicionais. Os viajantes do turismo cultural estão interessados em conhecer e vivenciar diferentes culturas, suas tradições

e formas de arte, o que enriquece suas experiências e amplia seu conhecimento sobre o mundo.

O turismo de negócios, por sua vez, é focado em viagens corporativas e profissionais. Este segmento inclui a participação em conferências, seminários, feiras comerciais e reuniões de negócios. O turismo de negócios traz grandes oportunidades para empresas. A participação em eventos permite que as organizações ampliem suas redes de relacionamento, alcançando um público consumidor maior, conhecendo novos fornecedores, estabelecendo parcerias, entre outras vantagens propiciadas pelo networking”.<sup>2</sup>

O turismo de eventos é um segmento dinâmico e especializado que atrai viajantes interessados em participar de diversos tipos de eventos. O turismo de eventos é a parte do turismo que leva em consideração o critério relacionado ao objetivo da atividade turística. É praticado com interesse profissional e cultural por meio de congressos, convenções, simpósios, feiras, encontros culturais, reuniões internacionais, entre outros, e é uma das atividades econômicas que mais crescem no mundo atual.<sup>3</sup> Cidades e regiões que se destacam como anfitriãs de eventos ganham visibilidade internacional, atraem investimentos e movimentam a economia local, beneficiando setores como hospedagem, alimentação, transporte e serviços.

Compreende que o turismo de eventos, portanto, não só proporciona experiências memoráveis aos participantes, como também desempenha um papel crucial no desenvolvimento econômico e na promoção cultural dos destinos turísticos.

Outro segmento em crescimento é o ecoturismo, que promove viagens sustentáveis e responsáveis para áreas naturais. Este tipo de turismo tem como objetivo principal a conservação do meio ambiente e o bem-estar das comunidades locais. Ecoturismo é um segmento da atividade turística que utiliza, de forma sustentável, o patrimônio natural e cultural, incentiva sua conservação e busca a formação de uma consciência ambientalista por meio da interpretação do ambiente, promovendo o bem-estar das populações.<sup>4</sup>

O turismo de aventura atrai aqueles que buscam experiências emocionantes e desafiadoras em ambientes naturais. Este segmento inclui atividades como rafting,

---

<sup>2</sup> Disponível em: Concur. **Turismo de negócios**: conheça suas principais características. Concur, 2023.

<sup>3</sup> HOELLER, Elisabete Helen. **Turismo de Eventos**: Centreventos Cau Hansen de Joinville – SC, p. 75

<sup>4</sup> BRASIL, Ministério do Turismo: **Segmentação do Turismo**: Ecoturismo: Orientações Básicas. Brasília: Ministério do Turismo, 2010.

escalada, bungee jumping e safáris. Turismo de Aventura compreende os movimentos turísticos decorrentes da prática de atividades de aventura de caráter recreativo e não competitivo.<sup>5</sup>

O turismo de saúde e bem-estar é direcionado a viajantes que procuram melhorar sua saúde física e mental. Este segmento inclui visitas a SPA's, retiros de bem-estar e clínicas especializadas em tratamentos médicos. Os viajantes deste segmento buscam relaxamento, rejuvenescimento e tratamentos de saúde específicos, beneficiando-se de serviços personalizados e ambientes tranquilos que promovem o bem-estar integral.

O turismo religioso envolve viagens a locais de significância espiritual e religiosa, bem como a participação em eventos religiosos. Peregrinações a santuários, templos e locais sagrados são exemplos comuns deste segmento. É um segmento que além de contribuir para a valorização e preservação das práticas espirituais, enquanto manifestações culturais e de fé, pode contribuir maciçamente, desde que realizado de maneira planejada, para o desenvolvimento positivo da economia, da cultura e ao aumento da qualidade de vida da população local.<sup>6</sup> O turismo gastronômico é motivado pela busca de experiências culinárias únicas. Este segmento inclui roteiros de degustação de vinhos e gastronomia, visitas a mercados locais e restaurantes renomados. Os viajantes gastronômicos exploram a diversidade culinária de diferentes regiões, aprendendo sobre ingredientes locais e técnicas culinárias, e apreciando a cultura e a história por meio da comida.

O turismo rural oferece uma fuga da vida urbana, proporcionando uma experiência autêntica no meio rural. Os viajantes deste segmento desfrutam de hospedagem em fazendas e pousadas rurais, participam de atividades agrícolas e artesanais, e têm a oportunidade de se reconectar com a natureza e a simplicidade da vida no campo.

Cada um desses segmentos contribui de maneira única para a diversidade e a vitalidade do setor turístico global, atendendo a diferentes interesses e preferências dos viajantes e proporcionando uma ampla gama de experiências enriquecedoras.

---

<sup>5</sup> BRASIL, Ministério do Turismo. **Segmentação do Turismo: Marcos Conceituais**. Brasília: Ministério do Turismo, 2006.

<sup>6</sup> AZEVEDO, Andrelle Paule Mendonça. **São José de Ribamar, Um Santuário de Fé No Maranhão**. São Luís. UFMA, 2008.

## 2.1 TURISMO DE EVENTOS

O turismo de eventos vem se tornando maior a cada dia. Conforme Zanella (2003), evento é uma concentração ou reunião formal e solene de pessoas e/ou entidades realizada em data e local especial, com o objetivo de celebrar acontecimentos importantes e significativos, assim como estabelecer contatos de natureza comercial, cultural, esportiva, social, familiar, religiosa, científica etc.

O turismo de eventos é um segmento que se entende no deslocamento de pessoas para participação de um determinado acontecimento de seu interesse, seja ele profissional ou cultural e de entretenimento. Geralmente os turistas deste ramo participam como ouvinte, participante e entre outros em palestras, simpósios, feiras, dentre outros.

A origem do primeiro evento de turismo do qual se tem registros históricos foram os Jogos Olímpicos na cidade de Olímpia na Grécia em 776 a.C. Outro registro de evento na Antiguidade foram as Festas Saturnálias em 500 a.C, sendo estas que derivam do carnaval.<sup>7</sup>

Conforme Matias (2007, p. 25)

No Brasil a realização de eventos é anterior à chegada da Família Real. Segundo registros do Ministério da Indústria e Comércio, eram realizadas algumas feiras que possuíam características semelhantes às que ocorriam na Idade Média, isto é, aconteciam em locais abertos, onde os comerciantes armavam suas barracas para vender os seus produtos.

Tais acontecimentos referentes a eventos tiveram sua evolução, aconteciam desde a Antiguidade e conforme o passar dos anos, houve mudanças e adaptações que conseqüentemente moldaram os eventos atuais, conseqüentemente o Brasil de mesma forma.

Eventos de turismo são considerados aqueles que mais movimentam o *trade* atualmente, mesmo durante a pandemia de covid-19, estes eram realizados de forma online e já eram planejados para quando houvesse um fim ou um amenizar da mesma para voltarem a serem realizados de forma presencial e no ano de 2022 já se via um

---

<sup>7</sup> Mega Curioso. **Saturnália:** a festa pagã que deu origem ao Natal e ao Carnaval. Mega Curioso, 2023.

aumento significativo desses eventos, principalmente no final de 2022. O ano de 2023 promete muitos outros, sejam eles diretamente de turismo ou não, mas sabe-se que uma grande renda irá circular proveniente deste grande deslocamento para outros estados e países.

Eventos criam oportunidades para a viagem, aumentam o consumo e promovem o desenvolvimento, justificando a luta constante por parte das entidades governamentais na captação de eventos nacionais e internacionais (Marujo, 2014). Os eventos constituem uma parte significativa na composição do produto turístico, atendendo intrinsecamente às exigências do mercado em matéria de entretenimento, lazer, conhecimento, descanso e muitas outras motivações (Andrade, 2002).

Assim, pode-se afirmar que os eventos são um meio direto de renda e valorização da região que se é sediada, além de que, dependendo do evento realizado, este pode trazer conhecimento e lazer unânime. Assim como qualquer outro tema, os eventos são divididos em subtemas que abrangem os tipos de eventos existentes, é admissível levar em consideração os seis principais tipos de eventos que são realizados. Sendo eles: eventos sociais, eventos corporativos, eventos religiosos, eventos acadêmicos e educacionais, eventos culturais e de entretenimento e eventos esportivos.

Os *eventos sociais* que buscam a comemoração de algum evento marcante (listados como casamentos, noivados, aniversários, *happy hours*, churrascos, formaturas, etc.), os *eventos corporativos* são efetuados por empresas ou instituições, tornando-se de grande relevância para aproximação e conhecimento com clientes, funcionários, entre outros (listados como feira, conferência, reunião, encontros de networking, treinamentos, entre outros.), os *eventos religiosos* são, em sua maioria, organizados por grupos religiosos (instituições ou pessoas) voltadas à religiosidade, uma espécie de desenvolvimento pessoal de quem participa (listados como retiro, evento beneficente, encontro espiritual, etc.), os *eventos acadêmicos e educacionais* tem como objetivo propiciar uma espécie de aprendizado aos participantes, como promoção de troca de conhecimentos (listados como simpósio, palestra, seminário, curso, workshop, congresso, mesa redonda, *webinar*, etc.), os *eventos culturais e de entretenimento* tem como enfoque realizar e incitar a diversão ao público de diversas formas, seja por apresentações, gastronomia, entre outros (listados como festival musical, show, exposições artísticas, sarau, entre outros.) e os *eventos esportivos* promovem a prática de esportes e exercícios físicos (listados como corrida,

campeonato, jogos, entre outros).

No Brasil existe uma associação de empresas de eventos, a ABEOC (Associação Brasileira de Empresas de Eventos), ela foi fundada em 15 de janeiro de 1977 e tem por finalidade coordenar, orientar e defender os interesses de suas associadas, representadas por empresas organizadoras, promotoras e prestadoras de serviços para eventos, cadastradas no Ministério do Turismo, conforme Lei Geral do Turismo 11.771/08 e seu Decreto Regulamentador. A ABEOC engloba vários estados, desde Alagoas até São Paulo.

## 2.2 PLANEJAMENTO E ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS

Organizar um evento requer um longo tempo de preparo, todos os detalhes devem ser englobados com uma pesquisa minuciosa para obter conforto principalmente aos que vão prestigiar. Pesquisar e colocar no papel os objetivos principais de um evento ajudará nas próximas etapas de onde se quer chegar.

Um dos pontos principais é conhecer o público-alvo do evento em questão, pois somente assim será necessário obter maior conforto aos que estarão ali. Escolher a data correta e o local também são pontos importantes, pensar num espaço de acordo com a necessidade da festividade e datas que possam ser aproveitáveis para que possam chamar a atenção de vários interessados, como feriados ou finais de semana.

O *marketing* é uma ferramenta de suma importância para o planejamento e organização, pois será dessa forma que se irá alcançar o público-alvo. As ferramentas mais utilizadas para a divulgação são as redes sociais, tais elas Facebook e principalmente o Instagram. Será ali que, por meio de hashtags de maior importância que seu público-alvo encontrará o que deseja. Em seguida vem a organização do staff com profissionais qualificados para cada setor exigido.

Segundo Matias (2004, p. 111), as fases do processo de planejamento e organização de eventos são: concepção, pré-evento, per ou trans-evento, e pós-evento.

De acordo com Matias (2004, p. 56) a concepção envolve a incorporação da ideia e é nessa fase que o evento toma forma com o levantamento dos elementos necessários para a realização do evento. A fase do pré-evento engloba todas as etapas de preparação e desenvolvimento do evento. É a fase decisiva do evento na

qual estão inseridos a coordenação executiva e os controles financeiro, técnico-administrativo e social do evento. Também são definidos os serviços iniciais, serviços de secretaria, detalhamento do projeto, etc. Matias (2004, p.75) cita também:

"[...] No trans-evento há necessidade de atentar para a logística do local e que permeia o evento, a comunicação, a infraestrutura de apoio, os cuidados e a atenção destinados para os convidados VIP's e procedimentos de emergência. No pós-evento, há o encerramento que deve considerar a retirada das estruturas utilizadas, a limpeza do local, a quitação de contratos e despesas e a avaliação dos processos."

Na organização as perguntas "O quê? Quem? Quando? Onde? Por quê? Como?" Sempre estarão presentes, afinal, são perguntas baseadas para se chegar onde quer no planejamento. O nome é um tópico importante, pois este servirá como um "cartão de convite" para quem irá prestigiar, ele pode ser elaborado por edições, tipo, alcance, assunto, entre outros.

É necessário, mais uma vez, saber o público certo dedicado para o evento em questão, sempre ter uma base de quem serão os envolvidos na questão dos convidados até patrocinadores. Em seguida vem a data, dias importantes são aqueles que derivam próximos dos finais de semana ou até mesmo neles, pois geralmente é quando se tem um maior número de pessoas ociosas. O local é importante para quem irá prestigiar e este pode englobar o fácil acesso, pois quanto mais espaço, melhor será o aproveitamento, o ambiente, dependendo do evento, deve ser escalado perfeitamente para o público devido. Saber o objetivo e a justificativa é importante, pois assim é possível obter um feedback de como seguir com a próxima edição, caso seja necessário contratação ou modificação interna.

### **3 CULTURA GEEK**

Como afirma Débora Priscila<sup>8</sup> do site Oficina da Net, "Se no passado ser nerd era sinônimo de exclusão social, os geeks estão aí para comprovar que este conceito ficou para trás. No dicionário de inglês as palavras nerd e geek remetem a pessoas cafonas e fora de moda, porém hoje, ao que parece, esta denominação é que está

---

<sup>8</sup> Editora do site "Oficina da Net", perfil disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/sobre/debora-precila-silveira>

ultrapassada”.

Ainda que exista divergências entre *otakus*, *nerds* e *geeks*, é possível sim afirmar que todos os três estão envolvidos numa classe apenas, que são propriamente ditos os *geeks*. Características comuns desse nicho são os animes e mangás, jogos e séries juntamente da cultura pop e geral. A cultura geek vem aumentando cada vez mais no Brasil, e não somente nele, no mundo da mesma forma, determinando sua importância entre tantas áreas existentes no mundo. Marcelo Forlani, editor do site “Omelete” fala sobre o crescimento dessa cultura no país. “Aqui no Brasil, estamos tendo um número cada vez mais crescente de filmes dublados. Isso traz maior acesso para todas as classes irem ao cinema”. Dessa área de cinema, existem os filmes de conteúdo heróico na ficção como os da MARVEL e DC, além dos heróis e as histórias envolventes dos animes e mangás, unindo-se aos jogos onde se tem o favoritismo em diversos personagens apresentados.

A tendência dessa cultura apenas tende a aumentar conforme a tecnologia se torna mais presente, pois agora também se encontra por meios holográficos tal como a cantora artificial chamada Hatsune Miku. O significado do nome Hatsune Miku (初音ミク) – Resulta da combinação de Miku (Futuro) de Hatsu (Primeiro) e de Ne (Som). Ou seja, “Primeiro Som do Futuro”. Além dela, existem outros em mesmo nível, todos estes participando de uma comunidade de idols artificiais controlados por o que chamam de *Vocaloid*. Hatsune Miku é uma cantora holográfica de 16 anos que vem conquistando cada vez mais seu espaço no mundo geek de forma inusitada, pois em seus shows, a artista não é palpável, ou seja, seu holograma dança, canta e ainda interage diretamente com os fãs. Hatsune Miku foi lançada em 2007, pela Crypton Future Media e sua voz é sintetizada por um *software*, ou seja, não é nenhuma voz real por trás da cantora e sim um computador com um poderoso programa. Nesse programa, é possível criar músicas que são interpretadas por personagens eletrônicos. A cultura *geek* possui um leque de variedades e ainda mais um leque de evolução para surgir.

O Dia da Cultura *Geek* - 25 de maio - também é conhecido por outros nomes, como: **Dia do Orgulho Nerd**, **Dia do Orgulho Geek** e **Dia da Toalha**. Essa última data foi criada em 2001, com o intuito de homenagear Douglas Adams, autor do livro de ficção científica “Guia do Mochileiro das Galáxias”, ícone da cultura *geek*, que morreu em 11 de maio de 2001, sendo uma antecessora do Dia do Orgulho *Geek*, que

foi criado no dia 25 de maio de 2006, na Espanha, já que nesse mesmo dia, em 1977, estreou “Star Wars: Episódio IV – Uma nova esperança”, outro símbolo da cultura geek. Abaixo organizamos os termos e suas definições sobre a cultura geek em geral.

### Quadro 02 – Termos e definições sobre os fãs da cultura geek

TERMOS E DEFINIÇÕES SOBRE OS FÃS DA CULTURA GEEK	
TERMO	DEFINIÇÃO
 <p><b>FÃS DE GAMES (GAMERS)</b></p>	<p>O grupo é composto por geeks que sabem tudo sobre os novos games e consoles lançados no mercado. Gostam de utilizar camisetas com personagens de jogos como "Super Mário".</p>
 <p><b>FÃS DE ANIMES E MANGÁS (OTAKUS)</b></p>	<p>Este tipo de geek forma uma extensa comunidade. Quase sempre eles estão caracterizados de seus personagens preferidos em eventos de cosplay. Normalmente sabem tudo sobre determinado anime ou mangá.</p>
 <p><b>FÃS DE FICÇÃO CIENTÍFICA E FANTASIA (NERDS)</b></p>	<p>Tipo clássico de geek. Comparecem a encontros sobre Star Wars, sabem jogar vários tipos de RPGs e gostam de se vestir, nos finais de semana, como Harry Potter e outros personagens de sagas fantasiosas.</p>
 <p><b>FÃS DE SÉRIES DE TELEVISÃO (NOVA MODALIDADE GEEK)</b></p>	<p>Esta é considerada uma nova modalidade de geek. São pessoas que sabem tudo sobre as séries do momento e que passam as madrugadas acordados realizando maratonas ou esperando que o próximo episódio seja colocado para download.</p>

Fonte: Autora, 2024 / Oficina da Net, 2024 / Canva.com, 2024.

Como descrito na tabela, os fãs da cultura pop são diversificados. De maneira simples, pode-se afirmar que os *gamers* são aqueles cujos possuem maior interesse em jogos, os *otakus* sendo aqueles voltados para as animações japonesas e seus livros ilustrados, os *nerds* já seguindo para as sagas de filmes e séries como *Star Wars* e *Harry Potter* e por fim os fãs de séries de televisão, surgindo agora para complementar o grupo, focalizando diretamente nas séries televisionadas ou em sites de *streamings*, esperando o primeiro episódio ser lançado.

## 4 EVENTOS DO MUNDO GEEK NO MUNDO, NO BRASIL E EM MANAUS

A cultura pop geek, inicialmente restrita a nichos específicos, como fãs de

quadrinhos, videogames, ficção científica e fantasia, evoluiu ao longo das décadas para se tornar um fenômeno global e uma força cultural dominante. Elementos que antes eram considerados "nerds" ou "geeks" agora estão no centro da cultura popular, influenciando tudo, desde cinema e televisão até moda e tecnologia. Franquias como "*Star Wars*", "*Marvel*", "*Harry Potter*" e "*Game of Thrones*" são exemplos claros de como essas narrativas ganharam uma base de fãs massiva e diversificada, transcendendo barreiras culturais e geracionais.

Contata-se a importância da cultura pop geek no cenário atual do mundo devido a capacidade de unir pessoas de diferentes origens e interesses através de uma paixão comum. Convenções como a San Diego Comic-Con e a Brasil Game Show atraem centenas de milhares de participantes a cada ano, celebrando o amor por personagens, histórias e universos fictícios. A SDCC (San Diego Comic-Con) se tornou um ponto de encontro imperdível para os fãs da cultura pop. O evento não se limita apenas aos quadrinhos, mas abrange uma variedade de interesses, incluindo cinema, séries, literatura, cosplay e colecionáveis. A média atual de visitantes é impressionante, com cerca de 150 mil pessoas reunindo-se anualmente para compartilhar sua paixão e celebrar a diversidade do universo geek. (OMELETE, 2023).

<sup>9</sup> Realizada pela primeira vez em 2009, inicialmente como Rio Game Show, na capital fluminense, a Brasil Game Show (BGS) ocupa atualmente todos os pavilhões do Expo Center Norte, em São Paulo. Além disso, reúne as principais empresas do segmento, é palco de grandes lançamentos, abre espaço para estúdios independentes e atrai personalidades do mercado de games.<sup>10</sup> (Brasil Game Show, 2024). Percebe que essas convenções não apenas funcionam como pontos de encontro para os fãs, mas também impulsionam a indústria do entretenimento ao permitir a interação direta entre criadores e consumidores, promovendo novas ideias e colaborações.

Além disso, a cultura pop geek tem um impacto significativo na economia global (PUC GOIÁS, 2024). A comercialização de produtos relacionados, desde brinquedos e roupas até livros e jogos, gera bilhões de dólares anualmente. Plataformas de streaming e redes sociais amplificam ainda mais esse fenômeno, permitindo que os fãs se conectem e compartilhem suas paixões em escala global. A presença de conteúdo geek em mídias digitais também democratiza o acesso a esses

---

<sup>9</sup> Omelete. **Afinal, o que é a San Diego Comic-Con?**. Omelete, 2023.

<sup>10</sup> Brasil Game Show. **Sobre**. Brasil Game Show, 2024.

interesses, permitindo que pessoas de todo o mundo participem da cultura geek, independentemente de sua localização geográfica.

A relevância social da cultura pop geek também é notável. Muitas obras de ficção científica e fantasia abordam questões complexas como diversidade, inclusão, ética e sustentabilidade, fomentando debates importantes sobre o futuro da humanidade. Personagens diversos e histórias que abordam temas sociais contribuem para uma maior representação e conscientização, promovendo valores de tolerância e empatia. Dessa forma, a cultura pop geek não apenas entretém, mas também educa e inspira mudanças positivas na sociedade.

Os eventos do mundo geek têm ganhado cada vez mais destaque e popularidade globalmente, reunindo fãs de quadrinhos, filmes, séries, videogames, cosplay e cultura pop em geral. Um dos mais conhecidos é a San Diego Comic-Con, realizada anualmente em San Diego, Califórnia, que atrai milhares de pessoas e é famosa por suas apresentações exclusivas de filmes e séries de televisão, painéis com celebridades e uma vasta área de exposição. Outro evento significativo é a *New York Comic Con*, que também oferece uma ampla gama de atividades, incluindo exposições, concursos de cosplay e encontros com autores e artistas renomados. Esses eventos não apenas celebram a cultura geek, mas também servem como plataformas importantes para lançamentos e anúncios de novidades no universo do entretenimento.

**Quadro 03 – Eventos de Cultura Pop Geek no mundo**

EVENTOS DE CULTURA POP					
CIDADE	NOME	CONTEÚDO	TIPO/PORTE	DURAÇÃO	PÚBLICO 2019
<b>SAN DIEGO CALIFORNIA - USA</b>	Comic Con International - SDCC	Cultura Pop Mundial	Convenção, Megaevento	4 dias, anual	135 Mil pessoas Fonte: SDCC, 2021.
<b>CIDADES PELO MUNDO</b>	Star Wars Celebration	Cultura Pop geek/Saga Star Wars	Convenção, Megaevento	2 dias, anual	65 Mil pessoas Fonte: STARWARS.COM, 2021.
<b>LOS ANGELES, CALIFORNIA - USA</b>	Anime Expo	Cultura Pop japonesa/ mundial	Convenção, Megaevento	3 dias, anual	115 Mil pessoas Fonte: ANIMEEXPO, 2021.
<b>COLONIA, ALEMANHA</b>	Game Com	Cultura Pop geek/gamer	Feira, Megaevento	2 dias, anual	275 Mil pessoas Fonte: GAMESCON, 2021.

Fonte: Cruz, 2021.

O Brasil também tem se destacado na realização de grandes eventos voltados para o público geek. A Comic Con Experience (CCXP), realizada em São Paulo, é um dos maiores eventos do gênero no mundo, atraindo centenas de milhares de participantes. A CCXP conta com painéis de discussões, sessões de autógrafos, exposições de filmes e séries, além de uma ampla área para stands de vendas e exposições de grandes estúdios de cinema e televisão.

**Quadro 04 – Eventos de Cultura Pop Geek no Brasil**

EVENTOS DE CULTURA POP					
CIDADE	NOME	CONTEÚDO	TIPO/PORTE	DURAÇÃO	PÚBLICO 2019
<b>SÃO PAULO, SP</b>	Comic Con Experience - CCXP	Cultura Pop Mundial	Convenção, Megaevento	5 dias, anual	260 Mil pessoas Fonte: CCXP, 2021.
<b>SÃO PAULO, SP</b>	Brasil Games Show - BGS	Cultura Pop geek/gamer	Feira, Megaevento	4 dias, anual	55 Mil pessoas Fonte: STARWARS.COM, 2021.
<b>CURITIBA, PARANÁ</b>	Geek City	Cultura Pop mundial	Convenção, Megaevento	3 dias, anual	30 Mil pessoas (2018) Fonte: GEEKCITY, 2021.
<b>VÁRIOS ESTADOS</b>	Campus Party Brasil	Cultura Pop geek/ tecnologia	Feira, Megaevento	2 dias	120 Mil pessoas Fonte: CAMPUSPARTY, 2021.

Fonte: Cruz, 2021.

Em Manaus se destacam alguns eventos bem como o Anime Jungle Party e também a UGM – Universo Geek Museu, além do Amazonas Geek Experience, Amazon K-Pop, Games RAM e outros eventos em destaque na cidade. Eventos como o Super Amostra de Games e Animes - SAGA e outras convenções menores proporcionam uma plataforma vibrante para a expressão da criatividade e do talento local, através de concursos de cosplay, competições de videogames, exposições de animes e palestras com convidados especiais. Esses eventos não apenas fortalecem a comunidade geek local, mas também impulsionam a economia criativa e o turismo, atraindo visitantes de outras regiões e contribuindo para o desenvolvimento cultural e econômico da cidade.

**Quadro 05 – Eventos de Cultura Pop Geek em Manaus**

EVENTOS DE CULTURA POP					
BAIRRO	NOME	CONTEÚDO	TIPO/PORTE	DURAÇÃO	PÚBLICO 2019
<b>COROADO</b>	Anime Jungle Party - AJP	Cultura Pop Mundial	Convenção, Grande evento	2 ou 3 dias, até 3x ao ano	10 Mil pessoas Fonte: Hodeney Souza, 2024.
<b>CENTRO</b>	Universo Geek Museu - UGM	Cultura Pop mundial	Convenção, Grande evento	1 a 2 dias, até 2x ao ano	7 Mil pessoas Fonte: LESTAT, 2021.
<b>CHAPADA</b>	Amazonas Geek Experience	Cultura Pop geek	Festival, Pequeno porte	3 a 6 dias, anual	Não divulgado
<b>COMPENSA</b>	Amazon K-Pop	Cultura Pop coreana	Festival, Pequeno porte	1 dia, anual	Não divulgado

Fonte: Cruz, 2021.

#### 4.1 ANIME JUNGLE PARTY

O *Anime Jungle Party* é um evento que ocorre na cidade de Manaus desde o ano de 2005, o evento conta com um cronograma diverso, tais como dubladores brasileiros que trabalham usando nomes de grandes personagens das animações, assim também como cantores voltados para as músicas das animações, cosplays e bancas de venda nas quais obtém souvenirs dos animes queridos dos jovens e adultos.

O evento possui cerca de 18 anos de existência e apenas teve sua parada no momento da pandemia, mas retornou no ano de 2023, este que aconteceu no Manaus Plaza Shopping e ocorreu nos dias 09 de julho e 10 de julho, sábado e domingo respectivamente. Acontece cerca de três edições por ano, o interesse pela cultura pop e japonesa no geral (músicas, games e danças, entre outros) já reuniu cerca de 11

mil pessoas. Dentro do evento é possível acompanhar o cronograma que deriva de acordo com a necessidade, muitos dubladores de personagens famosos mostram seu lado e experiência como dubladores, além de até mesmo dar uma palhinha com as vozes utilizadas para tais personagens. Muitos artistas também que fazem músicas dedicadas a animes e personagens participam do evento, como Player Tauz e 7MZ (7 Minutoz).

Um dos gêneros muito populares presente no evento é o K-POP. De acordo com o redator Luiz Fernando Miranda<sup>11</sup>, “K-POP, abreviação de Korean pop, é um fenômeno cultural e musical que vem conquistando o mundo. Originário da Coreia do Sul, este estilo musical combina elementos de diversos gêneros, acompanhados de visuais estilizados e coreografias elaboradas”. Atrações como competição de K-POP (danças e performances) também acontecem e muitas delas possuem uma premiação para o primeiro ao terceiro lugar. Além dessa competição, existe também a competição de cosplays, onde fãs das obras de animes e jogos aparecem no evento caracterizados, muitos deles entram na imersão de até mesmo atuarem como o personagem, deixando quem está de fora ainda mais cativado. O concurso de cosplay também possui premiação, como no ano de 2022 que aconteceu o "Circuito Cosplay", sendo este organizado pela Staff do próprio evento. Os prêmios variaram de 800 reais até 300.

As bancas de vendas internas também fazem sucesso, todos possuem objetos de vendas voltados para animações ou bandas de K-POP, podem ser desde camisas ou bottons, chapéus, anéis, acessórios e objetos em geral. A faturação no dia é certa, os feirantes conseguem aproveitar em sua grande maioria, assim realizando o sonho de jovens e adultos com pequenas lembranças, seja de seu anime, personagem ou cantor favorito.

## 4.2 EVOLUÇÃO DO ANIME JUNGLE PARTY AO LONGO DAS EDIÇÕES

O evento conta com sua fama e desde sua primeira edição, este atraiu milhares de pessoas, contando com diversas atrações nacionais. Com poucas edições, obteve

---

<sup>11</sup> Luiz Fernando Miranda é o redator da Revista Quero. Perfil do redator disponível em: <https://querobolsa.com.br/revista/autor/luiz-miranda>

sua evolução para cerca de três realizações ao ano, podendo variar até mesmo para quatro ou menos, porém, todos esgotando com os ingressos disponibilizados, evidenciando sua importância. Abaixo, encontra-se uma pequena tabulação com seus participantes anuais de 2010 até o ano de 2023, variando de 8 mil a 10 mil participantes.

**Tabela 01 – Evolução das Edições do Anime Jungle Party**

<b>Anos do Evento (2010-2023)</b>	<b>Quantidade de Participantes</b>
2010	8 mil participantes
2011	9 mil participantes
2012	9 mil participantes
2013	8.5 mil participantes
2014	10 mil participantes
2015	9.3 mil participantes
2016	9.6 mil participantes
2017	11 mil participantes
2018	9 mil participantes
2019	8.4 mil participantes
2020	10 mil participantes
2021	9.5 mil participantes
2022	8 mil participantes
2023	10 mil participantes

Fonte: Hodeney Souza, organizador do evento Anime Jungle Party, 2024

Vale ressaltar que o próprio evento já atingiu a meta de 12 mil participantes em determinada época, como dito pelo organizador do evento, Hodeney Souza.

O Anime Jungle Party (AJP) é um dos eventos geek mais importantes de Manaus, destacando-se como um catalisador significativo para a economia criativa e o turismo na região. Este evento, dedicado à celebração da cultura pop, animes, mangás, videogames e cosplay, atrai um público diversificado e apaixonado,

impactando positivamente vários setores econômicos da cidade.

Artistas locais, desde ilustradores até cosplayers, têm a oportunidade de expor e vender suas criações, promovendo a valorização e a monetização do talento regional. Além disso, o evento proporciona uma plataforma para workshops e palestras, incentivando a formação e o aprimoramento de habilidades nas áreas de desenho, produção audiovisual, design de games e outros campos relacionados. Esse ambiente de troca e aprendizado é crucial para fomentar uma comunidade criativa vibrante e inovadora.

## **5 METODOLOGIA**

A metodologia é uma das etapas mais importantes, pois por meio dela busca-se compreender todo o processo de desenvolvimento da pesquisa. É na metodologia que o pesquisador busca averiguar e mostrar a veracidade da pesquisa.

Gil (2006) destaca que é na metodologia que o pesquisador deve esclarecer os procedimentos a serem seguidos na realização da pesquisa.

### **5.1 FORMAS E ABORDAGEM DE ESTUDO**

O estudo foi como forma de abordagem do problema a pesquisa quantitativa e qualitativa. Entende-se por qualitativa, pois se busca compreender a influência da cultura geek na cidade de Manaus, mediante o evento Anime Jungle Party. O resultado se realizou através de análise dos questionários na qual se busca medir a satisfação dos clientes. Sendo assim, houve utilização de dados estatísticos para a apresentação dos resultados.

### **5.2 OBJETIVOS METODOLÓGICOS**

O presente estudo consiste em pesquisa aplicada de caráter exploratório que visa influência da cultura geek na cidade de Manaus, mediante o evento Anime Jungle Party.

O Estudo é exploratório por não conhecer o assunto de forma profunda e assim

sendo buscar mais conhecimento. Seu principal objetivo é o aprimoramento das ideias e o seu planejamento flexível permite que se considere a variedade de aspectos identificados em relação ao fato estudado. Na maioria dos casos, assume a forma de pesquisa bibliográfica ou de estudo de caso, pois envolve: levantamento bibliográfico, entrevistas e análise de exemplos que possam contribuir na compreensão do problema (GIL, 2006).

O estudo é de campo pelo fato da pesquisa também ser desenvolvida nos próprios locais onde ocorrem os fenômenos proporcionando uma experiência direta com a situação de estudo neste caso a de influência da cultura geek na cidade de Manaus, mediante o evento Anime Jungle Party. Para Marconi e Lakatos (2010) a pesquisa de campo é utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimento acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, consiste na observação de fatos e fenômenos.

O estudo é descritivo por descrever as características da população ou fenômeno, ou seja, explica a razão e o porquê das coisas que estão relacionados em: identificar a influência do evento para o turismo na cidade de Manaus.

Michel (2009) enfatiza que a pesquisa descritiva se propõe a verificar e explicar problemas, fatos ou fenômenos da vida real, com a precisão possível, observando e fazendo relações, conexões, à luz da influência que o ambiente exerce sobre eles. Não interfere no ambiente; seu objetivo é explicar os fenômenos, relacionando-os com o ambiente.

Na pesquisa descritiva, os fatos e os fenômenos devem ser retirados do ambiente natural, da vida real onde acontece, e analisados à luz das influências que o ambiente atua sobre eles. Por essa razão, uma pesquisa de campo deve ser orientada pelos princípios da pesquisa descritiva.

### 5.3 AMOSTRA

Em relação a amostra, foi utilizado o método estatístico de amostragem aleatória simples, onde desta maneira na realização da pesquisa é permitido que cada membro da população que frequenta o empreendimento tenha a mesma chance de ser selecionado.

## 5.4 TAMANHO E UNIVERSO

Foi investigado dentro do evento os empreendimentos de venda dos itens geeks, entre visitantes e turistas que frequentam o local avaliam o nível de qualidade nos serviços que lhes são prestados para que o estabelecimento possa se adequar a seu público proporcionando-lhes um bom serviço.

Após entrevistas, foram totalizados cerca de 100 (cem) entrevistados, estes sinceros e que disponibilizaram o tempo para responder cada questão.

O evento aconteceu no dia 23 (vinte e três) e 24 (vinte e quatro) de março no Centro de Convenções do Amazonas Vasco Vasques das 13h às 20h. O Centro de Convenções Vasco Vasques, equipamento da Empresa Estadual de Turismo do Amazonas – Amazonastur, é o maior e mais moderno espaço do gênero da Região Norte do Brasil com área útil no espaço 1 é divisível em até 5 pavilhões diferentes, conta com 6 salas e 1 mezanino de 4.634m<sup>2</sup>, totalmente adaptáveis às necessidades dos organizadores, abrigando ao mesmo tempo eventos de diferentes tipos, portes e vocações. E o espaço 2 possui 3 andares – Cedro com 2.918,46m<sup>2</sup>, Mogno com 1.952,77m<sup>2</sup> e Angelim com 2.977,63m<sup>2</sup>. Uma das suas principais marcas é a versatilidade: trata-se de um equipamento multiuso cuja vocação é receber feiras, exposições e outros tipos de eventos. Os espaços são climatizados e as salas possui isolamento acústico.

## 5.5 COLETA DE DADOS

A coleta de dados foi realizada com a utilização de questionários com questões fechadas, que serão respondidos pelos clientes dos estabelecimentos participantes.

O questionário é um formulário, previamente construído, constituído por uma série ordenada de perguntas de campo fechados e abertos, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador (MICHEL, 2009).

## 5.6 ANÁLISE DE DADOS

A análise de dados foi realizada a partir de estatística simples, tabulada por meio de imagens e gráficos para melhor interpretação e compreensão dos resultados, através do *google forms*.

O autor Teixeira (2003) declara que a análise de dados é o processo de formação de sentido além dos dados, e esta formação se dá consolidando, limitando e interpretando o que as pessoas disseram e o que o pesquisador viu e leu, isto é, o processo de formação de significado. A análise dos dados é um processo complexo que envolve retrocessos entre dados pouco concretos e conceitos abstratos, entre raciocínio indutivo e dedutivo, entre descrição e interpretação.

Salienta-se que a análise de dados é o processo pelo qual se dá ordem, estrutura e significado aos dados, consistem na transformação dos dados coletados em conclusões e/ou lições, úteis e credíveis.

## 5.7 PROCEDIMENTOS TÉCNICOS

No que tange aos procedimentos técnicos foram: bibliográficos, levantamento e de estudo de caso. Identifica-se como bibliográfico por utilizar livros, artigos, páginas de *web sites* entre outros. Como bibliográficos, foram utilizados materiais sobre turismo e o segmento da cultura geek, qualidade na ambientação fora do lar, qualidade e satisfação na prestação de serviços e sobre o evento em si.

No levantamento serão utilizados pelo instrumento de coleta de dados neste caso os questionários. O estudo de caso vai ocorrer no evento Anime Jungle Party através das lentes dos clientes, visitantes e turistas, que possam contribuir com relatos e experiências sobre a qualidade no evento e satisfação.

## 6 ANÁLISE DOS RESULTADOS

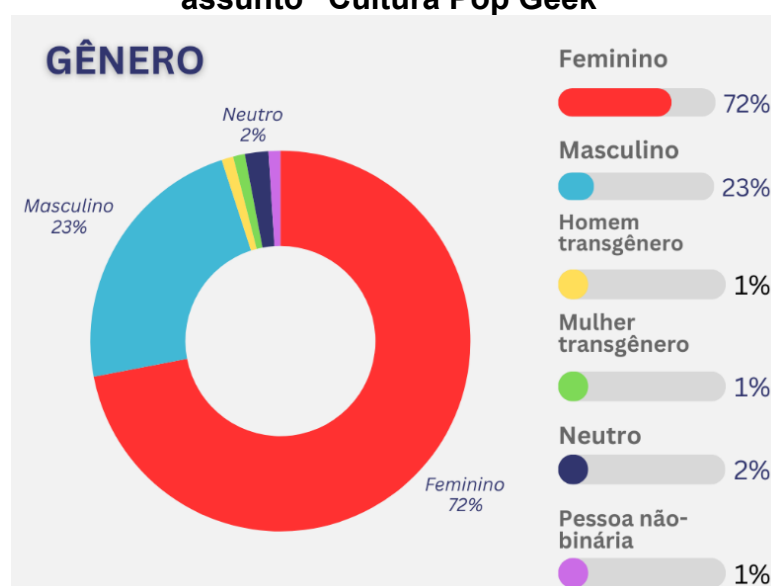
Identificar o público consumidor do evento Anime Jungle Party em Manaus e tabular a evolução do evento Anime Jungle Party por meio de métricas ao longo das edições.

O intuito desta análise dos resultados visa contextualizar os achados da pesquisa dentro do corpo de conhecimento existente. Comparar os resultados obtidos com estudos anteriores e validar a pesquisa, identificar inconsistências e explorar novas direções para futuras investigações. Tal análise também permite a formulação de recomendações práticas e teóricas para a aplicação prática dos resultados e contribuindo para o avanço do conhecimento científico na área de estudo. Em suma,

é fundamental para garantir que a pesquisa seja rigorosa, relevante e capaz de gerar impacto significativo tanto na teoria quanto na prática.

A pesquisa fora feita através da ferramenta *Google Forms* com as pessoas que possuíam interesse no meio da cultura pop geek, muitos até mesmo novos neste ramo que se vê crescendo a cada dia. Muitos dos pesquisados mostraram satisfação e expuseram suas opiniões através de cada questão destacada, enriquecendo a pesquisa.

**Gráfico 1: Porcentagem dos gêneros das pessoas que são interessadas no assunto “Cultura Pop Geek”**

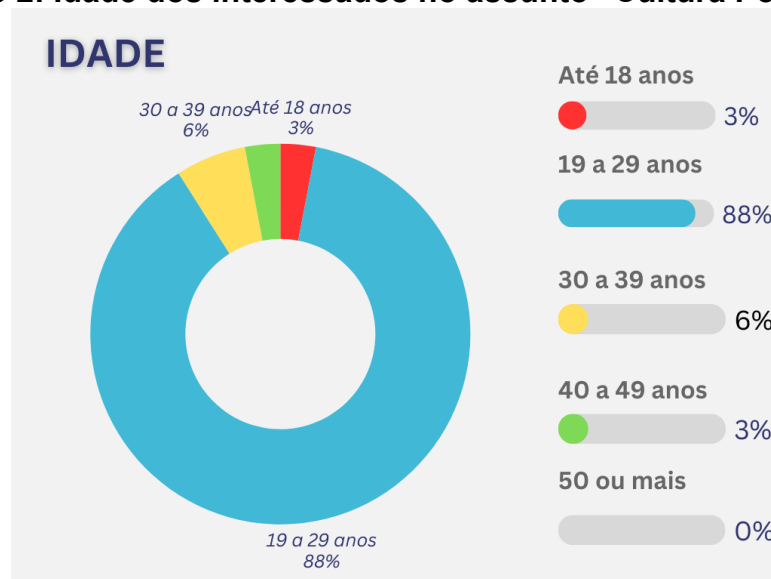


Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Quando os participantes foram questionados quanto ao gênero, é possível notar que o público é de uma grande variedade. Nota-se também que o público predominante é o feminino com seus 72%, em seguida o masculino com 23%, homens, mulheres transgêneros e não binários com 1%, finalizando com os neutros, 1%.

Indicando um comparativo direto com o público da Comic Com Experience de 2022, o público predominante também foi o feminino (55%), porém o masculino pôde se aproximar com 45%.

**Gráfico 2: Idade dos interessados no assunto “Cultura Pop Geek”**

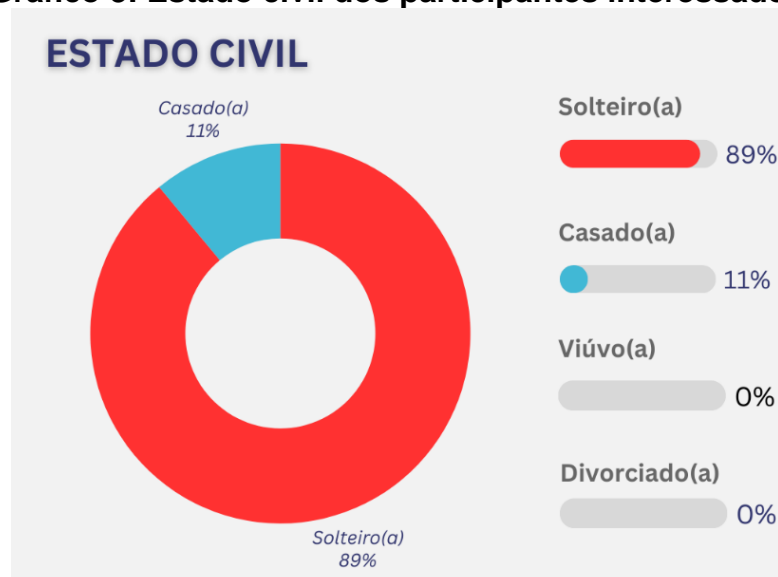


Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Quanto a idade, nota-se que o público predominante são os adultos entre 19 a 29 anos, porém ainda há entusiastas de idades mais elevadas.

Fazendo um comparativo com a Comic Com Experience de 2022, os mais interessados no evento foram similares, entre 25-29 anos, com 31,3%.

**Gráfico 3: Estado civil dos participantes interessados**



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

O estado civil dos participantes sendo em sua maioria solteiros, com cerca de 89%, os casados com 11 e o restante não fora preenchido. Bota-se que os maiores interessados podem ir com amigos ou até mesmo sozinhos.

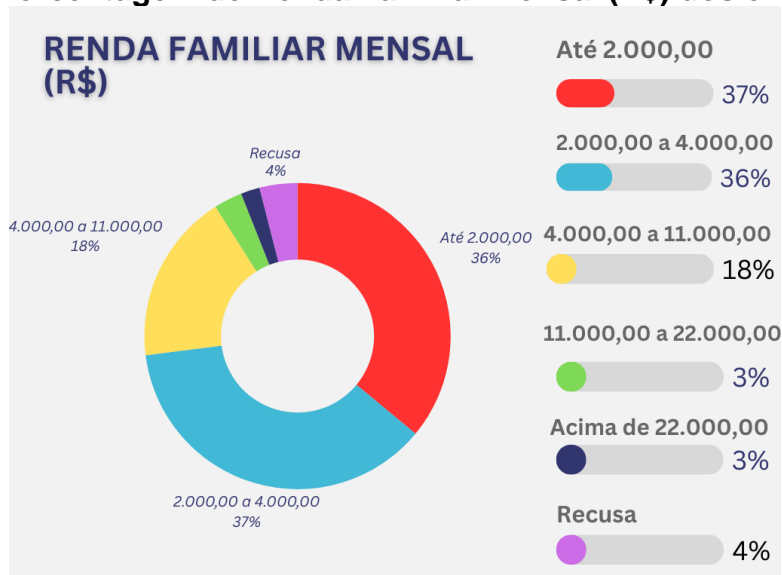
**Gráfico 4: Porcentagem de Escolaridade dos entrevistados**



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

A escolaridade dos entrevistados contempla com 50% o superior incompleto, muitos destes ainda cursando devido a faixa etária. Outros interessados alternam entre o superior completo com seus 32%, o ensino médio completo com seus 16% e médio incompleto com 1%.

**Gráfico 5: Porcentagem de Renda Familiar Mensal (R\$) dos entrevistados**



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

A renda familiar mensal dos entrevistados envolve cerca de 37% das pessoas que ganham até R\$2.000,00, de R\$2.000,00 a R\$.000,00 cerca de 36%, seguido dos 18% que ganham de R\$.000,00 a R\$11.000,00 e o restante alternando entre 3 a 4%

dos de R\$11.000,00 a R\$22.000,00 ou os que ganham mais, além da recusa.

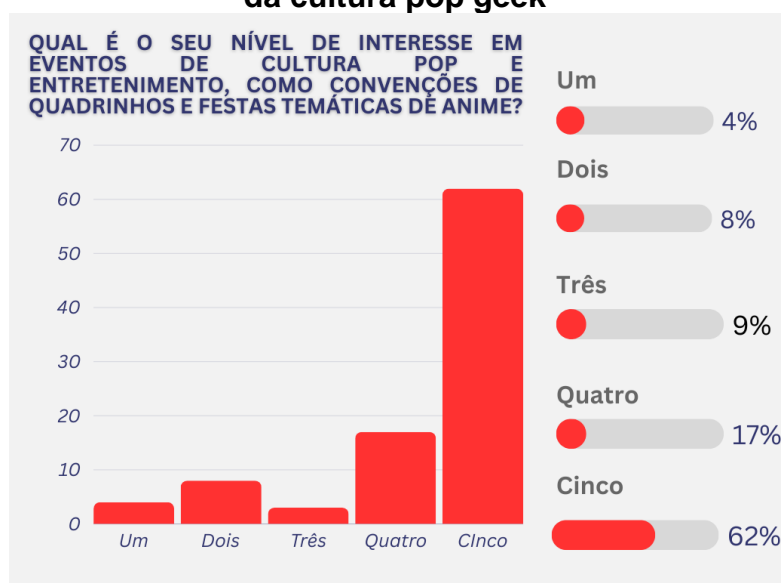
**Gráfico 6: Porcentagem de participação dos entrevistados no evento Anime Jungle Party em Manaus**



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

A participação dos entrevistados no Anime Jungle Party foi em sua grande maioria positiva, conclui-se que o nível de interesse é muito maior do que sua rejeição, alcançando cerca de 70% de presentes e somente 30% que ainda não prestigiaram.

**Gráfico 7: Porcentagem da quantidade de pessoas com interesse em eventos da cultura pop geek**



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Ao avaliar o gráfico, nota-se que o nível de interesse é maior aos eventos desse porte, cerca de 62% das pessoas possuem ou realizam a vontade de prestigiar

este tipo de evento em sua cidade ou fora dela.

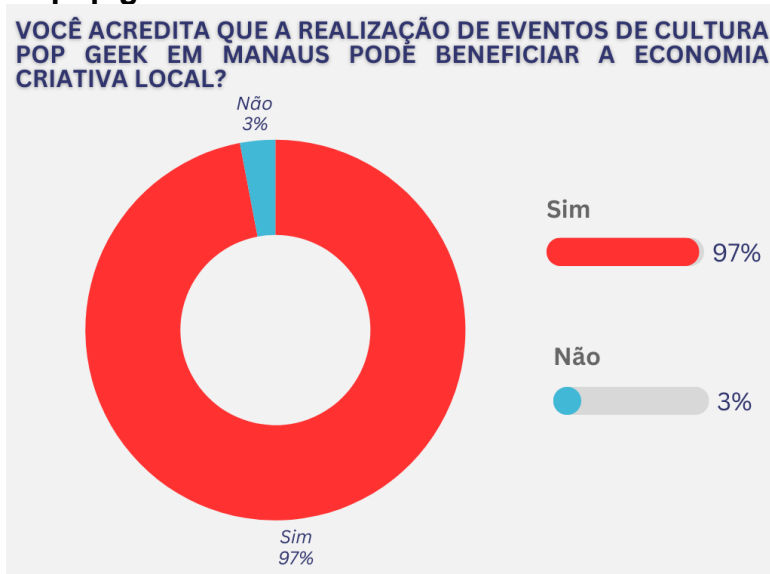
**Gráfico 8: Porcentagem da recomendação de eventos da cultura pop geek, especialmente o Anime Jungle Party em Manaus**



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

O evento de tal gênero torna-se popular a cada ano, o gráfico aponta de maneira direta a recomendação do evento em si, mostrando a positividade em meio a pesquisa. A indicação de 90% sobrepõe-se aos 10% negativo.

**Gráfico 9: Porcentagem de levantamento sobre a realização de eventos de cultura pop geek e sua influência na economia criativa local**



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Avaliando o gráfico, é possível observar a positividade da realização desses

eventos e sua ligação direta com a economia criativa local. O evento Anime Jungle Party tem um grande potencial de contribuição com a cultura local se obter de incentivos necessários para tal, nota-se com o resultado dos apreciadores.

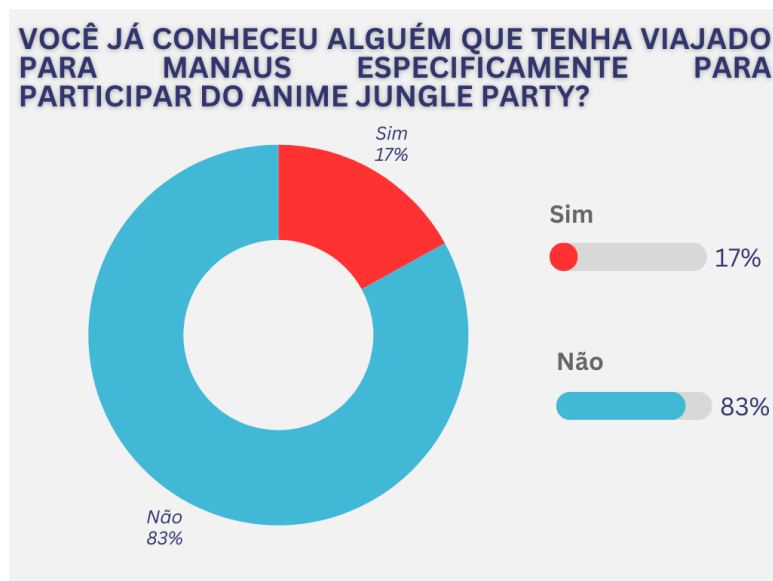
**Gráfico 10: Porcentagem sobre a importância ao participar de um evento de cultura pop geek**



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Conforme respostas dos participantes da pesquisa, referenciou-se sobre a programação do evento com maior porcentagem, ocasionando seus 69%, assim conclui-se que as atrações, os cosplayers estariam neste tópico, afinal, um evento bem construído atrai os olhos de quem aprecia ou possui curiosidade.

**Gráfico 11: Porcentagem sobre viagens para Manaus apenas para apreciar o evento Anime Jungle Party**



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Não há uma grande referência sobre viagens para Manaus para apreciação do evento, afinal, sua divulgação e amplitude ainda não alcançam um todo as outras regiões do país, mas ainda com os 17% de confirmação, apresenta-se uma oportunidade de crescimento a nível nacional.

**Gráfico 12: Porcentagem sobre eventos de cultura pop geek e seu incentivo em nível Municipal, Estadual e Federal**



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

A influência destes eventos apenas cresce devido a popularidade que cresce a cada dia, nota-se no interesse de jogos, animes e derivados, ou seja, de fato poderia acarretar uma melhoria econômica à região supracitada.

Cerca de 99% dos entrevistados concordaram com os incentivos dos eventos de tais gêneros.

**Gráfico 13: Porcentagem sobre consumo dos itens de interesse referente a animes, mangás, sagas, etc.**



As compras seriam apreciadas de acordo com o gosto do público-alvo, afinal, como não são itens comumente achados em lojas, aproveitam para consumir e obter os objetos durante o evento, ou seja, de acordo com os entrevistados, a venda seria aproveitada já que 99% afirmaram que iriam adquirir seus souvenirs.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste Trabalho de Conclusão de Curso permitiu uma análise aprofundada dos eventos geeks, com um enfoque específico no turismo manauara, tendo como principal objeto de estudo o *Anime Jungle Party* (AJP). Esse evento, ao longo dos anos, mostrou-se fundamental para o fortalecimento do turismo cultural e de eventos em Manaus, gerando impacto significativo tanto na economia local quanto na valorização da cultura pop na região.

Ao longo da pesquisa, foi possível observar que o AJP atrai um público diversificado, composto, mas com os mesmos interesses ao fim. Esse fluxo de visitantes contribui para a movimentação da rede hoteleira, restaurantes, comércio local e outros serviços, evidenciando a importância desses eventos para a economia manauara.

O *Anime Jungle Party*, consolidado como um dos maiores eventos geeks do Amazonas, proporciona um espaço para a disseminação da cultura pop, possibilitando o encontro de fãs, artistas, produtores e entusiastas do universo geek. Esses eventos desempenham um papel crucial na promoção da diversidade cultural, além de fomentar a criatividade e a inovação.

Ademais, a pesquisa revelou a relevância do apoio institucional e privado para a realização desses eventos. Parcerias com órgãos governamentais, empresas e a comunidade local são essenciais para a manutenção e expansão das atividades, garantindo que elas continuem a contribuir positivamente para o turismo e a cultura da região.

Foi constatado também que, além do impacto econômico, o AJP desempenha um papel social importante ao promover a inclusão e a representatividade. Eventos como esses permitem que diversas subculturas e grupos minoritários encontrem um espaço de expressão e reconhecimento, fortalecendo o sentimento de comunidade e pertencimento entre os participantes.

Em conclusão, a análise dos eventos geeks, especialmente o AJP, demonstra que eles são mais do que simples encontros de fãs: são catalisadores de desenvolvimento econômico, cultural e social para Manaus. O turismo manauara se beneficia enormemente dessas atividades, que, além de trazerem recursos financeiros, contribuem para a construção de uma identidade cultural vibrante e diversificada.

Recomenda-se que futuros estudos continuem a explorar a intersecção entre eventos culturais e turismo, ampliando a compreensão sobre como diferentes tipos de eventos podem impactar outras cidades e regiões do Brasil. Além disso, é importante que políticas públicas continuem a apoiar e incentivar a realização desses eventos, reconhecendo seu valor multifacetado para a sociedade.

## REFERÊNCIAS

ACRÍTICA. **Shopping de Manaus recebe edição especial do Anime Jungle Party a partir de terça, 29.** *A Crítica*, 2023. Disponível em: <https://www.acritica.com/entretenimento/shopping-de-manaus-recebe-edic-o-especial-do-anime-jungle-party-a-partir-de-terca-29-1.93501>. Acesso em: 2 jul. 2024.

Amazonastur. **Centro de Convenções.** Amazonastur, 2023. Disponível em: <https://www.amazonastur.am.gov.br/centro-de-convencoes/>. Acesso em: 23 jul. 2024.

Alves, M., & Vasconcelos, M. (2015). **Turismo, cultura geek e a experiência dos eventos: o caso da Brasil Game Show.** *Revista Internacional de Ciências do Desporto*, 11(1), 142-155. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/4735/473550235011/html/>. Acesso em: 30. Out. 2023

ANDRADE, José V. de. **Turismo: fundamentos e dimensões.** São Paulo: Ática, 2004. Acesso em: 02. Jun. 2024

Associação Brasileira de Empresas de Eventos. (2021). **ABEOC Brasil - Associação Brasileira de Empresas de Eventos.** Disponível em: <https://abeoc.org.br/>. Acesso em: 30. Out. 2023

AZEVEDO, Andrelle Paule Mendonça. **São José de Ribamar, Um Santuário de Fé No Maranhão.** São Luís. UFMA, 2008.

BRASIL, Ministério do Turismo. **Ecoturismo: orientações básicas.** Brasília: Ministério do Turismo, 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/turismo/pt-br/centrais-de-conteudo-publicacoes/segmentacao-do-turismo/ecoturismo-orientacoes-basicas.pdf>. Acesso em: 23 jul. 2024.

BRASIL, Ministério do Turismo. **Segmentação do Turismo: Marcos Conceituais.** Brasília: Ministério do Turismo, 2006. Disponível em: <https://www.gov.br/turismo/pt-br/centrais-de-conteudo-publicacoes/segmentacao-do-turismo>. Acesso em: 2 jul. 2024.

BRASIL, Ministério do Turismo. **Turismo de aventura: orientações básicas.** Brasília: Ministério do Turismo, 2020. Disponível em: <https://www.gov.br/turismo/pt-br/centrais-de-conteudo-publicacoes/segmentacao-do-turismo/turismo-de-aventura-orientacoes-basicas.pdf>. Acesso em: 23 jul. 2024.

Brasil Game Show. **Sobre.** Brasil Game Show, 2024. Disponível em: <https://www.brasilgameshow.com.br/sobre/>. Acesso em: 23 jul. 2024.

Concur. **Turismo de negócios: conheça suas principais características.** Concur, 2023. Disponível em: <https://www.concur.com.br/blog/article/turismo-de-negocios-conheca-suas-principais-caracteristicas>. Acesso em: 23 jul. 2024.

CRUZ, Ligia. **Turismo e cultura pop: o potencial turístico do evento Universo Geek Museu para a cidade de Manaus.** 2021. 104 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Turismo) – Universidade do Estado do Amazonas, Manaus, 2021. Disponível em:

<http://repositorioinstitucional.uea.edu.br/bitstream/riuea/4718/1/Turismo%20e%20cultura%20pop%20o%20potencial%20tur%C3%ADstico%20do%20evento%20Universo%20Geek%20Museu%20para%20a%20cidade%20de%20Manaus.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2024.

DE LIMA ANDRADE, José Roberto. Análisis económico de la demanda del turismo doméstico en Brasil: aspectos teóricos y comprobaciones. **Estudios y perspectivas en turismo**, v. 13, n. 1, p. 143-159, 2004. Acesso em: 07. Jun. 2024

Doity. (2022). **Planejamento de eventos: Tudo que você precisa saber**. <https://doity.com.br/blog/planejamento-de-eventos-tudo-que-voce-precisa-saber/>. Acesso em 05. Nov. 2023

Gomes, N. Miranda, J. (2015). **Turismo e eventos geek: uma análise dos participantes da Comic Con Experience**. Revista De Estudos Culturais, 5(2), 195-208. Disponível em: <<https://www.eumed.net/rev/delos/23/turismo.html>> Acesso em: 30. Nov. 2023

Gonçalves, G. M. (2017). **Cultura geek: Entretenimento, consumo e identidade**. Universidade Federal do Paraná. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/65824/GUILHERME%20MIGLIORETTO%20GONCALVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 02. Nov. 2023

HOELLER, Elisabete Helen. **Turismo de Eventos: Centreventos Cau Hansen de Joinville – SC**, p. 75

Instituto de Cinema. (n.d.). **A ascensão das séries de TV: Uma análise histórica**. Disponível em: <https://www.institutodecinema.com.br/mais/conteudo/a-ascensao-das-series-de-tv>. Acesso em: 25. Nov. 2023

Japão em Foco. (n.d.). **Hatsune Miku: A cantora holográfica 3D do Japão**. Disponível em: <https://www.japaoemfoco.com/hatsune-miku-a-cantora-holografica-3d-do-japao/>. Acesso em: 10. Dez. 2023

MATIAS, M. **Organização de eventos: procedimentos e técnicas**. 3ª ed. Barueri: Manole, 2004. Acesso em: 02. Jun 2024

MATIAS, M. **Organização de eventos: procedimentos e técnicas**. 4.ed. Barueri: Manole, 2007. Acesso em: 02. Jun 2024

Mega Curioso. **Saturnália: a festa pagã que deu origem ao Natal e ao Carnaval**. Mega Curioso, 2023. Disponível em: <https://www.megacurioso.com.br/artes-cultura/118493-saturnalia-a-festa-paga-que-deu-origem-ao-natal-e-ao-carnaval.htm>. Acesso em: 23 jul. 2024.

Oficina da Net. (n.d.). **O que é cultura geek?** Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/18274-o-que-e-cultura-geek>. Acesso em: 11. Nov. 2023

Omelete. **Afinal, o que é a San Diego Comic-Con?**. Omelete, 2023. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/san-diego-comic-con/afinal-o-que-e-a-san-diego-comic-con>. Acesso em: 23 jul. 2024.

Quero Bolsa. **K-pop.** Revista Quero Bolsa, 2023. Disponível em: <https://querobolsa.com.br/revista/k-pop#:~:text=O%20K%2Dpop%2C%20abrevia%C3%A7%C3%A3o%20de,visuais%20estilizados%20e%20coreografias%20elaboradas>. Acesso em: 23 jul. 2024.

Santos, A. (2015). **O contributo do turismo de eventos para o desenvolvimento local: O caso da Comic Con Portugal.** Disponível em <https://dspace.uevora.pt/rdpc/bitstream/10174/16747/1/no%c3%a9mi%202015%20-%20O%20CONTRIBUTO%20DO%20TURISMO%20DE%20EVENTOS%20PARA%20O%20DESENVOLVIMENTO.pdf>. Acesso em: 17. Nov. 2023

Silva, M. C. (2015). **Planejamento e organização de eventos.** Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=OzQtCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT20&dq=planejamento+de+eventos+turisticos&ots=FqtJYTseUH&sig=6jUZBK9oapOd9gJVqwAPyoKRqxc#v=onepage&q=planejamento%20de%20eventos%20turisticos&f=false>. Acesso em: 06. Nov. 2023

Souza, H. (2024). **Anime Jungle Party: Uma análise do evento através do áudio via whatsapp.** Anime Jungle Party.

Rede Globo. **O poder do universo geek:** uma força crescente no mundo pop. TV Anhanguera, 2023. Disponível em: <https://redeglobo.globo.com/tvanhanguera/especial-publicitario/puc-goias/noticia/o-poder-do-universo-geek-uma-forca-crescente-no-mundo-pop.qhtml>. Acesso em: 23 jul. 2024.

TecMundo. (n.d.). **Nerd significa? Um termo tão popular quanto complexo.** Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/produto/153077-nerd-significa-termo-tao-popular.htm>. Acesso em: 01. Nov. 2023

Uniasselvi. (n.d.). **Planejamento de Eventos.** Disponível em: <https://www.uniasselvi.com.br/extranet/layout/request/trilha/materiais/livro/livro.php?codigo=38592>. Acesso em: 03. Nov. 2023

ZANELLA, Luís Carlos. **Manual de organização de eventos:** planejamento e operacionalização. São Paulo: Atlas, 2003. Acesso em: 02. Jun. 2024

**APÊNDICE A – FORMULÁRIO DE PESQUISA ANIME JUNGLE PARTY:** uma análise dos eventos geeks realizados em Manaus com potencial para incrementar o Turismo Manauara

Público alvo: Entusiastas da cultura pop geek.

Ferramenta: Google Forms.

Pesquisa: COMIC CON EXPERIENCE E ANIME JUNGLE PARTY: uma análise dos eventos geeks com enfoque no Turismo Manauara

1. Gênero

- Feminino
- Masculino
- Homem transgênero
- Mulher transgêneros
- Neutro
- Outro

2. Idade

- Até 18 anos
- 19 a 29 anos
- 30 a 39 anos
- 40 a 49 anos
- Ou mais

3. Estado Civil

- Solteiro (a)
- Casado (a)
- Viúvo (a)
- Divorciado (a)

4. Escolaridade

- Fundamental Incompleto
- Fundamental Completo
- Ensino Médio Incompleto
- Ensino Médio Completo
- Ensino Superior Incompleto
- Ensino Superior Completo
- Outro

5. Renda Familiar Mensal (R\$)

- Até 2.000,00
- De 2.000,00 a 4.000,00
- De 4.000,00 a 11.000,00
- De 11.000,00 a 22.000,00
- Acima de 22.000,00
- Recusa

6. Você já participou do evento Anime Jungle Party em Manaus?

Sim

Não

7. Qual é o seu nível de interesse em eventos de cultura pop e entretenimento, como convenções de quadrinhos e festas temáticas de anime?

1

2

3

4

5

8. Você recomendaria eventos de cultura geek como Anime Jungle Party em Manaus?

Sim

Não

9. Você acredita que a realização de eventos de cultura pop geek em Manaus pode beneficiar a economia criativa local?

Sim

Não

10. O que você considera mais importante ao decidir participar de um evento de cultura geek: os cosplayers, as atrações convidadas, a programação do evento ou outros aspectos?

( ) Os cosplayers

( ) As atrações convidadas

( ) A programação do evento

11. Você já conheceu alguém que tenha viajado para Manaus especificamente para participar do Anime Jungle Party?

Sim

Não

12. Você acredita que os eventos de cultura pop geek poderiam ser mais incentivados em níveis Municipal, Estadual e Federal?

Sim

Não

13. Você iria em eventos geeks para comprar itens que goste, referente a animes, mangas, sagas, entre outros?

Sim

Não

**APÊNDICE B – TCLE ANIME JUNGLE PARTY: uma análise dos eventos geeks realizados em Manaus com potencial para incrementar o Turismo Manauara**

**TERMO DE CONSETIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Você está sendo convidado (a) para ser participante do Projeto de pesquisa intitulado “COMIC CON EXPERIENCE E ANIME JUNGLE PARTY: uma análise dos eventos geeks com enfoque no Turismo Manauara” de responsabilidade do (a) pesquisador (a) Kimberly Cristina Frutuoso de Jesus.

Leia cuidadosamente o que se segue e pergunte sobre qualquer dúvida que você tiver. Caso se sinta esclarecido (a) sobre as informações que estão neste Termo e aceite fazer parte do estudo, peço que assine ao final deste documento, em duas vias, sendo uma via sua e a outra do pesquisador responsável pela pesquisa. Saiba que você tem total direito de não querer participar.

1. O trabalho tem por objetivo analisar o potencial turístico dos eventos geek, especialmente o Anime Jungle Party, na cidade de Manaus assim como a Comic Con Experience (CCXP) tem para a cidade de São Paulo.
2. A participação nesta pesquisa consistirá em resultados para a pesquisa. O estudo terá como forma de abordagem do problema a pesquisa quantitativa e qualitativa, de maneira online através da plataforma Google Forms.
3. Durante a execução da pesquisa poderão ocorrer riscos de exposição das respostas das pesquisas, porém, de maneira completamente anônima para preservar a integridade do pesquisado.
4. Os benefícios com a participação nesta pesquisa serão a contribuição para uma pesquisa de pouco abranger na área acadêmica e assim sua valorização, acarretando uma maior atenção.
5. Os participantes não terão nenhuma despesa ao participar da pesquisa e poderão retirar sua concordância na continuidade da pesquisa a qualquer momento.
6. Não há nenhum valor econômico a receber ou a pagar aos voluntários pela participação, no entanto, caso haja qualquer despesa decorrente desta participação haverá o seu ressarcimento pelos pesquisadores.
7. Caso ocorra algum dano comprovadamente decorrente da participação no estudo, os voluntários poderão pleitear indenização, segundo as determinações do Código Civil (Lei nº 10.406 de 2002) e das Resoluções 466/12 e 510/16 do Conselho Nacional de Saúde.
8. O nome dos participantes será mantido em sigilo, assegurando assim a sua privacidade, e se desejarem terão livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas consequências, enfim, tudo o que queiram saber antes, durante e depois da sua participação.
9. Os dados coletados serão utilizados única e exclusivamente, para fins desta pesquisa, e os resultados poderão ser publicados.

Qualquer dúvida, pedimos a gentileza de entrar em contato com Kimberly Cristina Frutuoso de Jesus, pesquisador (a) responsável pela pesquisa, telefone: (92)99105-9904, e-mail: [kcfdj.tur19@uea.edu.br](mailto:kcfdj.tur19@uea.edu.br), com os pesquisadores Professora Dr<sup>a</sup> Cláudia Menezes Martins, telefone: (92)9249-1500, e-mail: [camenezes@uea.edu.br](mailto:camenezes@uea.edu.br).

Aceito

Não aceito

## **APÊNDICE C – DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO DE PESQUISA**

### **DECLARAÇÃO**

Eu, Hodeney Souza, organizador do evento Anime Jungle Party, declaro para os devidos fins que estou ciente da pesquisa do Trabalho de Conclusão de Curso da discente Kimberly Cristina Frutuoso de Jesus para fins acadêmicos. A discente pesquisadora garante que todas as informações coletadas serão tratadas com a mais alta confidencialidade e que o dado pessoal do participante não será divulgado. Os resultados serão apresentados de forma agregada, sem identificar individualmente nenhum participante.

#### **Declaração de Consentimento**

**Concordo em participar do estudo intitulado: ANIME JUNGLE PARTY:** uma análise dos eventos geeks realizados em Manaus com potencial para incrementar o Turismo Manauara

## APÊNDICE D – ANEXO DO CONSENTIMENTO DE PESQUISA POR MENSAGEM

