

Desafios na transformação de eventos: análise comparativa entre eventos antes e durante a pandemia”

Adriana de Menezes Tavares¹

Raquel Ribeiro de Souza Silva²

Laura Midori Uno³

Milena Marques Soares³

¹Docente da área de Hospitalidade e Lazer

²Pesquisadora do Grupo de Estudos de Hospitalidade e Lazer

³Discentes nos cursos de Tecnologia em Gastronomia e Técnico em Eventos

¹²³Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – Câmpus Avaré

Resumo

A pandemia do Coronavírus começou a afetar a rotina de pessoas no mundo todo no início de 2020. Devido à rigidez das medidas para a contenção da transmissão do vírus, foram necessárias diversas adaptações e mudanças em quase todos os setores socioeconômicos. A proibição de aglomerações e a recomendação de isolamento social fez com que o setor de eventos fosse um dos mais afetados pela pandemia. Os profissionais da área tiveram de se reinventar e buscar soluções criativas para fazer com que os eventos pudessem continuar acontecendo de forma segura e passaram a realizá-los nos formatos virtual ou híbrido, em plataformas digitais. Este artigo faz uma análise comparativa entre duas Semanas Acadêmicas do IFSP (Semana do Brincar e Semana da Gastronomia) ocorridas presencialmente, em 2019, e virtualmente, em 2021. Os resultados mostraram o surgimento de diversos desafios, que a adaptação ao meio virtual foi feita com urgência, sem precedentes e sem padronização. Os principais desafios dizem respeito ao uso de tecnologias da informação em eventos, à segurança online, à programação, à abrangência e à interação com o público. Ambos os eventos de 2021 apresentaram programações muito mais simples, com menor abrangência de público e menor qualidade na interação do que os realizados em 2019. A Semana da Gastronomia teve também dificuldades em relação à segurança online, tendo tido uma de suas apresentações hackeada.

Palavras-chave: Semana do Brincar; Semana da Gastronomia; Eventos virtuais; Eventos; Pandemia

Introdução

Apesar de possuir uma conceituação bastante ampla e por vezes complexa, eventos são, por essência, acontecimentos que unem pessoas. Desde os primórdios das sociedades, as civilizações organizam eventos com diferentes objetivos, que variam do culto ao sagrado e das celebrações aos interesses comerciais.

Fortes e Silva (2011, p.10) afirmam que o setor de eventos é um setor econômico e social que, nascido com a civilização, acompanhou a evolução dos povos e adquiriu características representativas de cada período histórico. Conforme Canton (1997, p.1), evento é a soma de

ações previamente planejadas com o objetivo de alcançar resultados definidos junto ao seu público-alvo.

Até 2019, o setor de eventos era um dos mais importantes da economia brasileira, representando mais de 4% do PIB nacional e gerando, aproximadamente, R\$209 bilhões ao ano em toda a cadeia de funcionamento, segundo a ABEOC (2019). O setor ainda empregava, nesta época no Brasil, cerca de 2 milhões de pessoas, direta e indiretamente.

Contudo, em 2020, o avanço da pandemia do novo Coronavírus trouxe a necessidade de isolamento social e a proibição de aglomerações, uma vez que estas são listadas como um dos principais vetores de contaminação e disseminação do vírus.

Estas novas medidas de segurança causaram um prejuízo de R\$90 bilhões e o fechamento, no Brasil, de mais de 20 mil empresas do setor de eventos em 2020 TOMÉ (2021, p.1). Em face a esse novo cenário socioeconômico, o setor precisou se reinventar e adaptar para evitar o cancelamento dos eventos que organizavam. Os eventos, que antes eram realizados presencialmente, passaram para os formatos virtual e híbrido.

De acordo com Nakane (2012, p.10) eventos virtuais possuem poucas diferenças conceituais no que diz respeito a outros eventos, pois, segundo a autora, o que os difere são os meios nos quais são realizados. A classificação dos eventos com relação ao meio em que são realizados prevê três categorias: eventos presenciais (físicos), híbridos (mistos) ou virtuais (on-line). Alguns autores como Souza (2021, p.3) e Silva e Silva (2021, p.8) utilizam o termo “formato” ao invés de meio (formato presencial, formato híbrido e formato virtual, por exemplo).

Eventos presenciais são idealizados para que aconteçam em uma estrutura física e com a presença direta dos participantes envolvidos, para que todos se encontrem pessoalmente. Já os eventos virtuais são aqueles realizados por meio de ferramentas tecnológicas e que não preveem a participação presencial, nem de público, nem de palestrantes ou organizadores. Enquanto os eventos híbridos são aqueles que reúnem aspectos tanto de eventos virtuais quanto de presenciais.

Como exemplo, podemos citar eventos presenciais que contam com transmissão ao vivo de suas atividades para que parte do público possa acessar o conteúdo de onde estiver, ou ainda eventos em que o público é presencial, mas uma ou mais palestras são transmitidas ao vivo.

Salienta-se que a essência e as principais características que identificam e classificam os eventos continuam as mesmas, independente do meio em que são realizados. Ou seja, casamentos continuam sendo casamentos, congressos continuam a ser congressos, e assim por diante, com pouca ou nenhuma alteração em sua essência.

Apesar de parecer ser uma transição relativamente simples, existem diversos desafios tecnológicos e não tecnológicos, para garantir que a experiência dos participantes de um evento virtual seja igual ou ao menos parecida com a dos participantes presenciais.

Isso porque as transformações e adaptações relativas ao ambiente em que os eventos são realizados mudam e condicionam diversos aspectos dos eventos entre eles: limitam a interação dos palestrantes com o público, condicionam a complexidade da programação, interferem e em geral reduzem a duração do evento, reduzem a interação dos participantes

entre si, possuem desafios em relação à segurança e privacidade dos participantes, entre outros que ainda precisam ser estudados.

Este artigo tem como principais objetivos analisar as adaptações realizadas quando da transformação do formato presencial para o formato virtual em dois eventos acadêmicos. Para isso, foram utilizados o estudo de caso e a pesquisa bibliográfica como procedimentos metodológicos. Foram realizadas análises comparativas entre os eventos: Semana do Brincar e Semana da Gastronomia, ambos ofertados pelo campus Avaré do IFSP.

A análise comparativa realizada equiparou as estruturas dos eventos em relação às edições realizadas no ano de 2019 (no formato presencial) e as realizadas no ano de 2021 (em formato virtual). Ressalta-se que ambos os eventos tiveram suspensão de suas atividades no ano de 2020, devido à pandemia.

A iniciativa para a realização deste estudo surgiu devido à necessidade de transformação de alguns eventos presenciais em virtuais ou híbridos. Assim como da percepção de que existem muitos desafios para que esses eventos aconteçam e para que obtenham o mesmo sucesso do que quando realizados formato presenciais. Os principais objetivos são analisar e comparar as diferenças e desafios encontrados durante a transformação dos eventos presenciais em eventos digitais nas diversas fases de organização: pré-evento, evento e pós-evento.

Este tipo de estudo é muito importante e poderá servir de apoio para profissionais do setor de eventos que necessitem realizar transformações e adaptações, visto que devido à contemporaneidade da pandemia ainda existem poucos estudos sobre esse tema.

Materiais e Métodos

Conforme mencionado anteriormente, a conceituação de Eventos é bastante ampla e complexa, sendo alterada de acordo com o ponto de vista do profissional que o analisa. Segundo Matias (2014, p.2) eventos são um

[...] conjunto de atividades profissionais desenvolvidas com o objetivo de alcançar o seu público-alvo pelo lançamento de produtos, apresentação de uma pessoa, empresa ou entidade, visando estabelecer seu conceito ou recuperar a sua imagem” ou ainda “realização de um ato comemorativo, com função mercadológica ou não, visando apresentar, conquistar, recuperar seu público-alvo.

De acordo com Campos (2000), os eventos se caracterizam por quatro aspectos principais: o porte, a data de realização, o perfil dos participantes e os objetivos que pretendem alcançar.

De acordo com a ABNT (2004, p. 1) os eventos, de uma forma geral, independentemente de sua classificação e tipologia, podem ser institucionais, promocionais, mercadológicos, mistos e outros e podem ainda ser classificados por tipo, porte, abrangência e público. Para Cesca (2008, p.22), eventos também podem ser classificados como folclóricos, cívicos, religiosos, políticos, sociais, artísticos, científicos, culturais, desportivos, técnicos, entre outros.

Semanas Acadêmicas

As Semanas Acadêmicas são eventos geralmente realizados por docentes e discentes do ensino superior, que têm como objetivo a promoção de atividades científicas e culturais vinculadas ao curso, embora também possam ser realizadas atividades multidisciplinares capazes de contemplar pessoas interessadas de áreas afins. Além disso, as Semanas Acadêmicas também proporcionam integração entre estudantes, docentes, demais funcionários e a comunidade. É comum que sejam convidados professores, profissionais reconhecidos e alunos egressos para ministrar palestras e oficinas, mediar rodas de conversa e debates e dividir experiências do mundo profissional com os alunos.

No ano de 2020, as escolas e universidades de todo o país, quer sejam elas públicas ou particulares, não puderam realizar semanas acadêmicas de forma presencial, devido às medidas sanitárias necessárias para controlar a propagação do vírus COVID-19. Contudo, para que fosse possível dar continuidade às atividades acadêmicas, foi necessário que os eventos fossem adaptados ao formato digital, assim como em outros segmentos da área de eventos.

Análise comparativa da Semana do Brincar

A Semana do Brincar é um evento que ocorre anualmente desde 2015, por iniciativa do GEHLA (Grupo de Estudos de Hospitalidade e Lazer) do IFSP, Campus Avaré. Desde a sua primeira edição, o evento tem crescido consistentemente.

Os principais objetivos do evento são enfatizar o lazer como um direito social previsto no artigo 6º da Constituição Federal de 1988 e evidenciar a importância do brincar para o desenvolvimento de seres sociais em quaisquer âmbitos da vida.

Em 2018 foi idealizado o I Encontro da Rede Federal do Curso Técnico em Lazer Integrado ao Ensino Médio contando com a participação e organização de integrantes tanto do IFSP Campus Avaré quanto dos IFRN e IFRS.

Em 2019, a realização da V Semana do Brincar do IFSP Avaré, organizada pelo Grupo de Estudos de Hospitalidade e Lazer (GEHLA), foi simultânea ao II Encontro da Rede Federal. Os dois eventos contaram com a participação de mais de 800 pessoas durante os cinco dias de atividades.

A programação foi variada e diversa, e destacaram-se as oficinas de decoração com balões, criação de jogos de 3D e 2D, palestras sobre primeiros socorros, atividades de pintura facial, malabares, ludicidade e diversidade de gênero, danças folclóricas, contação de histórias e recreação para festas infantis.

Devido a pandemia, a VI edição da Semana do Brincar, que aconteceria no IFRS (Campus Restinga) em 2020, foi cancelada. No ano seguinte (2021), para que o evento não fosse novamente cancelado, a comissão organizadora optou por realizar a Semana do Brincar em formato virtual, na plataforma digital Google Meet. As principais características da V e da VI edição do evento, em formato comparativo, estão descritas no Quadro 1.

É possível verificar que a Semana do Brincar de 2021 foi um evento de menor alcance e complexidade em relação a 2019. Além de ter menor duração, passando de cinco para três dias, o evento também contou com uma programação de menor carga horária.

Em 2019, foram realizadas tanto atividades acadêmicas, quanto atividades de cunho recreativo e cultural, enquanto em 2021 foram realizadas somente palestras. A palestra “Por trás do Chou Chou Digital” foi bastante interativa e pode ser considerada um meio-termo entre uma palestra acadêmica e uma atividade recreativa.

A quantidade de participantes do evento em 2021 foi reduzida a 300. Diversas palestras tiveram sua lotação esgotada (100 pessoas por sala/reunião) não tendo sido possível aumentar a quantidade de participantes devido à plataforma tecnológica escolhida para a realização do evento.

A diminuição do público ocorreu não somente na quantidade de participantes, mas também em relação à diversidade dos participantes. Em 2019, participaram alunos de diversos outros campus e instituições, enquanto em 2021 participaram apenas alunos e servidores do IFSP.

Entretanto, em comemoração à semana da criança, as palestras gravadas na semana do Brincar 2021, foram disponibilizadas na plataforma do Youtube e contam com pouquíssimas visualizações (aproximadamente 20 por vídeo em dezembro/2021).

Tema	Semana do Brincar 2019 - O brincar que abraça a diferença	Semana do Brincar 2021 - Casinhas das infâncias
Local	IFSP - CÂMPUS AVARÉ	Plataforma digital Google Meet
Organização	Grupo de Estudos de Hospitalidade e Lazer - GEHLA. Professores do IFRN e IFRS	Grupo de Estudos de Hospitalidade e Lazer – GEHLA
Apoio da organização	Estudantes do curso de lazer, docentes e servidores do IFSP e IFRN, e Prefeitura Municipal de Avaré como apoio com a decoração, alimentação, elaboração de arte de divulgação, tecnologia e audiovisual	Servidores do IFSP, Prefeitura Municipal de Avaré para elaboração de arte e divulgação

	Doações de estabelecimentos locais Parceria com hotel para alguns convidados palestrantes	
Número de participantes	800 pessoas	Mais de 300 pessoas
Data	27 a 31 de maio	26 a 28 de maio
Duração	Cinco dias	Três dias

Carga horária	Aproximadamente 50 horas de programação.	Aproximadamente 8 horas de programação
Programação Oficial	<p>5 Palestras</p> <p>4 Mesas Redondas</p> <p>28 Oficinas culturais e práticas</p> <p>4 Apresentações Culturais</p> <p>Apresentação de trabalhos técnicos e acadêmicos (pôster e oral)</p> <p>Encontro de grupos de pesquisas</p> <p>Encontro da comunidade externa com o grupo de pesquisa</p> <p>2 Reuniões</p> <p>Lançamento de livro</p> <p>5 Momentos recreativos para os participantes do evento</p>	7 Palestras

<p>Público</p>	<p>Membros da reitoria IFSP</p> <p>Servidores, docentes e alunos do IFSP - Campus Avaré, Campus Epitácio e Campus Boituva</p> <p>Servidores, docentes e alunos do IFRN - Campus Natal Cidade Alta</p> <p>Servidores, docentes e alunos do IFRS</p> <p>Servidores, docentes e alunos CEFET/MG</p> <p>Docentes da USP</p> <p>Docentes da UNESP</p> <p>Professores da rede municipal de educação</p> <p>Secretaria Municipal de Educação de Avaré</p> <p>Membros da reitoria do Instituto Federal de São Paulo</p> <p>Comunidade indígena</p> <p>Pesquisadores</p> <p>Empresários e demais interessados.</p>	<p>Servidores, docentes e alunos do IFSP - Campus Avaré, Campos do Jordão e Campus Cubatão</p> <p>Servidores e alunos do IFRN - Campus Natal Cidade Alta</p> <p>Alunos do IFPR</p> <p>Alunos da Universidade de Brasília</p> <p>Pesquisadores</p> <p>Profissionais da área de eventos</p> <p>Demais interessados.</p>
<p>Interação com o público</p>	<p>Perguntas e respostas ao final das palestras</p> <p>Network - Interação entre o público participante durante as diversas atividades com troca de experiências</p> <p>Interação durante os horários livres e de alimentação</p> <p>Interação com o público por meio de oficinas e atividades criativas</p> <p>Roda de jogos e brincadeira</p>	<p>Perguntas e respostas ao final das palestras</p> <p>Atividades recreativas on-line</p>

Emissão de certificado para os participantes	Sim	Sim
--	-----	-----

Controle de presença dos participantes	Lista de presença por atividade realizada	Lista de presença virtual por atividade realizada
--	---	---

Quadro 1: Semana do Brincar

Fonte: *Autores (2021)*

Com relação ao aspecto da interação com o público nos dois eventos: em 2019, ela aconteceu de forma mais dinâmica e efetiva, tendo sido possível por meio das oficinas, atividades culturais, workshops, encontros, troca de ideias, network informal nos corredores e perguntas e respostas durante e depois das palestras.

Sendo o lazer uma atividade de cunho social e grande incentivadora da socialização, o fato de não ter sido possível o contato pessoal entre os participantes em 2021 foi bastante sentido pela organização.

Análise comparativa semana da gastronomia

A Semana da Gastronomia do IFSP, Câmpus Avaré, teve sua primeira edição em outubro de 2019. Uma das principais inspirações para a criação do evento foi o III Encontro Regional dos Estudantes de Gastronomia, ocorrido em Salvador em 2019, que contou painéis e palestras sobre a Gastronomia no campo de estudo e de pesquisa.

Os alunos do IFSP que participaram do Encontro idealizaram, com a coordenação do curso, a primeira Semana da Gastronomia do IFSP, que possuía dois objetivos principais: a ampliação dos conhecimentos sobre a pesquisa acadêmica na área da Gastronomia e a divulgação curso superior de Tecnologia em Gastronomia para a comunidade de Avaré e região, já que havia sido recém-aberto, tendo sua primeira turma em 2018.

Em 2020, devido a pandemia, a semana acadêmica de Gastronomia não pôde ser realizada, e a 2ª edição do evento aconteceu somente em 2021, em formato virtual. As principais características de ambos os eventos, em formato comparativo, estão descritas no Quadro 2.

características de ambos os eventos, em formato comparativo, estão descritas no Quadro 2.

Tema	Semana da Gastronomia 2019: Em busca da identidade Gastronômica	2ª Semana da Gastronomia 2021: Segurança Alimentar,
-------------	--	--

		Cultura e Pandemia
Local	IFSP - Câmpus Avaré	Google Meet Plataforma Virtual da RNP
Organizadores	7 pessoas entre servidores e alunos	6 pessoas entre servidores e alunos
Apoio da organização	Estudantes do curso de gastronomia, docentes e servidores do IFSP no preparo de arte de divulgação, alimentação, decoração e fotografia. Doações de estabelecimentos locais e parceria com hotel para alguns convidados palestrantes.	Não houve apoio
Número de participantes	208 participantes	37 participantes
Data	11, 12 e 13 de novembro	18, 19 e 20 de outubro
Carga Horária	Aproximadamente 30 horas de programação	Aproximadamente 8 horas de programação
Duração	Três dias	Três dias
Programação Oficial	2 Palestras 1 Mesa Redonda 1 Roda de Conversa 2 Oficinas práticas) Apresentação de projetos de criação em Alimentos e Bebidas Campeonato de Hambúrguer	3 Palestras 1 Mesa Redonda
Público	Servidores, docentes e alunos do IFSP - Câmpus Avaré Alunos do curso de Gastronomia de outras instituições Alunos de faculdades da região Participantes da comunidade de Avaré	Docentes e alunos do IFSP - Câmpus Avaré Alunos do curso de Gastronomia de outras instituições

Interação com o público	Perguntas e respostas ao final das palestras Network - Interação entre o público participante durante as diversas atividades com troca de experiências Interação durante os horários livres e de alimentação Interação com o público por meio de oficinas e atividades criativas	Perguntas e respostas ao final das palestras
Emissão de certificado para os participantes	Sim	Sim
Controle de presença dos participantes	Por meio dos cadastros na plataforma Event3	Através de formulários do Google, preenchidos pelos participantes ao final de cada palestra

Quadro 2: Semana da Gastronomia

Fonte: Autores (2021)

A comparação entre os eventos mostrou que a edição de 2021 obteve alcance muito menor do que a de 2019 em relação aos participantes cadastrados, de 208 para 37. Uma das possíveis razões para a queda brusca na participação foi o fato de o evento ter sido hackeado logo na primeira atividade, com a apresentação de vídeos e áudios impróprios, o que ocasionou a

necessidade de migração da plataforma do Google Meet (link público) para a RNP (rede interna). Essa migração fez com que a palestra fosse acessível somente aos alunos do IFSP.

Não somente a quantidade de participantes teve diminuição: a programação das atividades do evento ocorrido virtualmente (Imagem 5) também foi muito menor em comparação ao evento presencial (Imagem 4). Em 2019, ocorreram workshops, oficinas, rodas de conversa, palestras e até mesmo um campeonato de hambúrguer, em que os alunos cozinharam no mesmo laboratório e o responsável pelo melhor lanche ganhou prêmios.

A necessidade da criação do evento online limitou as possibilidades de oficinas de práticas culinárias, das rodas de conversa organizadas e efetivas e de maior interação entre os participantes. Desta forma, a interação com o público, bastante intensa em 2019, foi drasticamente reduzida, limitada às perguntas, respostas e comentários durante as palestras.

As palestras gravadas na Semana da Gastronomia 2021, foram disponibilizadas na plataforma do Youtube e contam com pouquíssimas visualizações (menos de 5 visualizações por vídeo em dezembro/2021).

Desafios para transformação de eventos presenciais em eventos virtuais ou híbridos

Antes de 2020 e da eclosão da pandemia, os eventos virtuais e híbridos eram bastante raros e a maioria estava limitada às reuniões por videoconferências e às transmissões ao vivo. Diversos autores como Yanes (2014) consideravam que os eventos híbridos e virtuais são considerados uma forte tendência e poderão se tornar cada vez mais populares.

Nota-se que, hoje em dia, os eventos digitais, que eram vistos apenas como uma tentativa de substituição para os presenciais, se tornaram a primeira opção para muitos, devido às suas condições favoráveis para adaptação, como a possibilidade de maior adesão de participantes, o conforto de não precisar fazer deslocamentos ao local, o baixo custo e o menor risco de contaminação pelo Covid-19.

Para que as adaptações dos eventos ocorram de forma eficiente, o uso das TIC é essencial. Souza (2021, p.12) diz que:

A tecnologia amplia o ambiente e o público do evento, expandindo para as telas dos computadores, adquirindo um caráter virtual ou híbrido, com maior interatividade e interdisciplinaridade, encurtamento de distância, novas experiências, melhorias de desempenho e dinâmica ao mercado de eventos.

Além de terem melhor custo-benefício para as empresas, os eventos digitais podem ajudar, de certa forma, a abrandar alguns danos ambientais, pois, conforme Roos et al. (2020), o formato híbrido online/presencial como uma possibilidade futura poderá oferecer a oportunidade de redução do impacto ambiental e das barreiras de acessibilidade associadas aos eventos físicos, maximizando os benefícios de ambos os formatos para os participantes.

Além de promover a “estrutura virtual” em que o evento será executado, as TIC auxiliam no pré, trans e pós-eventos. Planilhas para organização do evento e a possibilidade da divulgação do mesmo em redes sociais são exemplos de ferramentas contribuintes que esse tipo de tecnologia oferece.

Apesar de Fortes e Silva (2011, p.32) pontuarem que “na comunicação dirigida, o evento é utilizado com o intuito de criar ou fortalecer a imagem de organizações, produtos, serviços, ideias e pessoas. Promove entre os participantes uma aproximação (seja ela física ou virtual)”.

Em ambos os eventos virtuais comparados, essas afirmações não foram verificadas na análise efetuada, visto que, em relação às versões desses eventos em que o formato presencial foi utilizado, a interatividade entre os participantes foi pouco vivenciada.

Os eventos em 2021 foram realizados de maneira virtual e percebeu-se que essa modificação do presencial para o online interferiu bastante tanto na complexidade da programação quanto

na quantidade de público envolvida, como ocorreu na VII Semana do Brincar e na segunda Semana da Gastronomia.

Acredita-se que o histórico recente desses eventos pode ter influenciado na evasão do público, devido ao fato de que muitas pessoas participam de eventos pela sua popularidade. Outros

fatores como a falha no marketing do evento, escolhas de plataformas como o Google Meet, que facilmente podem ser invadidas por hackers, comprometendo assim a segurança dos palestrantes e participantes, tal como a falta de interação com o público, influenciam diretamente na quantidade de participantes alcançados.

Uma vez que eventos das áreas de lazer e gastronomia oferecem com frequência experiências físicas e sensoriais diversificadas, acredita-se que tendem a atrair um público menor quando realizadas de maneira virtual. Essa redução no número de participantes foi verificada nos eventos analisados.

A adaptação de um evento presencial para o virtual não é simples, já que são necessários diversos recursos para garantir que o evento seja bem-sucedido. Se existir falha qualquer questão técnica da transmissão, a qualidade do evento é comprometida. Logo, as TIC são essenciais para que os eventos virtuais sejam concretizados de forma organizada, segura e satisfatória para todos os envolvidos.

Os eventos online e híbridos estão mais sujeitos a um novo tipo de invasão, conhecido como zoom bombing, que se caracteriza por ataques às salas de reunião virtuais. Os invasores costumam apresentar vídeos e músicas inadequadas, fazer ruídos ao microfone e proferir discursos de ódio, com o único objetivo de atrapalhar o andamento do evento. Segundo Seefeldt (2021), o fenômeno ainda não é criminalizado no Brasil por ser uma prática recente, no entanto, pode caracterizar infração penal, se for constatado racismo, apologia ao nazismo, injúria, lgbtphobia, entre outros.

Ambos os eventos foram organizados como eventos abertos, com intuito de abranger diversos públicos. Apesar da grande quantidade de participantes, não houve, na Semana do Brincar, nenhum tipo de incidente envolvendo segurança online, diferentemente da Semana da Gastronomia, que logo na 1ª atividade, teve a plataforma (Google Meet) hackeada.

O evento, que já contava com um número pequeno de participantes na abertura, depois do incidente provocado por hackers, teve uma queda ainda maior na quantidade de participantes. A atividade foi interrompida e transferida para outra plataforma (RNP) para promover maior segurança aos palestrantes, organizadores e participantes. Possivelmente, um dos fatores que contribuiu para a invasão de hackers foi a inclusão do link nas artes de divulgação, permitindo que entrassem na plataforma utilizada para a realização do evento virtual.

Programação

Para que um evento digital seja um sucesso, uma programação organizada, com temas esperados pelos participantes, bem como a interação com o público são aspectos extremamente essenciais para cativá-los e fazê-los sentir pertencentes àquele acontecimento.

Nakane (2013, p.330), afirma que

[...] a criatividade com os meios tecnológicos está atrelada à interatividade (interação entre artistas e público), multifuncionalidade (integração total de música, dança e teatro), performance em palco (música, dança e teatro com o uso de tecnologias de ponta), ambiente ampliado (espaço que vai além do que se vê no palco), movimentos e

imagens inusitados (com o uso de softwares), e expansão da linguagem (palavras, movimentos, gestos e imagens).

Portanto, em uma programação de evento online, todos os meios tecnológicos disponíveis para a realização dele devem ser explorados, para que assim como em atividades presenciais, o público tenha uma experiência satisfatória e inclusiva.

Percebe-se que na análise comparativa entre as semanas acadêmicas observadas, esses mecanismos tecnológicos não foram utilizados com efetividade, principalmente no quesito interação entre participantes, como por exemplo, a disponibilização de ferramentas das próprias plataformas utilizadas, como lousas que poderiam ser exploradas para algum momento recreativo, entre outros aspectos. Acredita-se que o aproveitamento desses recursos não foi realizado de forma efetiva pelo fato de os organizadores possuírem pouco conhecimento sobre suas funcionalidades.

Interação com o público e concentração

Um dos desafios dos eventos digitais é a garantia do foco dos participantes (Nakane, 2012, p.13) Além disso, uma pesquisa realizada pela Forbes, também apontada pela autora, menciona que a maioria dos entrevistados realizam frequentemente tarefas paralelas durante a participação em eventos virtuais. Esses dados mostram que a elaboração da programação de um evento em formato digital é muito desafiadora, já que os participantes estão mais suscetíveis a ficarem dispersos e entediados.

Desse modo, além de uma programação voltada para o interesse do público dirigido, o organizador de um evento virtual deve promover uma interatividade em tempo real com os participantes, para que sua atenção esteja voltada para a absorção do conteúdo proposto pelo evento, bem como para que aconteça uma inter-relação do público, deixando, assim, o evento virtual mais próximo da experiência imersiva que os bons eventos presenciais proporcionam. Durante as Semanas do Brincar da Gastronomia realizadas no formato digital, a interação com o público veio acontecer, porém, verificou-se que não foi tão bem-sucedida e satisfatória como a interação presencial ocorrida em 2019.

Se por um lado eventos virtuais / híbridos permitem que pessoas de todo o mundo participem, por outro lado, não igualam a proximidade que existe nos eventos presenciais. Assim, se os organizadores de um evento virtual não promoverem interação com o público, como aconteceu nas semanas analisadas, a distância pode se tornar incômoda para alguns participantes.

Abrangência

Segundo Melo Neto (2013, p.107), algumas vantagens na realização de um evento online são o acesso de visitantes que não puderam estar presentes; acesso rápido e ilimitado e

participação em conferências por meio de chats. Portanto, pode parecer contraditório que, em ambos os casos, a abrangência observada tenha sido menor nos eventos virtuais de 2021, em comparação às edições presenciais de 2019.

Possivelmente, essa circunstância deveu-se ao fato de que são ainda eventos sem muito histórico: a Semana do Brincar teve sua primeira edição em 2015, enquanto a da Gastronomia ocorreu pela primeira vez no ano de 2019, com apenas uma edição antes do início da pandemia. Além desse fator, acredita-se que houve falha na divulgação de ambos os eventos online, o que desencadeou o menor alcance de público.

Considerações Finais

A pandemia da Covid-19, como bem salientado por Sousa (2021, p. 8) pode ser vista como um exemplo de choque exógeno que incentivou a mudança nas empresas ao obrigá-las a incorporarem mecanismos tecnológicos para a execução dos trabalhos.

Essas mudanças foram particularmente fortes no setor de Eventos, que precisou se reinventar para poder continuar ofertando eventos durante o período em que as aglomerações foram proibidas ou desaconselhadas. Entretanto, é possível salientar que são muitos os desafios para que um evento virtual tenha a mesma qualidade de um evento presencial bem estruturado. Não só de bons palestrantes e boa programação se faz um evento, seja qual for o formato em que ele é realizado: elementos como segurança, interação com o público e divulgação efetiva no pré-evento contribuem diretamente para que este seja bem-sucedido.

Nas duas semanas acadêmicas analisadas neste artigo, observou-se que a interação entre os participantes não foi tão proveitosa nem tão efetiva quando comparadas com os eventos presenciais, já que as plataformas escolhidas para a realização dos eventos não permitiam contato privado entre eles e não também havia tempo reservado para networking, como acontece nos eventos presenciais. Além disso, a invasão de hackers durante a II Semana da Gastronomia limitou a quantidade de pessoas nas palestras, já que o evento foi transferido para uma plataforma privada do IFSP.

Pode-se reiterar que é fundamental que os organizadores de eventos tenham especial atenção à escolha da plataforma em que será realizado o evento, bem como tenham domínio das funcionalidades existentes em cada uma das TIC, pois essas funcionalidades são úteis e vitais na realização de eventos híbridos e virtuais, tanto no cenário da pandemia quanto fora dele e podem ser responsáveis pelo sucesso ou pelo fracasso de um evento.

Referências

ABEOC - Associação Brasileira de Empresas de Eventos. **Dados do setor de Eventos 2019**. Disponível em <<<https://abeocpr.com.br/dados-do-setor-de-eventos-de-2019-abeoc-brasil/>>> Acessado em 12/11/2021

CAMPOS, Luiz Cláudio de A. Menescal. **Eventos: oportunidade de novos negócios**. SENAC Nacional, 2000.

CESCA, Cleuza Gertrudes Gimenes. **Organização de Eventos: Manual para planejamento e execução**. São Paulo: Editora Summus, 2008.

COSTA, Alice Maria Figueira Reis da. **Eventos Científicos Online: um fenômeno da Educação na Cibercultura**. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2018.

COUTINHO, Helen Rita Menezes. **Organização de Eventos**. Manaus: Centro de Educação Tecnológica do Amazonas, 2010.

FORTES, Waldyr Gutierrez; SILVA, Mariângela Benine. **Eventos: Estratégias de planejamento e execução**. São Paulo: Summus, 2011.

MATIAS, Marlene. **A arte de receber em Eventos**. São Paulo: Manole, 2014.

MELO NETO, Francisco Paulo de. **Criatividade em eventos**. 5 ed. São Paulo: Contexto, 2013.

NAKANE, Andréa Miranda. **Gestão e organização de eventos**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2017.

NAKANE, Andréa. **Eventos Virtuais – Fato ou tendência no cenário brasileiro?** VI Fórum Internacional de Turismo Do Iguassu. Paraná, 2012.

RIGA, Matheus. Para especialistas, eventos híbridos estão no radar no pós-pandemia, mas precisam ir muito além dos encontros estáticos. **Forbes**, 2021. Disponível em: <<<https://forbes.com.br/forbes-tech/2021/07/para-especialistas-eventos-hibridos-estao-no-radar-no-pos-pandemia-mas-precisam-ir-muito-alem-dos-encontros-estaticos/>>>. Acesso em: 15/10/2021.

SEBRAE e ABEOC Brasil. **II Dimensionamento Econômico da Indústria de Eventos no Brasil**. Florianópolis: Editora Eventos Expo, out. 2014.

SILVA, Tatiana J. S.; SILVA, Pedro B. M. da. **Os eventos digitais e os fatores motivacionais nos seus participantes: Uma revisão narrativa**. Boletim de Investigação (Cadernos De Investigação) do Mestrado em E-Business, 2021. Disponível em: <<<https://www.iscap.pt/ebusiness-rj/index.php/mne-rj/article/view/38>>>

SOUZA, Débora Cristina Barbalho. **O mercado de eventos no contexto da pandemia de Covid-19: crise, resiliência e inovação em Natal/RN**. 2021. 25f. Monografia (Graduação em Turismo) - Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021.

SOUZA, Henrique Adriano de. **Mudança institucional em momentos de crise: do trabalho presencial ao home office**. Curitiba: UFPR, 2021.

TOMÉ, Luciana Mota. **Setor de eventos e a pandemia**. Fortaleza: Banco do Nordeste do Brasil, ano 6, n.164, jun. 2021. (Caderno Setorial ETENE) Disponível em <<https://www.bnb.gov.br/s482-dspace/bitstream/123456789/817/1/2021_CDS_164.pdf>>

TV, Nsc. Empresa de SC aposta em eventos online e tem crescimento em meio à pandemia. **G1**, 2021. Disponível em: <<<https://g1.globo.com/sc/santa->

[atarina/techsc/noticia/2021/02/28/empresa-de-sc-aposta-em-eventos-online-e-tem-crescimento-em-meio-a-pandemia.ghtml](https://g1.globo.com/sc/santa-atarina/techsc/noticia/2021/02/28/empresa-de-sc-aposta-em-eventos-online-e-tem-crescimento-em-meio-a-pandemia.ghtml)>>. Acesso em: 27/10/2021.

WOBETO, Samara et al. **Invasões em Rede**. Santa Maria: Revista Arco (UFSM), jul. 2021.

YANES, Adriana Figueiredo. **Cerimonial, Protocolo e Etiqueta Em Eventos - Série Eixos.**
1º edição. Ed. Érica. Paraná, 2014.