**EBOOK: O CONSUMO DA EXPERIÊNCIA NOSTÁLGICA NA CCXP**

**CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO**

A cultura pop exerce uma influência marcante na sociedade contemporânea, não apenas como um meio de entretenimento, mas também como uma experiência coletiva compartilhada por diferentes gerações. A Comic Con Experience (CCXP), maior evento de cultura pop do Brasil, representa um espaço onde os fãs de diversas vertentes do entretenimento (quadrinhos, filmes, séries, jogos, animes) podem vivenciar suas paixões de forma imersiva. Este fenômeno não se limita ao consumo de produtos culturais, mas envolve também o consumo de experiências que provocam uma sensação de nostalgia.

O conceito de nostalgia, entendido como o desejo por experiências e objetos do passado, desempenha um papel importante dentro desse contexto. Ao revisitar universos e personagens que marcaram diferentes gerações, a CCXP oferece aos seus participantes uma viagem no tempo, proporcionando a imersão em momentos culturais de sua juventude ou até mesmo em períodos que não viveram, mas que sentem uma conexão afetiva.

Este ebook visa explorar o consumo da experiência nostálgica na CCXP, analisando como a nostalgia é estimulada dentro do evento e como o público consome essa experiência. Para isso, basear-se-á no artigo “A nostalgia na CCXP: a experiência do passado no presente”, disponível na revista da Universidade Federal do Paraná.

**CAPÍTULO 2: A NOSTALGIA NA CCXP**

A nostalgia, enquanto fenômeno emocional, tornou-se cada vez mais presente na sociedade contemporânea, principalmente entre os fãs de cultura pop. A CCXP, em sua programação e estrutura, é um exemplo claro de como essa sensação pode ser explorada em um evento que celebra a cultura geek e os universos ficcionais.

Na CCXP, a nostalgia não é apenas uma reação espontânea dos participantes, mas sim uma experiência estrategicamente planejada pelas produções culturais que estão presentes no evento. Desde as ativações temáticas, que recriam cenários de filmes e séries clássicas, até os estandes de marcas que lançam produtos voltados para a retomada de franquias antigas, tudo é pensado para provocar a lembrança de tempos passados.

É importante destacar que a nostalgia gerada pela CCXP vai além da simples lembrança de produtos ou marcas. Ela envolve uma reinvenção do passado, onde os participantes revivem suas emoções e experiências de uma maneira idealizada, mas também atualizada, permitindo que as gerações mais jovens possam se conectar com o que foi popular no passado, mesmo sem ter vivido aquele momento.

**CAPÍTULO 3: O CONSUMO DA EXPERIÊNCIA NOSTÁLGICA**

O consumo da experiência nostálgica na CCXP se dá de múltiplas formas. Por meio de ativações e atrações interativas, o evento possibilita aos participantes não apenas o contato com o objeto de seu desejo (seja um brinquedo, uma edição especial de quadrinhos ou uma recriação de cena famosa), mas também a vivência de um momento imersivo que remete a um sentimento de pertencimento.

Entre os elementos que promovem o consumo de nostalgia, podemos destacar:

* **Cosplays**: Muitos participantes se vestem como seus personagens favoritos de diferentes épocas, recriando um vínculo com uma parte do seu passado.
* **Estandes temáticos e produtos licenciados**: Produtos relacionados a filmes e séries clássicas, lançados especialmente para a ocasião, permitem aos fãs adquirir itens que revivem o passado cultural de maneira tangível.
* **Atividades imersivas**: Experiências de realidade aumentada e espaços recreativos que recriam momentos icônicos de franquias populares também contribuem para o consumo da nostalgia, permitindo aos participantes "viver" momentos do passado.
* **Encontros com ícones da cultura pop**: A presença de atores e criadores de obras que marcaram diferentes gerações facilita a criação de um vínculo emocional, ao possibilitar o contato direto com as figuras que representaram suas experiências de consumo de cultura.

Esses elementos não apenas proporcionam prazer imediato, mas também geram um profundo impacto emocional, fortalecendo o vínculo do fã com o evento e com os universos que ele representa.

**CAPÍTULO 4: CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O consumo da experiência nostálgica na CCXP revela a importância da memória afetiva dentro do contexto cultural atual. O evento, ao proporcionar uma imersão no passado por meio de diferentes experiências, permite que o público vivencie um reencontro com suas próprias histórias pessoais e coletivas. A nostalgia não é apenas uma saudade do que foi, mas uma reconstrução do passado que é reinterpretada e transformada por meio de novas perspectivas.

Assim, a CCXP se configura como um local de encontro entre gerações e de celebração de um passado que não é só recordado, mas também vivido no presente. Esse fenômeno de consumo da nostalgia é uma parte essencial da experiência do evento, ao conectar os participantes com os universos que marcaram suas vidas, ao mesmo tempo em que possibilita uma renovação desses universos para o público contemporâneo.

A nostalgia, portanto, não é um simples escapismo, mas uma forma de reinvenção e valorização das memórias, algo que a CCXP consegue realizar de maneira envolvente e significativa para seus participantes, criando experiências memoráveis que transcendem o tempo e as gerações.