



## Jogos eletrônicos como meios para a realização de viagens virtuais

Kevin Lima Ferreira<sup>1</sup>

### Resumo

O presente artigo tem como objetivo mostrar como a evolução dos jogos eletrônicos ao longo das décadas permitiu que os mesmos pudessem oferecer experiências variadas e complexas que podem ser interpretadas como viagens virtuais. Os jogos eletrônicos são uma das principais atividades de lazer, inclusive no Brasil (PGB 22) tendo sido observado um aumento na procura por jogos eletrônicos durante a pandemia da Covid-19. Além disso, observa-se um crescente interesse por parte das empresas de tecnologia em geral por formas de comunicação remota e atividades virtuais mais interativas, sobretudo com relação ao metaverso, contudo não há uma produção acadêmica muito grande sobre os jogos eletrônicos nesse contexto. Tendo em vista este fato e com o objetivo de contribuir para as pesquisas sobre jogos eletrônicos e turismo virtual, o artigo consiste em uma introdução ao tema dos videogames e apresentação dos resultados de uma pesquisa realizada pelo autor em 2021 sobre a motivação dos jogadores brasileiros. Os resultados da pesquisa mostraram que há um grande apreço por jogos focados na narrativa, sendo esses os que melhor transmitem sensações de “fuga” e “aproximação” por serem experiências mais imersivas na opinião dos jogadores. Como metodologia de pesquisa foi elaborado um questionário online e divulgado em setembro daquele ano, contendo perguntas abertas e de múltipla escolha. Além disso, de modo a ilustrar melhor a questão, criou-se um quadro baseado nos doze itens elencados por Snepenger, King et al. (2006) que caracterizam as quatro dimensões do Modelo da Psicologia Social para a motivação do turismo de Iso-Ahola (1982), contendo exemplos de como as expectativas motivacionais dos viajantes podem ser atingidas dentro do contexto do turismo e dos jogos eletrônicos. Acredita-se que os resultados dessa pesquisa poderão ajudar na compreensão dos elementos-chave que permitem que as experiências de viagens físicas ou virtuais sejam percebidas como mais ou menos imersivas, especialmente no contexto do turismo cultural.

**Palavras-chave:** lazer, turismo, motivação, metaverso, videogames

---

<sup>1</sup> Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Turismo (PPGTUR). Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo (EACH-USP). Lattes: <https://lattes.cnpq.br/5986919654147947>. E-mail: [kevinlima.f@usp.br](mailto:kevinlima.f@usp.br). Agradecimentos aos Professores e colegas da EACH-USP e do PPGTUR pelo suporte e à CAPES pelo apoio financeiro para essa pesquisa sem os quais não poderia estar realizando a pós-graduação. Agradecimentos especiais também ao meu orientador do mestrado, Prof<sup>o</sup> Dr<sup>o</sup> Luiz Gonzaga Godoi Trigo e à minha orientadora do TCC da graduação em Lazer e Turismo da EACH-USP, Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Cynthia Harumy Watanabe Correa pelo apoio e incentivo na realização dessa pesquisa.