



CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO SALGADO
CURSO BACHARELADO EM PSICOLOGIA

ANTÔNIO WEYMA ALVES RODRIGUES

O PRECONCEITO EM AMBIENTE VIRTUAL: A experiência em comunidade no
jogo overwatch 2

ICÓ - CEARÁ
2025

ANTÔNIO WEYMA ALVES RODRIGUES

O PRECONCEITO EM AMBIENTE VIRTUAL: A experiência em comunidade no
jogo overwatch 2

Pesquisa submetida à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de Bacharelado em Psicologia do Centro Universitário Vale do Salgado, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Psicologia.

Orientadora: Prof.^a M.^a Maria Eniana Araujo Gomes Pacheco

ANTÔNIO WEYMA ALVES RODRIGUES

**O PRECONCEITO EM AMBIENTE VIRTUAL: A experiência em comunidade no
jogo overwatch 2**

Artigo científico aprovado em ____/____/____, como requisito para a obtenção do título de
Bacharel em Psicologia pelo Centro Universitário Vale do Salgado – UniVS.

BANCA EXAMINADORA:

Prof.^a M.^a Maria Eniana Araujo Gomes Pacheco
Centro Universitário Vale do Salgado
Orientadora

Prof. Esp. Antônio Martins Vieira e Silva Junior
Centro Universitário Vale do Salgado
Avaliador

Prof. Esp. Maxwell Fontes Teixeira
Centro Universitário Vale do Salgado
Avaliador

O PRECONCEITO EM AMBIENTE VIRTUAL: A experiência em comunidade no jogo overwatch 2

Antônio Weyma Alves Rodrigues
Maria Eniana Araújo Gomes Pacheco

RESUMO

O presente trabalho investiga a experiência ambiental na comunidade do jogo online Overwatch 2, abordando aspectos como as variadas manifestações de preconceitos e como estão presentes dentro desse ambiente virtual. A pesquisa analisa a comunidade gamer como um espaço de interação e pertencimento, evidenciando como os jogadores se envolvem socialmente e constroem vínculos a partir da vivência em comunidade. Além disso, o estudo contextualiza os impactos do preconceito nas relações dentro do jogo, identificando suas expressões e como elas afetam a experiência dos jogadores, especialmente os pertencentes a minorias sociais. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório, estruturada a partir de um relato de experiência e pesquisa narrativa, com base nas vivências do próprio pesquisador em partidas públicas do jogo. A coleta de dados foi realizada por meio de Relato de Experiência (Ludke e Cruz, 2010), um diário de campo, onde foi registrado um total de três partidas multiplayer, respeitando critérios de inclusão e exclusão previamente definidos. Este estudo contribui para evidenciar como o ambiente virtual dos jogos online pode reproduzir práticas de exclusão e preconceito. Evidencia a necessidade de pesquisas sobre games, destacando a importância de investigar as dinâmicas de preconceito, pertencimento e saúde mental em comunidades virtuais.

Palavras-chave: Ambiente. Jogos online. Experiência

ABSTRACT

This paper investigates the environmental experience of the Overwatch 2 online game community, addressing aspects such as the various manifestations of prejudice and how they are present within this virtual environment. The research analyzes the gaming community as a space for interaction and belonging, highlighting how players engage socially and build bonds through community experiences. Furthermore, the study contextualizes the impacts of prejudice on in-game relationships, identifying its expressions and how they affect the experience of players, especially those belonging to social minorities. The research adopts a qualitative, exploratory approach, structured around an experience report and narrative research, based on the researcher's own experiences in public matches of the game. Data collection was conducted through Experience Reports (Ludke and Cruz, 2010), a field diary, where a total of three multiplayer games were recorded, respecting previously defined inclusion and exclusion criteria. This study contributes to highlighting how the virtual environment of online games can reproduce practices of exclusion and prejudice. It highlights the need for research on games, highlighting the importance of investigating the dynamics of prejudice, belonging, and mental health in virtual communities.

Keywords: Environmental. Online games. Experience.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos online se consolidaram e se tornaram cada vez mais presentes na vida de crianças, jovens e adultos; que acabam dedicando parte do seu tempo para experienciar esse segmento inovador do universo digital. Tais experiências no mundo digital tornaram-se para as pessoas uma ferramenta não apenas usada como diversão, mas também como algo que pode ofertar novas formas de criatividade, aprendizagem, empreendedorismo e inovação (Palfrey & Gasser, 2011).

De acordo com dados levantados pelo SX Group e Go Gamers, entre os meses de janeiro e fevereiro de 2025, 82,8% dos brasileiros consomem jogos digitais, com um aumento de 8,9 pontos percentuais em relação ao ano de 2024. Esses dados revelam o crescimento que o mercado de jogos teve nos últimos anos dentro da indústria do entretenimento, que com o passar do tempo, alcançou ainda mais público para esse mercado.

Em consequente, o jogo Overwatch 2 é um jogo online multijogador de tiro em primeira pessoa (FPS) e publicado pela Blizzard Entertainment. É um jogo baseado na experiência do jogador versus jogador, onde os jogadores escolhem mais de 30 heróis, cada um com habilidades únicas e singulares para competir nos mais variados modos de jogo.

Em uma ótica da psicologia social, Silvia Lane (2006) afirma que, a psicologia social pode ser definida como uma área que busca compreender a inserção do sujeito no convívio social, em seus mais variados contextos. Essa inserção, pode ser ocasionada, através da adesão do sujeito à comunidades, a comunidade gamer, em contrapartida, é uma delas. Segundo Góis (1990) as comunidades são como condições da qual o sujeito constrói sua personalidade, sua individualidade crítica, sua identidade e uma nova realidade social.

Dentro de uma visão da psicologia ambiental, Moser (1998) contribui trazendo que, cada sujeito avalia, percebe e realiza ações subjetivas diante do seu ambiente físico e social. Assim, deve-se haver um entendimento de que o ambiente digital experienciado pela comunidade gamer, também pode ser um social e manifestar as mais diversas formas de expressão de subjetividades.

Contudo, mesmo que o ambiente digital dos jogos online traga benefícios para os que o experienciam, o preconceito presente na sociedade pode assolar esse ambiente que, em sua ideia inicial, deveria ser isento ou minimamente escasso de tal fenômeno. A autora Tiburi (2016) discute sobre como essas condutas de ódio estão presentes em todos os âmbitos sociais. Afirmando que esse ódio que surge no seio de uma sociedade dita civilizada e em um

estágio tecnológico avançado, em tempos remotos, onde há o ápice de tecnologia digital, é porque, de certa maneira, ele está intrinsecamente ligado a essa sociedade.

Os Jogos eletrônicos são agora uma parte da nossa vida cultural e econômica, como são os filmes e os livros (Ferguson et al, 2013). Com relação aos jogos online na comunidade gamer, percebe-se que, por mais que haja os impactos positivos, existem os que são negativos, entendendo que esse ambiente está suscetível a variadas formas de preconceito. A partir desta perspectiva da base a problemática da pesquisa que é: Como se manifestam as práticas de preconceito na comunidade gamer do jogo Overwatch 2?.

A tecnologia, de determinado modo, pode contribuir para uma sociedade mais justa por desenvolver a habilidade de acessar, adaptar e criar novos conhecimentos e possibilidades sociais (Lévy, 2000). De antemão, o tema deste estudo se faz tão presente e necessário, justamente por enfatizar que a cultura tecnológica está cada vez mais enraizada no ambiente coletivo e pessoal dos indivíduos. Dando a devida relevância do assunto dentro desta análise que reconhece os impactos e a importância desse segmento digital na sociedade (Demo, 2007).

Portanto, cabe ressaltar que o objetivo geral deste trabalho é discutir as manifestações do preconceito no ambiente de jogos online da comunidade gamer do Overwatch 2, tendo como objetivos específicos: a) apresentar a comunidade gamer do jogo online intitulado Overwatch 2. b) descrever as manifestações de preconceito a partir da experiência do pesquisador em partidas aleatórias no jogo Overwatch 2 e c) Discutir sobre os preconceitos observados dentro da comunidade do Overwatch 2.

A realização desta pesquisa surgiu através da ideia de um estudo que abarcasse toda a experiência prévia do indivíduo pesquisador dentro deste segmento digital. Como um sujeito que pôde experimentar as mais diversas situações dentro da comunidade gamer, a realidade vivida pelo mesmo, traz a bagagem necessária para o início e conclusão deste estudo, além de, é claro, o conhecimento teórico sobre os temas propostos.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 O AMBIENTE DIGITAL COMO CENÁRIO DE INTERAÇÕES

A partir da perspectiva de Pierre Lévy (1996), o virtual apresenta-se como uma dimensão paralela à realidade, é algo que existe de forma real, pela sua potência e gama de

possibilidades existentes a partir dela, evidenciando que não foi atualizado ou concretizado, desassociando do conceito atribuído pelo senso comum, de que seria algo falso ou inexistente.

O virtual não é pertencente ao campo do imaginário, é aquilo que pode vir a ser, onde pode-se manifestar das mais variadas formas, exemplificando, a partir de um desejo se transforma em ação. Sendo assim, o virtual não se torna contrário ao real, mas sim, uma das fases pertencentes ao real, associando que tudo que existir em algum período está presente no campo da virtualidade (Lévy, 1996).

Partindo da compreensão do virtual como realidade em potência, o ciberespaço surge como o ambiente onde essas virtualidades podem se manifestar, desenvolver e atualizar. Este conceito não é apenas um conjunto técnico de redes conectadas, mas sim um novo espaço de comunicação, interação entre sujeitos e uma constante produção coletiva de sentido, formado pelas conexões digitais entre os que estão ali presentes (Levy, 1999).

O ambiente digital tem uma grande importância na história da sociedade democrática e contribui positivamente para que os sujeitos, participem ativamente dos rumos que a mesma irá tomar, como por exemplo, na definição e elaboração de políticas públicas. Em um espaço onde as interações são bastante acentuadas e colaborativas (Gomes e Maia, 2008).

Nas palavras de Lehnen (2015), as mídias digitais e a internet, que compõem o ambiente digital, passaram a fazer parte do cotidiano humano de forma cada vez mais rápida, crescendo não apenas através de computadores, mas também, posteriormente, em smartphones, videogames e entre outros aparelhos eletrônicos. Assim, à medida que esse cotidiano se conecta, há uma expansão desses ambientes virtuais.

Os meios digitais permitem que todos os seus usuários, através da formação de redes, especialmente em seu atributo inicial se conectem, compartilhem e, além disso, transformem esse segmento em um palco para as mais variadas interações, influenciando que os indivíduos se relacionem de formas antes jamais vistas ou pensadas (Rocha, 2004).

Thompson (2018) traz uma contribuição de que, com o passar do tempo, as interações da vida social mudaram e continuarão mudando constantemente, com isso, o mesmo aconteceu até com a forma como os sujeitos aparecem uns aos outros e interagem entre si. Em ambientes como o digital, não são face a face, mas sim, através de um dispositivo conectado a internet e por trás de telas de quaisquer que sejam os equipamentos eletrônicos.

2.2 PRECONCEITO NO AMBIENTE VIRTUAL GAMER

De acordo com Gordon Allport (1954), o preconceito é um ato de hostilidade contra uma pessoa que socialmente é desvalorizada. Para o autor, o preconceito se configura como

generalizações desconexas, que pode ser vivenciado por um grupo como um todo ou por um sujeito que esteja dentro desse grupo, onde dentro das dinâmicas sociais, é um grupo sem muita importância e pouco incluído no convívio social.

Ainda conforme o que diz Allport (1954), diante das estruturas da sociedade, existem diversos grupos socialmente desvalorizados, grupos esses que seriam afetados por inúmeras formas de preconceito. Seguindo o pensamento do autor, grupos sociais como a população negra ou a comunidade LGBTQIA+ sofreriam com o racismo e a LGBTfobia, respectivamente; pois a existência desses grupos acarreta na existência de outros tipos de preconceito. Dando brecha para o aparecimento de várias outras manifestações preconceituosas.

Segundo Rios (2007), o preconceito aparece através da interação entre grupos distintos que, a partir do surgimento de relações de poder, gera uma hierarquia entre os mesmos. Essa hierarquia serve como uma ferramenta de manutenção para a perpetuação dos preconceitos existentes.

Nesse contexto, um grupo subjuga um outro e se põe em uma relação de dominação, onde o grupo dominado está à mercê dos atos preconceituosos, por assim dizer. Ao associar com o ambiente dos gamers, é presente uma naturalização destes preconceitos, onde a toxicidade online leva à dessensibilização, os discursos de ódio muitas vezes são aceitos como parte do contexto do jogo (Costa et al, 2024).

Outra forma de enxergar o preconceito seria entendendo como algo categorizado nos pensamentos e comportamentos do cotidiano, onde Heller (1989) afirma que "quem não se liberta de seus preconceitos artísticos, científicos e políticos acaba fracassando, inclusive pessoalmente". Os preconceitos não apenas limitam o olhar crítico e reflexivo sobre o mundo, como também impactam negativamente a forma como os sujeitos se relacionam socialmente e se constituem enquanto indivíduos.

Tendo em vista, um grupo dominado poderia ser compreendido como o grupo das minorias sociais que segundo, Nobrega e Joca (2009), seriam grupos que são excluídos de algum direito que deveria os abranger, mas por estarem presentes em outro grupo que não corresponde ao que foi constituído como o padrão, devido a isso, sofrem com a exclusão, pois esse “padrão”, seria o grupo dominante.

Conforme Pereira (1996) aponta que as formas de expressão do preconceito surgem com nomes diversos e em contextos particulares de existência cada uma. Nesse caso, o racismo, a LGBTfobia, a gordofobia, o machismo e outros, existem em situações de vivência que diferem uns dos outros, mas com o mesmo impacto no indivíduo que vivencie qualquer

uma dessas manifestações.

As dinâmicas de preconceito observadas na sociedade também se refletem nos espaços virtuais, onde essas manifestações se tornam perceptíveis nas interações entre os usuários, especialmente quando envolvem jogadores que se distanciam de um perfil hegemônico (Costa et al, 2024).

Em suma, “A sociedade categoriza pessoas em função, dentre outros aspectos, do que considera comum e natural para um grupo social, uma faixa etária ou um status social. As preconceções que construímos sobre um grupo de pessoas são transformadas em expectativas e normas de comportamento e esperamos que elas ajam de acordo com elas.” (Salles e Silva, 2008). Portanto, esses padrões de comportamento e expectativas impostas, se tornam um dos responsáveis pela continuação dos preconceitos presentes no convívio social, uma vez que o que estiver fora deles, sofrem com a exclusão.

Conforme aponta Costa et al. (2024), os jogos eletrônicos não apenas refletem estruturas sociais já existentes, mas também operam como espaços de reprodução de práticas discriminatórias. Evidencia-se que o discurso de ódio nos jogos online emerge com frequência nas dinâmicas de comunicação entre os jogadores, revelando formas sutis e explícitas de violência simbólica.

2.3 PSICOLOGIA SOCIAL E AS DINÂMICAS SOCIAIS NO UNIVERSO GAMER

De acordo com Sarmet (2012), em uma perspectiva da psicologia social, os elementos constituintes dos jogos eletrônicos, influenciam, de certo modo, o estado interno dos jogadores, trazendo impacto para os processos de suas ações cotidianas e ainda, no comportamento dos jogadores em situações avulsas ao jogo. O autor ainda afirma que essa influência é reforçada com o passar do tempo, de maneira harmoniosa, com outros processos de aprendizagem.

Em consequente, McGonigal (2010) defende que os jogos eletrônicos devem ser pensados e desenvolvidos no sentido de serem ferramentas essenciais que sirvam de aprimoramento das competências individuais e sociais de seus jogadores. Segundo ela, todos os elementos presentes dentro de um jogo, seja ele qual for – seu arco narrativo, balanceamento, seus visuais e sons, assim em diante – caminham para ser concebidos levando em consideração os potenciais efeitos positivos para os sujeitos que os consomem.

Para Silvia Lane (2006) a psicologia social pode ser definida como uma área que busca compreender a inserção do sujeito no convívio social, em seus mais variados contextos.

Assim, o indivíduo é entendido como um ser que está inserido em sociedade e que ele é responsável por quaisquer que sejam as transformações que podem ocorrer nela. Pois, ainda segundo a autora, a psicologia social é fundamental para o reconhecimento do homem como principal agente transformador da sociedade em que vive.

Desse modo, seguindo o pensamento de Silvia Lane (2006), o ser humano, após nascer, já se encontra dentro de um contexto histórico e pertencente a um grupo social, onde nesse caso, seria a família. De acordo com a autora, não há como existir e não estar dentro de um contexto histórico ou grupo social, porque as relações humanas seguem um padrão estabelecido como o correto pela sociedade, sendo a família, um deles e o primeiro em que o sujeito é posto.

Ao nascer, todo e qualquer ser humano precisa de outro para a sua sobrevivência, quase sempre, necessita de mais de um, tornando-se um membro de um grupo. Posto isso, há a compreensão de que o homem carece da presença do outro para se tornar um ser social, porque não há possibilidade de existir e sobreviver em sociedade sem possuir ao menos outro ser humano em seu convívio (Lane, 2006).

Em consequente, a Psicologia Social é percebida através de outras maneiras por alguns de seus autores. De acordo com Strey et al (2013), a Psicologia Social se caracteriza como sendo a resposta para o entendimento do homem como sujeito de sua história e o principal transformador de sua própria vida e de seu meio social. Entendendo que, a percepção do homem em sua subjetividade é fundamental, uma vez que ela se manifesta naquilo que ele é e nos ambientes sociais que o mesmo se encontra.

Os jogos virtuais constituem atividades que contribuem para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos indivíduos. Essa perspectiva dialoga com o pensamento de Lane (2006), ao reconhecer que o ser humano necessita da presença do outro para se constituir como sujeito social. Assim como a família é o primeiro grupo de pertencimento, às comunidades virtuais, formada por jogadores, também se tornam espaços de socialização, trocas simbólicas e construção de identidade. A sobrevivência em sociedade depende da convivência com o outro, mesmo que essa interação ocorra em ambientes digitais (Cavalli et al, 2013).

Mendes e Badaró (2022), apontam que os jogos eletrônicos favorecem a construção de competências como empatia, cooperação e comunicação, por meio da interação constante entre os jogadores. As comunidades gamers funcionam como espaços de socialização, onde os sujeitos criam significados, exercitam valores e constroem identidades, reforçando que os jogos são um ambiente fértil para o desenvolvimento de aprendizagens sociais relevantes para

os diferentes públicos.

Assim, a leitura das dinâmicas sociais presentes dentro do segmento gamer, através da ótica da psicologia social destaca o quão forte é a relação entre o indivíduo e a sociedade, onde um necessita do outro, em uma relação de mutualidade. Com Strey et al (2013) afirmando que a sociedade contemporânea em todas as suas instituições, crenças e costumes, não pairam e não deveriam pairar acima dos sujeitos, por ser constituída por indivíduos, onde não se cabe colocar a sociedade acima do indivíduo ou o indivíduo como um ser isolado acima da sociedade.

2.4 PSICOLOGIA AMBIENTAL ASSOCIADA AO AMBIENTE DE JOGOS ONLINE

A perspectiva da Psicologia Ambiental estuda o ser humano em todo o seu contexto, tendo como cerne as relações e inter relações entre o indivíduo e o ambiente. Essas inter relações são importantes por serem compreendidas como de grande influência para o ser humano e sua conduta, onde ocorrem de maneira dinâmica, tanto em ambientes naturais, como nos ambientes em que o homem interveio, que nesse caso, seriam os ambientes que foram construídos (Moser, 1998).

Moser (1998) afirma que para a Psicologia Ambiental, cada sujeito avalia, percebe e realiza ações subjetivas diante do seu ambiente físico e social. Sendo assim, a ótica das dimensões culturais e sociais estão sempre ligadas a caracterização do que de fato é o ambiente, porque cada indivíduo vai avaliar, experienciar e agir sobre o ambiente de maneira distinta, sem ignorar essas dimensões.

Segundo Getzel (1975) a relação entre o indivíduo e o ambiente é complexa, mas é uma relação de mutualidade e dependência entre ambos, onde um necessita do outro para sua existência. Esse ambiente já é definido culturalmente e, devido a isso, é o responsável por carregar sinais que moldam as ações do sujeito em sua vivência. “A nossa visão da natureza humana se expressa naquilo que construímos e, por seu turno, o que construímos, cumpre a sua tarefa silenciosa, porém irresistível, de nos contar o que somos e fazemos” (Getzel, 1975, p. 12).

O ambiente, para a psicologia ambiental, pode ser compreendido como algo em que o homem não apenas se relaciona, mas algo em que ele é capaz também de controlá-lo, moldando-o da forma como deseja para as suas satisfações. “Tradicionalmente o homem vive em simbiose com o ambiente, ele o cultiva, o utiliza e o adapta às suas necessidades, encontrando nele os meios de sobrevivência. Em outros termos, ele ambiciona controlá-lo,

isto é, dominá-lo nos aspectos indispensáveis à sua sobrevivência” (Moser, 1998).

No que tange a psicologia ambiental e o ambiente dos jogos online, Santaella (2007) traz a discussão sobre como os jogos digitais, ou popularmente chamado *games*, quando entrepostos a um aparelho eletrônico, com o devido acesso a internet e a inúmeros indivíduos em ambientes virtuais, tem-se a abertura de um leque bastante amplo de possibilidades de interações entre os mais variados jogadores. Com isso, acabam gerando conexões reais entre os mesmos, dentro desses ambientes.

Conforme Cruz (2012) afirma que, quanto mais agradável a experiência dentro do jogo, maior é a imersão do jogador dentro daquele ambiente virtual. Essa imersão vai além de apenas ao choque com a realidade virtual, está relacionada também ao envolvimento, ao realismo, a identificação para com os personagens ou, no caso dos jogos online, com outros jogadores, também havendo um sentimento de pertença marcante, que colabora no vínculo sujeito e ambiente, mesmo que virtual.

Em suma, o Ambiente carregado de vínculos, está suscetível a intervenções, ao agir e ao transformar, porque essas ações refletem no fortalecimento da identidade de lugar, na qual se fazem presentes para os indivíduos. Pois assim, abarcam todas as necessidades dos sujeitos que ali se fazem presentes. Ao associar-se com as comunidades existentes acerca de jogos online, permite que este espaço virtual se torne um ambiente significativo para o sujeito, onde permite o sentimento de pertencimento a partir do simbolismo associado a este espaço (Lima e Bonfim, 2009).

2.5 OVERWATCH 2: APRESENTANDO O GAME.

O Overwatch 2 é um jogo online multijogador de 2022, desenvolvido e distribuído pela empresa Blizzard Entertainment. O jogo se constrói como sendo de tiro em primeira pessoa (FPS) no estilo jogador vs jogador (PvP) e possui uma extensa lista de personagens jogáveis (heróis), cada um deles com habilidades únicas e devidamente balanceadas.

Os personagens são classificados em três funções distintas que estabelecem suas atribuições específicas dentro da equipe. A função suporte destina-se a prover assistência aos demais jogadores, preservando sua integridade por meio de habilidades de cura e aprimoramentos. A função tank é direcionada a proteção coletiva, posicionando-se na linha de frente para absorver danos e possibilitar o avanço estratégico da equipe. Por sua vez, a função dano é responsável pela eliminação dos adversários e pela garantia do controle dos objetivos, exercendo pressão ofensiva contínua.

Seus modos de jogo variam desde o modo Partida rápida (casual), Ranqueada (competitivo) e Arcade (modo de variações de gameplay¹). Onde os objetivos principais de todos esses modos são basicamente: capturar todos os cenários necessários, desestabilizar o time inimigo e garantir o controle da partida, para assim, alcançar a vitória da equipe.

O modo Jogo Rápido oferece uma experiência mais descontraída, é utilizado por jogadores iniciantes ou por aqueles que buscam praticar sem a pressão do sistema de ranqueamento. Embora mantenha suas regras similares ao competitivo, esse modo não influencia classificações, permitindo assim, uma maior liberdade para testes de personagens e estratégias.

No modo Ranqueado, por sua vez, estrutura-se de critérios rigorosos de desempenho, em que os jogadores são posicionados em partidas com base em seus níveis de habilidade. Nesse formato, o desempenho individual e coletivo impacta diretamente a progressão nas classificações, promovendo uma experiência mais intensa e desafiadora.

Já o modo Arcade distingue-se dos demais, pois oferece uma variedade de experiências alternativas às estruturas convencionais de jogo, proporcionando ao jogador uma dinâmica mais flexível e muitas das vezes imprevisível. Os participantes podem acessar partidas com regras modificadas, como confrontos entre todos os heróis iguais, partidas sem limites de função, modos cooperativos contra a inteligência artificial, entre outros formatos criativos.

A complexidade resultante da interação entre os modos de jogo e as funções dos personagens evidencia a importância da comunicação e da cooperação entre os jogadores, tornando o ambiente do jogo altamente interativo e colaborativo. Onde a eficácia nas partidas depende não apenas das habilidades individuais dos jogadores, mas da capacidade coletiva de coordenar estratégias, compartilhar informações e atuar de maneira sincronizada para alcançar os objetivos propostos pelo jogo.

3 METODOLOGIA

A metodologia de pesquisa utilizada neste trabalho é qualitativa, de natureza exploratória e será realizada através de um Relato de experiência (RE). Uma pesquisa qualitativa se caracteriza como sendo uma metodologia que busca distinguir com clareza os significados, crenças, valores e comportamentos a partir do ponto de vista dos próprios

¹ O termo gameplay refere-se à experiência de jogo proporcionada ao jogador.

sujeitos e, assim, compreender a influência destas questões que permeiam as suas vivências, que não se tem uma estrutura que permita quantificar (Minayo, 2015).

Exploratória por se tratar de uma discussão da temática da pesquisa que não foi muito explorada, o que abre portas para o surgimento de hipóteses, dando uma visão ampla e mais abrangente do tema que se deseja ser abordado (Gil, 2008).

Clandinin e Connelly (2000), definem pesquisa narrativa como “uma maneira de entender a experiência” em um processo de colaboração entre o pesquisador e o que está sendo pesquisado. Podendo ser descrita como uma metodologia que se baseia na coleta de histórias sobre determinado tema onde o investigador irá buscar informações para entender determinado fenômeno.

Ludke e Cruz (2010) definem o relato de experiência como um registro de experiências vivenciadas pelo indivíduo pesquisador, que por sua vez, essas experiências podem ser vivenciadas através de pesquisas, ensino, projetos de extensão universitária, dentre inúmeras outras. Nesse contexto, o relato de experiência se faz importante como metodologia produtora de conhecimento subjetivo e vivencial. Além de um relato de experiência, essa pesquisa também se constroi como sendo narrativa.

A coleta de dados foi feita com base em um Relato de experiência proposto por Ludke e Cruz (2010), por meio de um diário de campo, foram feitos 3 relatos referentes às experiências do pesquisador em 3 partidas multiplayer no jogo Overwatch 2.

Como critérios de inclusão foram utilizados somente a experiência do pesquisador em partidas aleatórias e as interações abertas ao público no chat do jogo durante as partidas, em que ambas apresentam relevância para o tema investigado, sendo elas, manifestações de preconceito por jogadores durante as partidas direcionadas à figura do pesquisador.

Como critérios de exclusão, não foram utilizadas mensagens privadas ou não acessíveis durante as partidas, conteúdos expressados pelos demais jogadores que não se relacionassem diretamente com o objeto de estudo, comandos do jogo, mensagens automatizadas, outras interações técnicas e também foram desconsideradas situações de cunho preconceituoso direcionadas a outros jogadores.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 RESULTADOS

A presente seção apresenta os resultados da coleta de dados realizada com base na

metodologia de Ludke & Cruz (2010), através do relato de experiência de partidas multiplayer do jogo Overwatch 2. Ao considerar a natureza narrativa e experiencial desta pesquisa, justifica-se o uso da primeira pessoa no desenvolvimentos dos diários de campo, pois o pesquisador participa ativamente das vivências relatadas. Os relatos foram desenvolvidos conforme os critérios de inclusão e exclusão previamente estabelecidos. Diante dessa amostragem, foram identificadas duas categorias centrais que conduzem a discussão do presente trabalho: (1) Comunidade gamer do Overwatch 2 e (2) Interações grupais, o preconceito e suas expressões dentro do Overwatch 2. As reflexões feitas posteriormente exploram essas categorias à luz dos dados empíricos e do referencial teórico que sustentam esta pesquisa.

4.2 DISCUSSÕES

4.2.1 Categoria 1- Comunidade gamer do Overwatch 2

Nesta categoria, será apresentada a comunidade presente no jogo multiplayer chamado Overwatch 2. Com isso, a categoria será construída com base na experiência do pesquisador como um membro ativo da comunidade gamer e mais especificamente do jogo em questão.

Um dos diários de campo registrados relatou:

Durante uma partida no modo competitivo do jogo, havia selecionado e estava jogando na função suporte, com uma personagem chamada Mercy, estava dando apoio ao restante do time, mantendo os aliviados vivos através de habilidades de cura. Com isso, estando dentro do bate papo da partida, acabei escutando de outros jogadores que a personagem da qual selecionei, era uma “vagabunda” e que não era nada menos que uma personagem onde a maioria de seus jogadores são mulheres. “Personagem de fêmea”², um dos jogadores disse. Assim, além do bate papo de voz, na caixa de texto presente no jogo, também esteve presente nas mensagens o comentário “Mercy vagabunda”. Esses pensamentos e falas, que perduraram por boa parte da partida, se tratavam de manifestações machistas e misóginas para com o feminino, inferiorizando a personagem, em sua condição feminina e ainda a base de jogadores que a selecionam, que por obsequio, podem ser mulheres (Relato elaborado pelo pesquisador, 2025).

Sobre essas comunidades virtuais, Castells (2003) traz uma análise sobre a criação e o crescimento dessas, onde o autor afirma que a "culminação de um processo histórico de desvinculação entre localidade e sociabilidade na formação da comunidade: novos padrões seletivos, de relações sociais substituem as formas de interação humana territorialmente

² Este termo “fêmea” usado pelos jogadores durante a partida, foi empregado com a intenção de desumanizar, reduzir e objetificar a figura da mulher.

limitadas". Evidenciando que estes espaços continuaram crescendo pois a uma uma tendência dos sujeitos a ocuparem esses espaços.

Assim, o autor ainda destaca que "O mundo social da Internet é tão diverso e contraditório quanto a própria sociedade" (Castells, 2003). Reconhecendo assim essas possibilidades de interações como bastante fortes, em contrapartida, abrindo assim margens a partir das interações dos jogadores, a disseminação de discursos de ódios, caracterizando o universo gamer como uma comunidade que também pode esta sujeito a estes comportamentos que ja é infelizmente comum dentro da sociedade como um todo, levando em consideração que este espaço digital é uma comunidade, a falta de punições severas com relação à atos de ódio como estes relatados, abre lacunas para continuar a ser cometidos.

De acordo com Moser (2001), a subjetividade tem grande relação aos espaços cotidianos, pois estes servem como criadores de processos de significação e de identificação das pessoas com estes, como por exemplo, a casa de uma pessoa, que pode ser considerada um lugar, um espaço com referência básica de construção de um sentido de proteção e de segurança.

A comunidade gamer também pode ser compreendida como esse "lugar", onde as pessoas dão um significado importante e se identificam com o mesmo. O sujeito presente dentro desta comunidade, evidencia que as interações nelas presentes impactam diretamente o sujeito, pois é um ambiente que o sujeito desenvolve laços, a partir do relato da partida, evidencia como pode ser preocupante interações racistas dentro destes espaços, estes comentários ferem a sua dignidade como sujeito negro, da pessoa pesquisadora o impacto não foi corroborado neste sentido, pois o mesmo não faz parte da comunidade negra, mais tais comentários extremamente ofensivos, evidenciam por si só está preocupação. (Moser, 2001).

Como sujeito pesquisador e membro da comunidade gamer, descobriu das mais diversas formas o que é fazer parte dela. Uma comunidade pode ser definida como uma associação que ocorre na linha do ser, ocasionando em uma participação profunda dos membros de um determinado grupo, na qual as suas relações primárias são colocadas em comum, como o próprio ser, a própria vida, o conhecimento mútuo, a amizade, os sentimentos, a união, a proximidade. As comunidades são partes importantes na construção da sociedade e das relações presentes na mesma. Nesse caso da comunidade gamer, as relações primárias seriam para as vitórias em uma partida online, ou também para exploração e o divertimento em descobrir áreas novas em um jogo e elevar seu nível de jogador (Obergh, 2008).

Em tese, a comunidade gamer presente no jogo Overwatch 2 se constroi como sendo fruto do ambiente digital, com um número consideravelmente grande de jogadores que estão ali em busca de ganhar suas partidas, elevar os níveis de suas contas e interagir com as demais pessoas que compartilham dos mesmos objetivos.

Assim, pode-se entender que existem pessoas de diferentes personalidades, gostos e formas de existir ali dentro da comunidade do jogo, o que pode ser palco para as mais diversas interações dentro e até mesmo fora de partidas online. Onde tais interações podem ser preocupantes e perigosas, como relatado no diário, comentários do tipo “Mercy vagabunda”, ao selecionar a personagem outro jogador falar que é uma “vagabunda”, insultos pejorativos direcionados a personagem feminina do jogo e a insistência durante a partida em continuar pronunciando tais xingamentos.

Como descrito por Lima e Bomfim (2009), a identificação com o ambiente gera inevitavelmente a capacidade de criar vínculos afetivos a este, o que promove o apego ao mesmo. Isso também pode ser interligado ao sentimento de comunidade, pois o indivíduo se sente parte de uma rede de relações de apoio mútuo. Sendo assim, a comunidade gamer também pode gerar esse sentimento de identidade e até mesmo de pertencimento.

Portanto, fazendo essa correlação entre comunidade gamer e o que seria a mesma, é pertinente trazer o deslocamento do conceito de comunidade para o de rede como a forma central de organizar a interação. Trazendo, ainda, que, para entendermos novas formas de interação social na era da Internet, deve ser repensada uma redefinição do que seria comunidade. Entendendo que, "Comunidades são redes de laços interpessoais que proporcionam sociabilidade, apoio, informação, um senso de integração e identidade social" (Castells, 2003).

4.2.2 Categoria 2- Interações grupais, o preconceito e suas expressões no Overwatch 2

Nesta categoria, será discutido o preconceito e suas mais variadas expressões presentes no jogo multiplayer chamado Overwatch 2, durante as experiências grupais. Sendo assim, a categoria será feita através do relato da experiência do pesquisador dentro do jogo e das partidas realizadas aleatoriamente.

Relatando mais uma interação dentro do jogo:

Em uma partida aleatória do modo competitivo do jogo, havia selecionado a função tank e iniciado a partida. Um tempo depois, acabei percebendo que minha equipe estava perdendo justamente devido a um outro jogador, que estava jogando com um personagem de dificuldade elevada e desempenhando negativamente seu

papel na partida. Ele estava de dano, mas sem fazer sua principal função, que se resume basicamente em aniquilar o time inimigo. Então, abri no bate papo de texto e pedi para ele trocar seu personagem para um que em suas mãos, fosse mais efetivo dentro da partida. Acreditando que ele iria entender a mensagem e trocar o herói, essa expectativa foi frustrada. O jogador digitou por diversas vezes xingamentos homofóbicos direcionados a minha pessoa e ainda falou no bate papo de voz. Seus xingamentos soaram como “você não é ninguém para ditar como devo jogar o meu jogo, viadinho”, “para de jogar igual bicha e faz melhor que eu” e “vai ouvir alguma música de viado e sai desse jogo”. (Relato elaborado pelo pesquisador, 2025).

Na visão de Giuliani (2004) existe toda uma relação de segurança e de conforto que o ambiente pode gerar nas pessoas, isso interfere no modo como interagem com o lugar, podendo causar mudanças, em situações da qual isso se faz possível. Um ambiente carregado de interações conflituosas e desgastantes, como um em que se manifestam atos de preconceito, o ambiente dos jogos online, por exemplo, são extremamente danosos para as relações ali presentes e podem ocasionar na desvinculação com o mesmo.

De acordo com Bandeira e Batista (2002), muitas manifestações de afirmações identitárias, onde declaram o orgulho de ser negro, de ser homossexual, de ser mulher, de ser indígena, entre outras, denunciavam a existência de preconceito, discriminação e exclusão nas várias esferas da sociedade. Essas manifestações preconceituosas da qual é vivenciado dentro deste espaço, em decorrência do fato de que por ser virtual, os crimes de ódio contra minorias são cometidos, só que acabam não sendo reportados e fazem com que os agressores terminem se sentindo mais livres para continuar cometendo mais desses atos.

O pesquisador, sendo um homem gay, pode ouvir diversas vezes no chat de voz público do Overwatch 2, insultos e xingamentos que remetessem negativamente a sua orientação sexual, como no trecho: “*você não é ninguém para ditar como devo jogar o meu jogo, viadinho*”, por muitas vezes, esses atos hostis de homofobia ocorriam quando pedia para realizarem a troca de algum personagem ou por vezes, sem qualquer provocação. Em algumas situações, apenas por expor sua voz no chat do jogo, já acabava escutando apelidos degradantes como “bicha”, “viado” e “gayzinho”. Apelidos esses, que são de cunho homofóbico e colocam a pessoa que ouve em uma situação de humilhação e até mesmo de exclusão dentro da dinâmica do jogo.

O preconceito opera como sendo uma ferramenta de grande eficiência e presente, na qual a lógica de sua existência é de atuar nas mais diversas esferas da vida humana. Ainda contribuem colocando que os inúmeros preconceitos, desde o de gênero ao de cor, etc. Possuem um lugar típico, mas não exclusivo, nos espaços de caráter individual e coletivo. A presença do preconceito nos mais variados segmentos sociais e de vida e ainda citam suas

formas de expressão, onde a homofobia, da qual experiencio mais frequentemente, está entre elas (Bandeira e Batista, 2002).

Em uma outra partida online foi relatado:

“No modo competitivo do jogo, a partida estava fluindo, quando um dos jogadores escreveu no bate-papo de texto falas direcionadas a mim em respeito ao meu estilo de gameplay, na qual estava jogando na função Dano. Para esse jogador, o personagem que eu havia selecionado não estava funcionando muito bem na dinâmica da partida, no que resultou para a raiva que culminou nesses xingamentos, carregados de preconceito, que foram, em uma forma bem crua, “Macaco” e uma mensagem num tom extremamente racista, algo como “Jogar desse jeito é coisa de preto”. O mesmo jogador continuou mandando isso por alguns momentos da partida e no fim mandou várias vezes a mesma coisa. Algo que, não é incomum (Relato elaborado pelo pesquisador, 2025).

Contudo, mesmo sendo uma pessoa branca e homem, o racismo e o machismo desse ambiente online dos jogos também o atravessaram. Por vezes, pode ler no chat durante a partida, xingamentos de cunho racista como “macaco”, “pretinho” e “Jogar desse jeito é coisa de preto”, o jogo possui uma gama de personagens de cor preta e ainda assim, existem atitudes de racismo contra alguns desses personagens emblemáticos do Overwatch 2 .

No relato presente na categoria anterior o pesquisador foi exposto a comentários do tipo: “Personagem de fêmea”, onde durante a gameplay mais comentários afirmando que seu nível de desempenho em uma partida poderia ser comparado ao de uma “fêmea”, considerado esse termo de conotação inferior para mulheres e até mesmo motivo de chacota para parte da comunidade gamer, pois por ser composta em sua grande maioria por homens e que justamente devido as suas socializações, interações entre si, acabam reproduzindo esses atos desagradáveis com grande frequência.

De acordo com Reis (2000), tem de se haver uma convicção de que o preconceito pode ser uma "máquina de guerra" presente nas relações sociais do dia a dia. Com isso, o preconceito pode ser comumente incorporado e acreditado, sendo o centro norteador e assim, reproduzidor e espalhador mais eficiente da discriminação e de exclusão, conseqüentemente, da violência, dito isso, evidenciando que este fenômeno também está presente neste ambiente.

Como a pessoa pesquisadora tem um vasto tempo inserido neste meio gamer e com várias experiências em jogos, dos seus mais variados gêneros; acabou vivenciando momentos incríveis e bastante agradáveis em interações grupais dentro de jogos online, como o Overwatch 2, mas também experienciou jogatinas que causaram desgaste emocional que pensou inúmeras vezes em dar um tempo de videogames. Essa pausa não seria devido a fases difíceis a serem superadas no jogo ou um item que foi deixado para trás. Seria justamente no contexto online, em partidas de jogador vs jogador, onde pode presenciar e sentir na pele, o que ser uma minoria pode significar, ser exposto as mais diferentes formas de preconceito em

ambientes que deveriam ser acolhedor para todas as pessoas inseridas neste contexto de jogo online.

Em todas as ocasiões relatadas, frente a essas condutas de ódio, foi reportado o ato dos jogadores dentro do jogo, diretamente ao suporte que é disponibilizado, foram recebidas as devidas respostas sobre a denúncia. Porém, as punições funcionam apenas dentro do jogo e não são muito efetivas, fazendo com que este tipo de ato aconteça com certa frequência.

Conclui-se, portanto, que as interações observadas no ambiente digital de Overwatch 2 vão além do entretenimento, evidenciando dinâmicas sociais complexas que envolvem poder, exclusão e resistência. A análise dessas experiências permite compreender como o espaço virtual se configura como um reflexo e reforço das desigualdades presentes no cotidiano fora desse universo gamer.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos resultados analisados e discutidos, através do relato narrado de experiências vivenciadas durante partidas multiplayer do jogo, observou-se que o ambiente virtual experienciado pela comunidade do jogo Overwatch 2 está suscetível a diversas formas de preconceitos, das quais podem ser extremamente desagradáveis para os que experienciam o jogo, podendo até afastar os mesmos daquele ambiente online e conseqüentemente ocasionando em um distanciamento do gamer. O que, em tese, não deveria acontecer, pois os jogos online são ferramentas de entretenimento e diversão, onde não deveria ser palco de atos hostis e maléficos para o bem estar dos que usufruem daquele ambiente.

A necessidade deste trabalho, veio para a pessoa pesquisadora, pois como alguém que cresceu dentro da comunidade gamer e está nela há um tempo consideravelmente grande, teve diversas experiências que ficaram registradas como momentos marcantes e divertidos, mas também houveram várias situações de desgaste emocional, principalmente em decorrência dessas condutas e comportamentos de ódio que frequentemente cercam sua vivência e conseqüentemente, a vivência de inúmeras outras pessoas que, assim como tal, são gamers, onde este trabalho evidencia tais vivências desgastantes dentro deste universo do Overwatch 2.

Desde os 06 anos de idade, os videogames fizeram parte da vida do sujeito pesquisador, mais que qualquer outra forma de entretenimento. Assim, pode experienciar as mais variadas horas em diversos jogos, desde jogos singleplayer a jogos multiplayer online. Com isso, acabou se inserindo dentro dessa comunidade de jogos, mais popularmente

chamada de “Comunidade gamer”, que não é nem um pouco pequena nos dias atuais, é uma das mais fortes dentro do cenário popular e sua tendência, pelo que se percebe, é se tornar cada vez mais gigante.

Portanto, é pertinente pontuar que deve haver mais discussões acerca desse tema relacionado a manifestações de preconceito no ambiente de jogos online. Devido a comunidade gamer se tratar de uma comunidade grande e em expansão, visto que a tecnologia só alcança mais públicos, é pouco vista com esse olhar mais crítico e atento aos problemas que a infringem. Seria interessante a conscientização sobre como essas situações podem impactar na na saúde mental dos que fazem parte da mesma, com discussões que partissem do ponto de vista de profissionais da saúde mental e pesquisadores da área, que abarque conhecimento enriquecedor sobre o tema em questão.

Ainda se faz necessário pontuar que estudos sobre esta temática são essencialmente necessários, para garantir que a vivência e a experiência no ambiente virtual de jogos online, não apenas do Overwatch 2, seja realmente agradável para todas as suas pessoas em suas mais variadas subjetividades e jeitos de existir, cumprindo com o que deveria ser sua finalidade. Sem que nesses ambientes hajam discriminação ou qualquer tipo de situação que possa causar dor e sofrimento ou afete negativamente a existência de outra pessoa, degradando inclusive sua saúde mental e das pessoas que o cercam.

6 REFERÊNCIAS

ALLPORT, Gordon W. The nature of prejudice. 3. ed. Wokingham: Addison-Wesley, 1979.

BANDEIRA, Lourdes; BATISTA, Analía Soria. Preconceito e discriminação como expressões de violência. Rev. Estud. Fem., Florianópolis, v. 10, n. 01, p. 119-141, jun. 2002. Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-026X2002000100007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 2025

CAVALLI, V.; TREVISOL, M.; VENDRAME, A. Influência dos jogos eletrônicos e virtuais no comportamento social dos adolescentes. *Psicologia: Teoria e Prática*, São Paulo, v. 15, n. 3, p. 45–58, 2013. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/psicologiaargumento/article/view/20467>. Acesso em: 2025.

CASTELLS, Manuel. Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CASTELLS, Manuel. Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da Internet. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

CLANDININ, D. J.; CONNELLY, F. M. Narrative inquiry: experience and story in qualitative research. San Francisco: Jossey-Bass, 2000.

COSTA, S.; MARTINS, A. F.; SILVA, B. M.; MARTINS, A.. *Estudo do Discurso de Ódio Online em Comunidades de Jogos: Perspectivas de Grupos de Foco com Jogadores Jovens*. Estudos em Comunicação, v. 2, n. 39, p. –, 2024. Disponível em: <https://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/ec/article/view/1386>. Acesso em: 2025.

CRUZ, Daniel Viana Abs da. *Juventude e jogos digitais: envolvimento e relações sociais através dos massively multiplayer online role-play games*. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Psicologia, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Porto Alegre, 2012.

DEMO, Pedro. Marginalização digital: digital divide. Boletim Técnico do Senac: A Revista da Educação Profissional, v. 33, n. 2, p. 5-19, 2007.

FERGSON, Christopher J.; OLSON, Cheryl K. Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play. *Motiv Emot*, 2013: 154-164.

FERREIRA, M. C. A Psicologia Social Contemporânea: Principais Tendências e Perspectivas Nacionais e Internacionais.. *Psicologia: Teoria e Pesquisa.* , v. 26, n. Especial, p. 51-64, 2010.

GETZELS, J. W. (1975). Problem-finding and the inventiveness of solutions. *The Journal of Creative Behavior*, 9(1), 12–18

GIL, Antonio Carlos Métodos e técnicas de pesquisa social / Antonio Carlos Gil. - 6. ed. São Paulo : Atlas, 2008.

GILL, S. E.; HANDLEY, J. F; ENNOS, A. R.; PAULEIT, S.; THEURAY, N.; LINDLEY, S. J. Characterizing the urban environment of UK cities and towns: A template for landscape planning. *Landscape and Urban*, v. 87, p. 210-222, 2008.

GOMES, W.; MAIA R.C. M. Comunicação e democracia: problemas & perspectivas. São Paulo: Paulus, 2008.

GIULIANI, M. V. O lugar do apego nas relações pessoa-ambiente. In: TASSARA, E. T.; RABINOVICH, E. P.; GUEDES, M. C. (orgs.). *Psicologia e ambiente*. São Paulo: Educ, 2004.

GAVROGLU, Kostas et al. Science and technology in the European periphery: some historiographical reflections. *History of Science*, v. 46, n. 2, p. 153-175, 2008.

GÓIS, C. W. Pedra Branca: uma contribuição em Psicologia Comunitária. *Psicologia & Sociedade*, v. 5, n. 8, p. 95-118, 1990.

HELLER, Agnes. O cotidiano e a história. 3. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1989.

JACÓ-VILELA, Ana Maria; ROCHA, Maria Lúcia; MANCEBO, Deise (orgs.). *Psicologia social: relatos na América Latina*. Tradução do espanhol por Antônio Carlos

Cerezzo. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

LANE, Silvia T. Maurer. *O que é psicologia social*. São Paulo: Brasiliense, 2006. (Coleção Primeiros Passos, 39).

LEHNEN, G. Teoria das mídias digitais. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, D. M. A.; BOMFIM, Z. Á. C. Vinculação afetiva pessoa-ambiente: diálogos na psicologia comunitária e psicologia ambiental. *Psico* (Porto Alegre), Porto Alegre, v. 40, n. 4, p. 491–497, out.–nov. 2009. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/277191764_Vinculacao_afetiva_pessoa-ambiente_dialogos_na_psicologia_comunitaria_e_psicologia_ambiental Acesso em: 2025

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2000.

LIMA, Deyseane Maria Araújo; BOMFIM, Zulmira Áurea Cruz. Vinculação afetiva pessoa-ambiente: diálogos na psicologia comunitária e psicologia ambiental. *Psico*, v. 40, n. 4, 2009.

LÜDKE, M.; CRUZ, G. B. DA. Contribuições ao debate sobre a pesquisa do professor da educação básica. *Formação Docente - Revista Brasileira de Pesquisa sobre Formação de Professores*, v. 2, n. 3, p. 86-107, 18 dez. 2010.

MENDES, A. C.; BADARÓ, A. C. Os impactos dos jogos eletrônicos nas habilidades sociais em adolescentes. *Cadernos de Psicologia*, Juiz de Fora, v. 4, n. 2, p. 1–15, 2022. Disponível em: <https://seer.uniacademia.edu.br/index.php/cadernospsicologia/article/viewFile/2631/1733>. Acesso em: 2025.

MINAYO, M. C. *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Editora Vozes Limitadas, 2015.

MOSER, G. A Psicologia Ambiental: competência e contornos de uma disciplina. *Comentários a partir das contribuições*. *Psicologia USP*, v. 16, n. 1-2, p. 279-294, 2005.

MOSER, G. *Psicologia Ambiental*. *Estudos de Psicologia* (Natal) [online]. v. 3, n. 1 . pp. 121-130. 1998.

MOSER, G. *Psicologia Ambiental no novo milênio: Integrando a dinâmica cultural e a dimensão temporal*. In Tassara, E. (Org.). *Panoramas interdisciplinares para uma psicologia ambiental do urbano*. EDUC. São Paulo. 2001

MOBILE TIME. PGB: consumo de jogos digitais atinge 82,8% no Brasil. . 26 mar. 2025. Disponível em: <https://www.mobiletime.com.br/noticias/26/03/2025/pesquisa-pgb-jogos/>. Acesso em: 2025.

NÓBREGA, Luciana Nogueira; JOCA, Priscylla. Direito das minorias à luz do direito fundamental à igualdade. XVIII CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI, 2009, São Paulo.

OBERG, Luciana Pires. Do rio das vitrines à galeria dos desconhecidos: um estudo em Psicologia Social Comunitária na localidade de Muzema. São Paulo: Biblioteca 24x7, 2008.

PALFREY, J.; GASSER, U. Nascidos na era digital: Entendendo a primeira geração de nativos digitais, Porto Alegre, RS: Artmed. 2011.

PEREIRA, J. B. B. O retorno do racismo. In: SCHWARCZ, L. M.; QUEIROZ, R. da S. (orgs.). *Raça e diversidade*. São Paulo: Edusp, 1996. p. 17-28.

REIS, E. "Dossiê Desigualdade: Apresentação". Revista Brasileira de Ciências Sociais da ANPOCS, v. 15, n. 42, p. 73-75, fev. 2000.

ROCHA, L. A.. Formas de interação entre humanos e dados digitais em ambientes virtuais. Horizontes Antropológicos, v. 10, n. 21, p. 155–179, jan. 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ha/a/shYN7SDn8bRpjnwCxxC4XJj/> Acesso em: 2025

RIOS, Roger Raupp. 2007. “O conceito de homofobia na perspectiva dos direitos humanos e no contexto dos estudos sobre preconceito e discriminação”. In: (org.). *Em Defesa dos Direitos Sexuais*. Porto Alegre: Livraria do Advogado Ed. P. 111-139.

SALLES, L. M. F., & Silva, J. M. A. P. E. (2008). Diferenças, preconceitos e violência no âmbito escolar: algumas reflexões. *Cadernos de Educação*, 1(30), 149-166.

SARMET, M.M. Contribuições da psicologia social no estudo da interação entre jogo e jogador. *XI SBGames 2012 – Trilha Cultura – Short Papers*. Brasília: Sociedade Brasileira de Computação. p. 126–129, 2012. Disponível em: https://www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S1.pdf. Acesso em: 2025.

SANTAELLA, Lúcia. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus, 468 p. 2007.

STREY, Marlene Neves et al. *Psicologia social contemporânea: livro-texto*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

TIBURI, M. Como conversar com um fascista. Rio de Janeiro: Record, 2016.

THOMPSON, John B. A interação mediada na era digital. Tradução de Richard Romancini. *Matrizes*, São Paulo, v. 12, n. 3, p. 17-44, set./dez. 2018. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v12i3p17-44>. Acesso em: 2025.

WIESENFELD, E. A Psicologia Ambiental e as diversas realidades humanas. *Psicologia USP*, v. 16, n. 1-2, p. 53-69, 2005.