CULTURA GAMER E TURISMO CULTURAL NA AMÉRICA LATINA: MOBILIDADES, EXPERIÊNCIAS SIMBÓLICAS E ECONOMIA CRIATIVA EM ECOSSISTEMAS DIGITAIS HÍBRIDOS

Gamer Culture and Cultural Tourism in Latin America: Mobilities, Symbolic Experiences and Creative Economy in Hybrid Digital Ecosystems

Igor Arnaldo de Alencar Feitoza[1]

RESUMO

A expansão da cultura gamer nas últimas décadas tem produzido impactos significativos sobre as formas contemporâneas de sociabilidade, consumo cultural e circulação de informações. Nesse contexto, os jogos digitais passaram a integrar ecossistemas híbridos que articulam experiências presenciais e digitais, contribuindo para o surgimento de novas dinâmicas associadas ao turismo cultural e à economia criativa. Este estudo tem como objetivo compreender de que maneira a cultura gamer atua como vetor de mobilidade turística, circulação simbólica e produção de experiências culturais na América Latina. Metodologicamente, a pesquisa caracteriza-se como qualitativa, exploratória e analítico-interpretativa, fundamentada em revisão bibliográfica e estudo documental. O corpus analítico é composto pela Brasil Game Show, pelo fenômeno Pokémon GO e por eventos e experiências representativos da cultura gamer latino-americana. Os resultados indicam que a cultura gamer favorece a formação de circuitos culturais que estimulam deslocamentos, fortalecem redes de interação e ampliam processos de circulação simbólica em ambientes digitais e presenciais. Conclui-se que os jogos digitais constituem importantes dispositivos de produção cultural, capazes de impulsionar experiências turísticas, fomentar a economia criativa e contribuir para a construção de novas territorialidades híbridas na América Latina.

PALAVRAS-CHAVE

Turismo Cultural; Cultura Gamer; Economia Criativa; Mobilidade Turística; Cultura Digital.

ABSTRACT

The expansion of gamer culture in recent decades has significantly impacted contemporary forms of sociability, cultural consumption, and information circulation. In this context, digital games have become part of hybrid ecosystems that connect physical and digital experiences, contributing to the emergence of new dynamics associated with cultural tourism and the creative economy. This study aims to understand how gamer culture operates as a driver of tourist mobility, symbolic circulation, and cultural experiences in Latin America. Methodologically, the research is qualitative, exploratory, and analytical-interpretative, based

[1] **Igor Arnaldo de Alencar Feitoza –** Mestrando em Turismo. Universidade Federal Fluminense. Rio de Janeiro, Brasil. Lattes: http://lattes.cnpq.br/3344318478605620. ORCID: https://orcid.org/0000-0002-6388-8946. E-mail: igorarnaldo@id.uff.br.

on a bibliographic review and documentary analysis. The analytical corpus comprises the Brazil Game Show, the Pokémon GO phenomenon, and representative events and experiences of Latin American gamer culture. The findings indicate that gamer culture fosters cultural circuits that stimulate mobility, strengthen interaction networks, and expand processes of symbolic circulation across digital and physical environments. It is concluded that digital games function as important cultural production devices, capable of promoting tourism experiences, fostering the creative economy, and contributing to the construction of new hybrid territorialities in Latin America.

KEYWORDS

Cultural Tourism; Gamer Culture; Creative Economy; Tourist Mobility; Digital Culture.

INTRODUÇÃO

As transformações promovidas pelas tecnologias digitais nas últimas décadas têm produzido mudanças significativas nas formas de comunicação, consumo cultural, sociabilidade e circulação de informações em escala global. Nesse contexto, os jogos digitais deixaram de ocupar uma posição periférica associada exclusivamente ao entretenimento para consolidarem-se como um dos principais fenômenos culturais contemporâneos. A expansão da cultura gamer evidencia não apenas o crescimento econômico da indústria de jogos, mas também a emergência de práticas sociais, comunidades digitais, redes de interação e experiências culturais que atravessam diferentes contextos geográficos e culturais (Jenkins, 2009; Castells, 2020).

A consolidação da cultura gamer ocorre em um cenário marcado pela convergência entre tecnologias digitais, plataformas de comunicação e indústrias criativas. Os jogos digitais passaram a integrar ecossistemas complexos compostos por eventos presenciais, transmissões online, produção de conteúdo, redes sociais, competições profissionais e comunidades de fãs. Tal configuração evidencia que a experiência gamer ultrapassa os limites da interação com o jogo em si, constituindo um ambiente cultural mais amplo no qual identidades, narrativas e formas de participação são continuamente construídas e compartilhadas (Manovich, 2001; Santaella, 2013).

Paralelamente, a economia criativa tem assumido crescente relevância nas discussões sobre desenvolvimento econômico, inovação e produção cultural. Fundamentada na valorização do conhecimento, da criatividade e dos ativos simbólicos, essa perspectiva reconhece o potencial das atividades culturais para gerar emprego, renda e novas oportunidades de desenvolvimento territorial. Nesse contexto, os jogos digitais destacam-se como um dos segmentos mais

dinâmicos das indústrias criativas, articulando processos de inovação tecnológica, produção cultural e circulação de bens simbólicos em escala global (Howkins, 2013; UNESCO, 2022).

As transformações observadas na cultura digital também têm impactado diretamente o campo do turismo. O fortalecimento das experiências mediadas por tecnologias, a ampliação dos fluxos comunicacionais e a crescente valorização do consumo cultural têm contribuído para o surgimento de novas formas de mobilidade associadas a interesses específicos, comunidades de afinidade e práticas culturais compartilhadas. Dessa forma, o turismo contemporâneo passa a incorporar experiências relacionadas a festivais, eventos temáticos, manifestações culturais e fenômenos oriundos dos ambientes digitais, ampliando as possibilidades de compreensão dos deslocamentos humanos para além das motivações tradicionalmente associadas ao lazer e ao patrimônio cultural (Richards, 2018; Urry; Larsen, 2011).

Nesse cenário, a cultura gamer apresenta-se como um campo particularmente relevante para a compreensão das relações entre turismo, cultura e tecnologias digitais. Eventos presenciais de grande porte, competições de esportes eletrônicos, encontros de fãs, experiências imersivas e jogos baseados em geolocalização demonstram que os universos digitais possuem capacidade crescente de estimular deslocamentos físicos, promover apropriações territoriais e gerar experiências culturais compartilhadas. Tais práticas evidenciam a formação de ecossistemas híbridos nos quais as fronteiras entre o digital e o presencial tornam-se progressivamente mais fluidas, produzindo novas formas de mobilidade e circulação simbólica (Jenkins, 2009; Castells, 2020).

No contexto latino-americano, esse fenômeno assume características particularmente relevantes em razão da expansão do mercado de jogos digitais, da consolidação de grandes eventos vinculados à cultura gamer e do fortalecimento de comunidades regionais articuladas por plataformas digitais. A crescente presença de festivais, feiras especializadas, campeonatos de esportes eletrônicos e iniciativas relacionadas à economia criativa sugere que a cultura gamer vem desempenhando papel cada vez mais significativo na produção de experiências culturais e na constituição de novos circuitos de mobilidade na região.

Diante desse contexto, emerge o seguinte problema de pesquisa: de que maneira a cultura gamer atua como vetor de mobilidade turística, circulação simbólica e produção de experiências

culturais na América Latina, contribuindo para a formação de ecossistemas digitais híbridos associados à economia criativa contemporânea?

Com base nesse questionamento, o objetivo geral deste estudo consiste em compreender como a cultura gamer contribui para a produção de mobilidades, experiências culturais e dinâmicas de circulação simbólica na América Latina, analisando suas interfaces com o turismo cultural, a economia criativa e os ecossistemas digitais híbridos.

Para alcançar esse objetivo, o artigo encontra-se estruturado em quatro seções principais, além desta introdução. Inicialmente, apresenta-se uma discussão teórica sobre turismo cultural, economia criativa e cultura gamer na América Latina. Em seguida, são descritos os procedimentos metodológicos que orientam a investigação. Posteriormente, desenvolve-se a análise da cultura gamer como vetor de mobilidade turística e circulação simbólica, considerando eventos presenciais, territorialidades híbridas, plataformas digitais e experiências associadas à economia criativa. Por fim, são apresentadas as considerações finais, destacando os principais resultados, contribuições e possibilidades para futuras pesquisas no campo do turismo e da cultura digital.

TURISMO CULTURAL, ECONOMIA CRIATIVA E CULTURA GAMER NA AMÉRICA LATINA

As transformações promovidas pelas tecnologias digitais têm produzido mudanças significativas nas formas de produção, circulação e consumo da cultura contemporânea. Nesse contexto, o turismo cultural passou a incorporar novas dinâmicas associadas à convergência midiática, às plataformas digitais e às experiências híbridas que articulam espaços físicos e virtuais. Mais do que o deslocamento para visitação de patrimônios históricos ou atrativos tradicionais, o turismo contemporâneo tem se expandido para territórios simbólicos construídos por produtos culturais, comunidades digitais e práticas de consumo mediadas por tecnologias da informação. Tal cenário evidencia a crescente aproximação entre turismo, cultura digital e economia criativa, configurando novas possibilidades de mobilidade, interação e construção de significados (Richards, 2018; Urry; Larsen, 2011).

O turismo cultural tem sido compreendido como um conjunto de práticas relacionadas à busca por experiências capazes de proporcionar contato com manifestações simbólicas, expressões identitárias e patrimônios materiais e imateriais. Essa perspectiva desloca a atenção dos recursos físicos para os processos de atribuição de sentidos, reconhecendo que os indivíduos

viajam não apenas para conhecer lugares, mas também para vivenciar narrativas, memórias e experiências culturais compartilhadas (Gastal, 2005; Beni, 2020). Em uma sociedade caracterizada pela intensificação dos fluxos comunicacionais, as experiências turísticas passam a ser influenciadas por redes digitais que ampliam o alcance dos conteúdos culturais e favorecem a formação de comunidades transnacionais conectadas por interesses comuns.

Paralelamente, a economia criativa consolidou-se como um importante campo de reflexão sobre as relações entre cultura, inovação e desenvolvimento. Fundamentada na valorização do conhecimento, da criatividade e dos ativos simbólicos, essa perspectiva reconhece a relevância econômica das indústrias culturais e dos setores criativos na geração de emprego, renda e desenvolvimento territorial (Howkins, 2013; Unesco, 2022). No âmbito do turismo, a economia criativa contribui para a diversificação das experiências oferecidas aos visitantes, promovendo formas de consumo baseadas na participação, na interação e na produção compartilhada de significados. Dessa maneira, eventos culturais, festivais, experiências imersivas e manifestações da cultura digital tornam-se elementos capazes de estimular fluxos turísticos e fortalecer identidades locais e regionais.

Entre os diversos fenômenos inseridos nesse contexto destaca-se a cultura gamer, entendida como um conjunto de práticas, valores, linguagens e formas de sociabilidade construídas em torno dos jogos digitais. Embora frequentemente associada apenas ao entretenimento, a cultura gamer constitui um fenômeno sociocultural complexo que mobiliza comunidades globais, produz referências identitárias e estabelece redes de interação que transcendem os limites dos ambientes virtuais (Jenkins, 2009; Santaella, 2013). Os jogos digitais deixaram de ser apenas produtos tecnológicos para se tornarem espaços de produção cultural, nos quais diferentes formas de participação, aprendizagem e construção de sentidos são continuamente negociadas pelos sujeitos envolvidos.

A compreensão da cultura gamer como fenômeno cultural encontra respaldo nos estudos clássicos sobre o jogo enquanto elemento estruturante da vida social. Para Huizinga (2019), o jogo constitui uma dimensão fundamental da cultura, precedendo inclusive diversas instituições sociais. De forma complementar, Caillois (2017) destaca que as práticas lúdicas assumem diferentes configurações e desempenham papel relevante na organização das relações humanas. No ambiente digital, essas características são potencializadas pela conectividade em

rede, permitindo a formação de comunidades distribuídas geograficamente, mas unidas por interesses, valores e repertórios culturais compartilhados.

A expansão das tecnologias digitais também favoreceu o surgimento de ecossistemas comunicacionais cada vez mais complexos, nos quais conteúdos circulam por múltiplas plataformas e dispositivos. A cultura da convergência descrita por Jenkins (2009) evidencia que os consumidores deixaram de ocupar uma posição passiva para assumir funções de produção, compartilhamento e ressignificação de conteúdos. Tal dinâmica contribui para a constituição de ecossistemas digitais híbridos, caracterizados pela integração entre ambientes presenciais e digitais, bem como pela articulação entre diferentes mídias, linguagens e formas de interação (Manovich, 2001; Castells, 2020).

Nesse cenário, a cultura gamer apresenta características particularmente relevantes para a compreensão das novas formas de mobilidade cultural. Eventos presenciais, competições de esportes eletrônicos, feiras temáticas, encontros de fãs, festivais e experiências imersivas têm estimulado deslocamentos motivados por interesses associados ao universo dos jogos digitais. Tais práticas evidenciam que o turismo contemporâneo não se limita à visitação de destinos convencionais, mas passa a incorporar experiências vinculadas a comunidades de interesse, redes sociotécnicas e formas emergentes de consumo cultural. Assim, os jogos digitais deixam de representar apenas objetos de entretenimento para se constituírem como dispositivos capazes de produzir territorialidades, promover encontros presenciais e estimular fluxos turísticos em diferentes escalas.

No contexto latino-americano, esse processo adquire características particulares em razão da crescente expansão da indústria criativa regional, da consolidação de grandes eventos voltados à cultura geek e gamer e da ampliação do acesso às tecnologias digitais. Países como Brasil, México, Argentina e Chile têm registrado o fortalecimento de comunidades de jogadores, produtores de conteúdo e organizações vinculadas aos esportes eletrônicos, contribuindo para a formação de circuitos culturais que articulam consumo, mobilidade e experiências compartilhadas. Dessa forma, a cultura gamer emerge como um importante vetor de circulação simbólica e de produção de experiências turísticas contemporâneas, oferecendo novas possibilidades para compreender as relações entre turismo, cultura e economia criativa na América Latina.

METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza exploratória e de abordagem analítico-interpretativa. A escolha desse delineamento decorre da necessidade de compreender as relações entre turismo cultural, cultura gamer, economia criativa e ecossistemas digitais híbridos, considerando os significados, práticas e dinâmicas socioculturais que emergem desses fenômenos. As abordagens qualitativas mostram-se particularmente adequadas para investigar processos culturais complexos, permitindo interpretar experiências, representações e formas de interação que não podem ser reduzidas a indicadores quantitativos (Denzin; Lincoln, 2006; Minayo, 2014).

Quanto aos procedimentos metodológicos, a pesquisa foi desenvolvida por meio de revisão bibliográfica e estudo documental. A revisão bibliográfica concentrou-se na literatura relacionada ao turismo cultural, economia criativa, cultura gamer, convergência midiática, mobilidade cultural e cultura digital, buscando identificar conceitos, categorias e abordagens teóricas capazes de sustentar a análise proposta. A revisão da produção científica permitiu compreender o estado da arte das discussões sobre as transformações contemporâneas do turismo e os impactos das tecnologias digitais na constituição de novas formas de experiência e circulação cultural (Flick, 2009).

Complementarmente, foi realizado um estudo documental baseado na análise de materiais institucionais, registros digitais, dados setoriais, documentos públicos e conteúdos produzidos por organizações vinculadas ao universo dos jogos digitais e da economia criativa. O uso de diferentes fontes documentais possibilita ampliar a compreensão dos fenômenos investigados e fortalecer a consistência analítica por meio da triangulação de evidências (Yin, 2015).

O corpus analítico foi constituído por três conjuntos de evidências empíricas selecionados em função de sua relevância para o problema de pesquisa. O primeiro corresponde à Brasil Game Show (BGS), considerada uma das principais feiras de jogos eletrônicos da América Latina e um importante espaço de encontro entre empresas, desenvolvedores, criadores de conteúdo e consumidores. O segundo contempla o fenômeno Pokémon GO, selecionado por sua capacidade de articular mobilidade física, apropriação dos espaços urbanos e interação entre ambientes digitais e presenciais. O terceiro conjunto é composto por eventos, práticas e experiências

vinculadas à cultura gamer latino-americana, incluindo competições de esportes eletrônicos, festivais temáticos e comunidades organizadas em torno dos jogos digitais.

A seleção desses elementos foi orientada por critérios previamente definidos, buscando assegurar coerência metodológica e alinhamento com os objetivos da investigação. Foram considerados a relevância turística dos fenômenos analisados, entendida como sua capacidade de estimular deslocamentos, participação em eventos e experiências culturais; o impacto cultural, relacionado à influência exercida sobre práticas, identidades e formas de sociabilidade; o alcance regional, privilegiando iniciativas com significativa presença na América Latina; e a atuação simultânea em ambientes digitais e presenciais, característica central dos ecossistemas híbridos contemporâneos.

A estratégia analítica adotada fundamenta-se na análise interpretativa, compreendida como um processo de identificação de padrões, relações e significados presentes nos materiais examinados. Embora a pesquisa não se configure como uma análise de conteúdo clássica aplicada a um corpus textual delimitado, foram incorporados procedimentos de categorização e interpretação que permitiram organizar os dados e produzir inferências sobre os fenômenos observados (Bardin, 2016).

Para operacionalizar a análise, foram definidas quatro categorias analíticas centrais: mobilidade, experiência, circulação simbólica e economia criativa. A categoria mobilidade busca compreender os deslocamentos físicos e simbólicos promovidos pelas práticas associadas à cultura gamer. A categoria experiência concentra-se nas formas de participação e vivência que caracterizam o turismo cultural contemporâneo. A circulação simbólica refere-se aos fluxos de informações, narrativas, identidades e significados que atravessam os ambientes digitais e presenciais. Por sua vez, a categoria economia criativa permite analisar as relações entre inovação, produção cultural, consumo e desenvolvimento econômico associadas ao universo dos jogos digitais.

A partir desse percurso metodológico, busca-se compreender de que maneira a cultura gamer atua como vetor de mobilidade turística, circulação simbólica e produção de experiências culturais na América Latina, contribuindo para a consolidação de novas articulações entre turismo, cultura e tecnologias digitais em ecossistemas híbridos contemporâneos (Manovich, 2001; Castells, 2020).

CULTURA GAMER COMO VETOR DE MOBILIDADE TURÍSTICA E CIRCULAÇÃO SIMBÓLICA

A consolidação da cultura gamer nas últimas décadas ampliou significativamente sua influência para além dos espaços tradicionalmente associados ao entretenimento digital. O crescimento das comunidades de jogadores, a expansão das plataformas digitais e a profissionalização do setor transformaram os jogos eletrônicos em um fenômeno cultural capaz de mobilizar indivíduos, estimular deslocamentos e produzir experiências coletivas em diferentes escalas. Nesse contexto, a cultura gamer passa a constituir um importante vetor de mobilidade turística, articulando práticas presenciais e digitais que favorecem a circulação de pessoas, bens simbólicos e recursos econômicos em diferentes territórios (Jenkins, 2009; Castells, 2020).

Entre as manifestações mais evidentes desse processo destacam-se os grandes eventos presenciais vinculados ao universo dos jogos digitais. A Brasil Game Show (BGS) representa um dos exemplos mais expressivos da América Latina, reunindo anualmente milhares de visitantes provenientes de diferentes regiões do Brasil e de países vizinhos. Mais do que uma feira comercial, a BGS configura-se como um espaço de encontro, sociabilidade e compartilhamento cultural, no qual empresas, desenvolvedores, criadores de conteúdo e comunidades de jogadores interagem em torno de experiências comuns. O deslocamento de participantes para esses eventos evidencia a existência de práticas associadas ao turismo de eventos, caracterizadas pela motivação cultural e pela busca por experiências relacionadas a interesses específicos (Beni, 2020; Richards, 2018).

Fenômeno semelhante pode ser observado em diversos eventos realizados em países latino-americanos, incluindo festivais de cultura pop, campeonatos de esportes eletrônicos, convenções temáticas e encontros organizados por comunidades de fãs. Essas iniciativas contribuem para a formação de circuitos culturais regionais que ultrapassam fronteiras nacionais e fortalecem redes de interação entre indivíduos que compartilham interesses relacionados aos jogos digitais. Nesse sentido, a cultura gamer não apenas acompanha os processos de globalização cultural, mas também participa ativamente da construção de novas formas de pertencimento e integração regional (Santaella, 2013; Castells, 2020).

A relação entre jogos digitais e mobilidade torna-se ainda mais evidente quando observada sob a perspectiva das territorialidades híbridas. O caso de Pokémon GO constitui um marco importante nesse processo ao promover a integração entre espaços físicos e ambientes digitais

por meio de mecânicas baseadas em geolocalização. Diferentemente dos jogos convencionais, a experiência proposta pelo aplicativo exige deslocamentos reais dos jogadores, incentivando a exploração de espaços urbanos, praças, monumentos, parques e pontos turísticos. Dessa forma, o ambiente urbano deixa de ser apenas cenário para tornar-se parte integrante da dinâmica lúdica, produzindo novas formas de apropriação e ressignificação dos territórios (Alencar; Pôrto Júnior, 2026).

Ao estimular a circulação de jogadores por diferentes espaços da cidade, Pokémon GO evidencia a emergência de práticas que aproximam elementos do turismo cultural e da cultura digital. A busca por locais específicos, a realização de eventos presenciais e a interação entre participantes contribuem para a produção de experiências que combinam lazer, sociabilidade e descoberta territorial. Nesse contexto, os jogos digitais atuam como dispositivos capazes de reconfigurar a relação dos indivíduos com os espaços urbanos, favorecendo a criação de territorialidades híbridas nas quais dimensões físicas e digitais coexistem de maneira integrada (Santaella, 2013; Manovich, 2001).

Além dos deslocamentos físicos, a cultura gamer também produz intensos fluxos de circulação simbólica por meio das plataformas digitais. Ambientes como Twitch, YouTube e Discord desempenham papel central na formação de comunidades, na difusão de conteúdos e na construção de identidades compartilhadas. Nessas plataformas, jogadores não apenas consomem informações, mas também produzem narrativas, estabelecem vínculos sociais e participam de processos colaborativos de construção de conhecimento e pertencimento cultural. A convergência entre diferentes mídias e formatos comunicacionais favorece a formação de ecossistemas digitais híbridos nos quais as experiências vivenciadas presencialmente continuam a ser compartilhadas, reinterpretadas e ampliadas em ambientes online (Jenkins, 2009; Manovich, 2001).

A circulação simbólica promovida por essas plataformas amplia significativamente o alcance das experiências associadas à cultura gamer. Eventos presenciais passam a ser acompanhados por transmissões ao vivo, conteúdos produzidos por influenciadores e interações realizadas em comunidades digitais. Como resultado, experiências originalmente localizadas podem alcançar audiências globais, fortalecendo a visibilidade de territórios, eventos e manifestações culturais específicas. Essa dinâmica evidencia que a mobilidade contemporânea não ocorre apenas por meio do deslocamento físico, mas também através da circulação contínua de informações,

imagens, narrativas e símbolos que conectam indivíduos em diferentes contextos geográficos (Castells, 2020).

Sob a perspectiva da economia criativa, a cultura gamer também se destaca pela capacidade de gerar impactos econômicos associados ao turismo, ao consumo cultural e à produção de experiências imersivas. Grandes eventos movimentam setores como hotelaria, alimentação, transporte e comércio local, contribuindo para a dinamização econômica das cidades que os sediam. Paralelamente, a comercialização de produtos licenciados, colecionáveis, vestuário temático e itens relacionados aos jogos digitais fortalece cadeias produtivas vinculadas às indústrias criativas, ampliando o potencial econômico desse segmento cultural (Howkins, 2013; Unesco, 2022).

As experiências imersivas constituem outro elemento relevante nesse contexto. O desenvolvimento de espaços temáticos, arenas de esportes eletrônicos, exposições interativas e atrações inspiradas em universos digitais demonstra como a cultura gamer vem sendo incorporada às estratégias contemporâneas de entretenimento e turismo cultural. Tais iniciativas evidenciam uma crescente valorização da experiência como elemento central do consumo cultural, reforçando a importância dos aspectos simbólicos, emocionais e participativos na construção das práticas turísticas contemporâneas (Pine; Gilmore, 2011; Richards, 2018).

No contexto latino-americano, esses processos assumem características particulares em razão das especificidades sociais, econômicas e culturais da região. O crescimento da indústria de jogos digitais, a expansão do acesso à internet e a consolidação de eventos voltados à cultura geek e gamer têm contribuído para a formação de ecossistemas culturais cada vez mais dinâmicos. Embora persistam desafios relacionados à infraestrutura, ao financiamento e à desigualdade de acesso às tecnologias, observa-se o fortalecimento de comunidades criativas capazes de produzir experiências culturais relevantes e de estimular novas formas de mobilidade e interação social.

Dessa forma, a cultura gamer revela-se muito mais do que um segmento do entretenimento digital. Trata-se de um fenômeno cultural contemporâneo que articula mobilidade, experiência, circulação simbólica e economia criativa em múltiplas escalas. Ao conectar ambientes físicos e digitais, promover deslocamentos motivados por interesses culturais e estimular a formação de

comunidades transnacionais, a cultura gamer contribui para a construção de novas práticas turísticas e para a redefinição das relações entre território, tecnologia e cultura na América Latina (Jenkins, 2009; Castells, 2020; Santaella, 2013).

CULTURA GAMER, TURISMO DE EVENTOS E EXPERIÊNCIAS DE PERTENCIMENTO

Um dos aspectos mais relevantes para a compreensão da relação entre cultura gamer e turismo cultural refere-se à capacidade dos jogos digitais e de suas comunidades de promover experiências coletivas baseadas no compartilhamento de interesses, valores e identidades. Nesse contexto, o deslocamento dos indivíduos não ocorre exclusivamente em função do destino visitado, mas também pela possibilidade de integração a grupos sociais com os quais compartilham repertórios culturais comuns. Tal característica aproxima a cultura gamer das discussões contemporâneas sobre turismo de afinidade, modalidade na qual a motivação da viagem está associada à participação em comunidades de interesse e à busca por experiências socialmente significativas (Richards, 2018; Urry; Larsen, 2011).

A crescente popularização de eventos vinculados aos jogos digitais evidencia essa dinâmica. Feiras, campeonatos, convenções e encontros temáticos funcionam como espaços de convergência cultural nos quais indivíduos provenientes de diferentes localidades encontram oportunidades para fortalecer vínculos sociais, trocar experiências e reafirmar identidades compartilhadas. Nesses ambientes, a experiência turística ultrapassa a lógica do consumo tradicional e passa a incorporar dimensões emocionais, simbólicas e relacionais que contribuem para a construção de sentimentos de pertencimento e reconhecimento coletivo.

A Brasil Game Show constitui um exemplo representativo desse fenômeno. Embora desempenhe funções comerciais e promocionais relevantes para a indústria dos jogos digitais, sua importância transcende a simples exposição de produtos e tecnologias. O evento converte-se em um espaço de encontro entre jogadores, desenvolvedores, influenciadores, criadores de conteúdo e comunidades organizadas em torno da cultura gamer. A participação nesse tipo de ambiente possibilita o fortalecimento de laços sociais previamente estabelecidos em plataformas digitais, promovendo a materialização presencial de relações construídas em ecossistemas virtuais.

Essa característica evidencia uma transformação importante nas práticas turísticas contemporâneas. Em vez de buscar exclusivamente atrações físicas ou patrimônios culturais

tradicionais, parcela crescente dos visitantes desloca-se motivada pela possibilidade de participar de experiências coletivas vinculadas a interesses específicos. O turismo passa a incorporar formas de mobilidade orientadas por identidades culturais compartilhadas, nas quais a experiência do encontro assume papel central na motivação da viagem. Nesse sentido, a cultura gamer contribui para ampliar a compreensão das múltiplas formas pelas quais os indivíduos atribuem significado aos deslocamentos e constroem experiências turísticas na contemporaneidade.

Outro elemento relevante refere-se à cultura participativa que caracteriza os ecossistemas gamers. Diferentemente dos modelos tradicionais de consumo cultural, marcados pela separação entre produtores e consumidores, a cultura gamer favorece a atuação ativa dos sujeitos na produção, circulação e ressignificação de conteúdos. Comunidades organizadas em torno de jogos digitais produzem narrativas, compartilham conhecimentos, criam eventos, desenvolvem conteúdos próprios e estabelecem redes colaborativas que ampliam o alcance das experiências vivenciadas. Tal dinâmica fortalece o sentimento de pertencimento e contribui para a formação de vínculos duradouros entre os participantes (Jenkins, 2009).

A noção de pertencimento revela-se particularmente importante para compreender os impactos da cultura gamer sobre o turismo cultural. A participação em eventos presenciais não representa apenas uma oportunidade de lazer, mas também um momento de reconhecimento identitário e integração comunitária. Os indivíduos passam a perceber esses espaços como ambientes de validação cultural, nos quais práticas, conhecimentos e referências compartilhadas encontram legitimidade social. Como resultado, os eventos gamers assumem funções semelhantes às observadas em festivais culturais, encontros temáticos e outras manifestações associadas ao turismo de experiência.

Dessa forma, a cultura gamer demonstra que as mobilidades contemporâneas não podem ser compreendidas exclusivamente a partir de fatores econômicos, geográficos ou recreativos. Aspectos relacionados à identidade, ao pertencimento e à participação cultural exercem influência crescente sobre as motivações dos deslocamentos humanos. Ao promover encontros presenciais entre comunidades anteriormente conectadas por ambientes digitais, os ecossistemas gamers contribuem para a construção de experiências turísticas fundamentadas na sociabilidade, na interação e na produção compartilhada de significados, ampliando as possibilidades analíticas do turismo cultural na era digital.

CULTURA GAMER E CONSTRUÇÃO DE TERRITORIALIDADES LATINO-AMERICANAS

A análise da cultura gamer na América Latina exige o reconhecimento de que os jogos digitais não constituem apenas um fenômeno globalizado, mas também uma prática cultural que assume características específicas em diferentes contextos regionais. Embora grande parte das tecnologias, plataformas e produtos que compõem o universo gamer seja desenvolvida em centros econômicos localizados na América do Norte, Europa e Ásia, sua apropriação pelos públicos latino-americanos ocorre por meio de processos de adaptação, ressignificação e produção cultural que refletem as particularidades históricas, sociais e econômicas da região. Nesse sentido, a cultura gamer latino-americana deve ser compreendida como resultado da interação entre fluxos globais de informação e práticas culturais locais, produzindo formas singulares de participação e pertencimento (Castells, 2020; Santaella, 2013).

A expansão do acesso à internet, a popularização dos dispositivos móveis e o crescimento da indústria regional de jogos digitais contribuíram significativamente para a consolidação de comunidades gamers em diversos países latino-americanos. Brasil, México, Argentina, Chile e Colômbia destacam-se pela realização de eventos especializados, pelo fortalecimento de equipes de esportes eletrônicos, pelo crescimento da produção independente de jogos e pela formação de redes digitais cada vez mais conectadas. Esses processos evidenciam que a cultura gamer vem ocupando posição relevante na constituição de novas dinâmicas culturais e econômicas na região, ampliando sua influência para além dos ambientes estritamente virtuais.

Sob a perspectiva do turismo cultural, esse cenário favorece a formação de territorialidades que articulam dimensões físicas e digitais em escala regional. Eventos, campeonatos, feiras e festivais promovem deslocamentos entre diferentes cidades e países, estimulando a circulação de visitantes motivados por interesses relacionados à cultura gamer. Tais práticas contribuem para a constituição de circuitos culturais transnacionais que conectam comunidades distribuídas geograficamente, mas unidas por referências simbólicas compartilhadas. Dessa forma, a mobilidade associada aos jogos digitais passa a desempenhar papel relevante na construção de espaços de interação que ultrapassam fronteiras nacionais e fortalecem vínculos regionais.

Essas territorialidades também se manifestam nos ambientes digitais. Plataformas como Twitch, YouTube e Discord possibilitam a formação de comunidades que operam continuamente por meio de interações em língua portuguesa e espanhola, favorecendo a circulação de conteúdos,

informações e experiências entre diferentes países latino-americanos. Influenciadores digitais, criadores de conteúdo e organizações vinculadas aos esportes eletrônicos desempenham papel importante nesse processo ao promover conexões entre públicos que compartilham interesses comuns, independentemente de sua localização geográfica. Como resultado, observa-se a emergência de espaços de sociabilidade que articulam proximidade cultural e distância territorial em um mesmo ecossistema comunicacional.

A construção dessas territorialidades evidencia que a cultura gamer não produz apenas deslocamentos físicos, mas também formas de integração simbólica. Narrativas, referências culturais, práticas de consumo e experiências compartilhadas circulam continuamente entre diferentes contextos nacionais, contribuindo para a formação de repertórios comuns e para o fortalecimento de identidades coletivas. Nesse processo, os jogos digitais funcionam como mediadores culturais capazes de conectar indivíduos, comunidades e territórios por meio de linguagens e experiências amplamente reconhecidas no contexto regional.

Além disso, a crescente valorização da economia criativa na América Latina tem favorecido o desenvolvimento de iniciativas que articulam cultura gamer, inovação e desenvolvimento territorial. Eventos especializados, estúdios independentes, programas de incentivo à produção de jogos e projetos voltados aos esportes eletrônicos demonstram que os games vêm assumindo papel cada vez mais relevante nas estratégias de fortalecimento das indústrias criativas regionais. Essa dinâmica contribui não apenas para a geração de oportunidades econômicas, mas também para a ampliação da visibilidade internacional da produção cultural latino-americana.

A compreensão da cultura gamer como elemento constitutivo de territorialidades latino-americanas permite ampliar as análises sobre turismo cultural e mobilidade na contemporaneidade. Ao conectar espaços físicos, plataformas digitais e comunidades transnacionais, os jogos digitais contribuem para a formação de novos territórios simbólicos caracterizados pela circulação contínua de pessoas, informações e experiências. Tais processos revelam que a cultura gamer deve ser compreendida não apenas como uma manifestação do entretenimento digital, mas como um fenômeno cultural capaz de fortalecer vínculos regionais, estimular mobilidades e produzir formas inovadoras de interação entre turismo, cultura e tecnologia na América Latina.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa buscou compreender de que maneira a cultura gamer pode atuar como vetor de mobilidade turística, circulação simbólica e produção de experiências culturais na América Latina, considerando as transformações promovidas pela cultura digital e pela expansão dos ecossistemas híbridos contemporâneos. A análise realizada permitiu identificar que os jogos digitais extrapolam a condição de produtos de entretenimento, constituindo-se como fenômenos culturais capazes de mobilizar indivíduos, promover deslocamentos, estimular o consumo cultural e fortalecer redes de interação que articulam ambientes físicos e digitais.

Os resultados evidenciam que a cultura gamer participa ativamente da construção de novas formas de turismo cultural, especialmente por meio de eventos presenciais, competições, festivais temáticos, experiências imersivas e práticas associadas à apropriação dos espaços urbanos. Fenômenos como a Brasil Game Show e Pokémon GO demonstram que os jogos digitais possuem capacidade de produzir fluxos turísticos, incentivar a circulação de pessoas e promover experiências que combinam lazer, sociabilidade, tecnologia e descoberta territorial. Tais características reforçam a compreensão de que as práticas turísticas contemporâneas estão cada vez mais associadas à busca por experiências significativas e à participação em comunidades de interesse compartilhado.

A pesquisa também permitiu observar que a circulação simbólica desempenha papel central nesse processo. Plataformas digitais, comunidades online e ambientes colaborativos ampliam o alcance das experiências associadas à cultura gamer, favorecendo a formação de redes transnacionais de interação e contribuindo para a construção de identidades coletivas. Nesse contexto, a mobilidade deixa de estar restrita ao deslocamento físico, incorporando fluxos permanentes de informações, narrativas, imagens e significados que atravessam fronteiras geográficas e culturais.

Sob a perspectiva da economia criativa, verificou-se que a cultura gamer contribui para a geração de valor econômico e simbólico por meio da realização de eventos, da comercialização de produtos culturais, da criação de experiências imersivas e do fortalecimento de cadeias produtivas associadas às indústrias criativas. Tais aspectos evidenciam o potencial desse segmento para impulsionar estratégias de desenvolvimento cultural e turístico, especialmente

em contextos marcados pela crescente digitalização das práticas sociais e pelo fortalecimento de formas alternativas de consumo cultural.

No contexto latino-americano, a cultura gamer revela-se particularmente relevante por sua capacidade de articular diferentes realidades sociais, econômicas e culturais em torno de interesses comuns. O fortalecimento de comunidades regionais, a expansão de eventos especializados e o crescimento da indústria de jogos digitais demonstram que esse fenômeno vem assumindo papel cada vez mais significativo na constituição de novos circuitos culturais e turísticos. Dessa forma, compreender a cultura gamer como objeto legítimo de investigação no campo do turismo representa um passo importante para ampliar as perspectivas analíticas sobre as transformações que caracterizam a sociedade contemporânea.

Como contribuição teórica, este estudo propõe a aproximação entre os campos do turismo cultural, da cultura digital, da economia criativa e dos estudos sobre jogos digitais, evidenciando a necessidade de abordagens interdisciplinares capazes de compreender fenômenos que se desenvolvem simultaneamente em ambientes presenciais e digitais. Ao reconhecer a cultura gamer como produtora de mobilidades, experiências e territorialidades híbridas, amplia-se a compreensão das múltiplas formas pelas quais a cultura influencia os deslocamentos e as práticas turísticas no século XXI.

Por fim, sugere-se que pesquisas futuras aprofundem a investigação sobre os impactos econômicos dos eventos gamers nos destinos turísticos, as relações entre esportes eletrônicos e turismo de eventos, a formação de comunidades transnacionais vinculadas aos jogos digitais e o papel das tecnologias emergentes na criação de experiências turísticas imersivas. Também se mostram promissoras análises comparativas entre diferentes países latino-americanos, capazes de identificar especificidades regionais e contribuir para o fortalecimento de uma agenda de pesquisa voltada à compreensão das relações entre turismo, cultura gamer e transformação digital.

REFERÊNCIAS

Alencar, I. A. S. de, & Pôrto Júnior, F. G. R. (2026). Territorialidade Lúdica E Cidades Híbridas: Uma Análise De Pokémon Go Como Dispositivo De Mapeamento Participativo E Ocupação Urbana. *Revista Políticas Públicas & Cidades*, 15(1), e2948. Link

Bardin, L. (2016). *Análise de conteúdo*. Edições 70.

Beni, M. C. (2020). *Análise estrutural do turismo* (15ª ed.). Senac.

Caillois, R. (2017). *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*. Vozes.

Castells, M. (2020). *A sociedade em rede* (21ª ed.). Paz e Terra.

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2006). *O planejamento da pesquisa qualitativa: Teorias e abordagens* (2ª ed.). Artmed.

Flick, U. (2009). *Introdução à pesquisa qualitativa* (3ª ed.). Artmed.

Gastal, S. (2005). *Turismo, imagens e imaginários*. Aleph.

Howkins, J. (2013). *Economia criativa: Como ganhar dinheiro com ideias criativas*. M. Books.

Huizinga, J. (2019). *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura* (9ª ed.). Perspectiva.

Jenkins, H. (2009). *Cultura da convergência* (2ª ed.). Aleph.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

Minayo, M. C. S. (2014). *O desafio do conhecimento: Pesquisa qualitativa em saúde* (14ª ed.). Hucitec.

Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (2011). *The experience economy* (Updated ed.). Harvard Business Review Press.

Richards, G. (2018). Cultural tourism: A review of recent research and trends. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 36, 12–21. Link

Santaella, L. (2013). Comunicação ubíqua: Repercussões na cultura e na educação. Paulus.

UNESCO. (2022). *Re|Shaping policies for creativity: Addressing culture as a global public good*. UNESCO.

Urry, J., & Larsen, J. (2011). *The tourist gaze 3.0* (3rd ed.). Sage.