

**JOGANDO JUNTOS:
JUVENTUDES, GAMES E SOCIABILIDADES NA CULTURA DIGITAL**

**PLAYING TOGETHER:
YOUTHS, GAMES, AND SOCIABILITIES IN DIGITAL CULTURE**

**JUGANDO JUNTOS:
JUVENTUDES, JUEGOS Y SOCIABILIDADES EN LA CULTURA DIGITAL**

Victor Hugo Nedel Oliveira

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5624-8476>
Porto Alegre, RS, Brasil

Gian Paulo Corrêa Biscarra

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-6820-5324>
Porto Alegre, RS, Brasil

Recebido: 29/01/2026 / Aprovado: 01/06/2026

Como citar: OLIVEIRA, V. H. N.; BISCARRA, G. P. Jogando Juntos: juventudes, games e sociabilidades na cultura digital. Revista GEMInIS, n. 17, p. 229–246, 2026.

Direito autoral: Sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 3.0 Internacional.

RESUMO

O artigo analisa os entendimentos de jovens escolarizados sobre os games e suas relações com sociabilidade, cultura digital e educação. A pesquisa, de abordagem qualitativa, foi realizada por meio de grupo focal com estudantes do Ensino Médio de uma escola pública do Rio Grande do Sul. Os resultados evidenciam que os jogos eletrônicos constituem práticas culturais centrais nas experiências juvenis, articulando dimensões afetivas, relacionais e simbólicas. Os games emergem como espaços de produção de sociabilidades, construção de sentidos e enfrentamento do isolamento social, especialmente durante a pandemia de Covid-19, revelando potencialidades e tensões desses ambientes digitais.

Palavras-chave: Juventudes; Games; Cultura digital.

ABSTRACT

The article analyzes the understandings of schooled youths regarding games and their relationships with sociability, digital culture, and education. This qualitative study was conducted through a focus group with high school students from a public school in the state of Rio Grande do Sul, Brazil. The results indicate that electronic games constitute central cultural practices in youth experiences, articulating affective, relational, and symbolic dimensions. Games emerge as spaces for the production of sociabilities, the construction of meanings, and the coping with social isolation, especially during the Covid-19 pandemic, revealing both potentials and tensions within digital environments.

Keywords: Youths; Games; Digital culture.

RESUMEN

El artículo analiza los entendimientos de jóvenes escolarizados sobre los juegos y sus relaciones con la sociabilidad, la cultura digital y la educación. La investigación, de enfoque cualitativo, se realizó mediante un grupo focal con estudiantes de educación secundaria de una escuela pública del estado de Rio Grande do Sul, Brasil. Los resultados evidencian que los juegos electrónicos constituyen prácticas culturales centrales en las experiencias juveniles, articulando dimensiones afectivas, relacionales y simbólicas. Los juegos emergen como espacios de producción de sociabilidades, construcción de sentidos y afrontamiento del aislamiento social, especialmente durante la pandemia de Covid-19, revelando potencialidades y tensiones de estos entornos digitales.

Palabras Clave: Juventudes; Juegos; Cultura digital.

INTRODUÇÃO

A educação brasileira constitui-se como um campo atravessado por múltiplas demandas, tensões e desafios históricos, sociais e políticos. Conforme aponta Ribeiro (2018), falar em educação no Brasil exige necessariamente precisão analítica, uma vez que se trata de um fenômeno multifacetado, que envolve desde questões estruturais e institucionais até a valorização e formação docente. Entre essas pautas, destaca-se a necessidade de práticas pedagógicas capazes de dialogar com a realidade sociocultural dos estudantes, tornando os processos de ensino e aprendizagem mais significativos, críticos e contextualizados. Nesse sentido, a capacidade de articular conteúdos escolares a linguagens e experiências cotidianas dos jovens emerge como elemento central na relação entre professor, conhecimento e educando.

É nesse cenário que se insere o debate sobre o uso de recursos lúdicos e digitais no espaço escolar, especialmente os jogos eletrônicos. Os games, enquanto produtos culturais amplamente difundidos entre as juventudes contemporâneas, apresentam potencial ainda pouco explorado no campo educacional, sobretudo no ensino. Suas narrativas, mecânicas e representações espaciais possibilitam experiências imersivas que podem favorecer a compreensão de conceitos como espaço, território, paisagem, cultura e globalização, ao mesmo tempo em que dialogam com práticas culturais já consolidadas no cotidiano juvenil.

Para compreender essa relação, torna-se imprescindível partir de uma concepção plural de juventude. Conforme argumenta Pais (1993), não se pode falar em juventude no singular, mas em juventudes, reconhecendo a diversidade de experiências, valores e trajetórias que caracterizam os jovens em diferentes contextos sociais, culturais e econômicos. Tal compreensão rompe com leituras estigmatizantes e adultocêntricas que historicamente associaram os jovens à ideia de problema social, desvio ou risco, como problematizado por Abramo (1997). Essa perspectiva reducionista tende a invisibilizar os jovens enquanto sujeitos de direitos, produtores de cultura e atores políticos capazes de interpretar, questionar e transformar os espaços que habitam.

As juventudes contemporâneas constroem suas identidades em estreita relação com práticas culturais que se manifestam, em grande medida, no tempo livre e em espaços institucionais e digitais (Feixa, 1998). Tais práticas são profundamente influenciadas pelos contextos históricos e tecnológicos, sendo a cultura digital um dos elementos centrais da experiência juvenil no século XXI. A internet, as redes sociais e os dispositivos digitais não apenas ampliaram as formas de sociabilidade, mas também redefiniram modos de participação política, produção cultural e construção identitária, configurando aquilo que autores como Oliveira et al. (2018) identificam como ciberculturas juvenis.

Nesse contexto, os jogos eletrônicos assumem papel relevante. Para além do entretenimento, os games constituem espaços de interação, produção de subjetividades e experimentação de identidades. Como destaca Kautzmann (2023), trata-se de um campo que envolve disputas simbólicas, econômicas e políticas, atravessado por lógicas de consumo, vigilância e atuação de grandes corporações tecnológicas, mas que, simultaneamente, oferece possibilidades de expressão, pertencimento e inclusão social. Os ambientes virtuais dos games permitem aos jovens explorar múltiplas narrativas, ocupar diferentes papéis sociais e vivenciar espacialidades que, embora simuladas, contribuem para a construção de percepções sobre o mundo, o espaço e as relações sociais.

No entanto, tais representações não reproduzem a complexidade do mundo real em sua totalidade, uma vez que operam como simulações simplificadas de sistemas sociais, culturais e espaciais mais amplos (Fragoso; Amaro, 2018). Essa limitação não invalida seu potencial pedagógico, mas reforça a necessidade de um olhar crítico e mediado, especialmente quando inseridos no contexto educacional. No ensino, os games podem constituir importantes dispositivos didáticos ao possibilitar práticas pedagógicas reflexivas e contextualizadas.

Diante disso, compreender como os jovens percebem os games e de que maneira esses jogos influenciam seus entendimentos sobre espaço, cultura e território torna-se uma questão relevante para a pesquisa educacional e geográfica. Ao reconhecer os jovens como sujeitos ativos, produtores de sentidos e protagonistas de suas experiências culturais, abre-se espaço para pensar estratégias educativas mais dialógicas, inclusivas e alinhadas às práticas culturais contemporâneas, como exemplificado por iniciativas que valorizam o protagonismo juvenil no ambiente escolar (Claudino, 2023).

Assim, este artigo tem como objetivo analisar os entendimentos de jovens escolarizados sobre juventude e games no contexto educacional, buscando compreender como os jogos eletrônicos influenciam suas percepções de mundo e quais possibilidades e limites emergem dessa relação para a educação. Ao fazê-lo, pretende-se contribuir para o debate sobre educação, juventudes e cultura digital, tensionando visões estigmatizantes sobre os jovens e ampliando o repertório de reflexões acerca de práticas pedagógicas mais conectadas às realidades juvenis.

METODOLOGIA

A presente pesquisa inspirou-se metodologicamente no estudo de Silva (2023), que utilizou a técnica de grupo focal com jovens escolarizados para analisar suas relações com a escola e com políticas educacionais recentes. Tal abordagem mostrou-se pertinente aos objetivos deste artigo,

uma vez que privilegia a escuta qualificada dos jovens e a compreensão de percepções construídas coletivamente, especialmente em temas atravessados por experiências culturais e geracionais, como os jogos eletrônicos.

O estudo teve como objetivo analisar as percepções de jovens escolarizados acerca dos games, considerando suas experiências, sentidos atribuídos e possíveis articulações com o campo educacional. A pesquisa caracteriza-se como qualitativa quanto à abordagem, uma vez que se fundamenta na interpretação de discursos, percepções e interações construídas no diálogo entre os participantes, não sendo passível de quantificação.

No que se refere à sua natureza, trata-se de uma pesquisa aplicada, na medida em que se volta à compreensão de um fenômeno situado em um contexto educacional concreto, buscando contribuir para reflexões contemporâneas sobre práticas pedagógicas e cultura digital no ensino. Conforme Fleury (2017), a pesquisa aplicada concentra-se na identificação de problemas e na produção de conhecimentos voltados à realidade de instituições e grupos sociais específicos, o que dialoga diretamente com os propósitos deste estudo.

Quanto aos objetivos, a investigação assume caráter exploratório e descritivo. Exploratória por tratar-se de uma temática ainda pouco sistematizada no campo das juventudes; e descritiva por buscar compreender e apresentar as percepções dos jovens acerca de sua relação com os games, identificando sentidos, experiências e significados atribuídos a essa prática cultural (Gil, 2002).

A pesquisa foi realizada em uma escola pública da rede estadual de ensino, localizada no município de Canoas, Rio Grande do Sul. A escolha da escola pública estadual justifica-se pela possibilidade de aproximação entre universidade pública e educação básica, bem como pelo acesso ao público do Ensino Médio, faixa etária central para o debate sobre juventudes e cultura digital. Participaram da pesquisa oito jovens matriculados no terceiro ano do Ensino Médio regular, todos com experiência frequente com jogos eletrônicos. A seleção dos participantes considerou, portanto, o critério de envolvimento prévio com os games, condição necessária para que pudessem contribuir de forma significativa ao debate proposto.

A produção dos dados ocorreu por meio da técnica de grupo focal, compreendida como um espaço de diálogo coletivo orientado por temas previamente definidos, no qual a interação entre os participantes constitui elemento central do processo investigativo (Ressel et al., 2008). Essa técnica mostrou-se adequada aos objetivos do estudo por favorecer a emergência de múltiplas perspectivas, a construção compartilhada de sentidos e a expressão de experiências juvenis em um ambiente de maior horizontalidade. O grupo focal foi realizado em um único encontro, com duração aproximada de uma hora e trinta minutos, e organizado a partir de um roteiro semiestruturado que estimulou a

discussão sobre a relação dos jovens com os games, suas motivações, práticas e significados atribuídos a essa forma de entretenimento. O ambiente coletivo favoreceu trocas, contrapontos e complementações entre os participantes, ampliando a densidade e a riqueza dos dados produzidos, conforme apontam Gomes (2005) e Lopes (2014).

Para a análise dos dados, adotou-se a técnica de análise de conteúdo, conforme proposta por Bardin (2011). Essa metodologia possibilita a interpretação sistemática dos discursos, buscando identificar sentidos, recorrências e padrões presentes nas falas dos participantes. O processo analítico seguiu as três etapas clássicas da análise de conteúdo: a pré-análise, caracterizada pela organização e leitura flutuante do material empírico; a exploração do material, momento em que os dados foram categorizados e sistematizados; e, por fim, o tratamento e interpretação dos resultados, etapa em que os sentidos produzidos foram articulados ao referencial teórico do estudo. A análise concentrou-se na categoria “Os jovens e os games”, construída a priori com base em Oliveira (2015) e em estudos do campo das juventudes e da cultura digital. Essa categoria orientou a compreensão da relação dos jovens com os jogos eletrônicos, considerando aspectos como práticas cotidianas, sentidos atribuídos aos games, experiências de sociabilidade, pertencimento e construção identitária.

A pesquisa respeitou os princípios éticos estabelecidos para investigações no campo das ciências humanas e sociais. A identidade da instituição escolar e dos jovens participantes foi preservada ao longo de todo o estudo, garantindo-se o anonimato, a confidencialidade das informações e a não identificação individual dos sujeitos participantes. Todos os procedimentos adotados estiveram em conformidade com a Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde (Brasil, 2016), especialmente no que se refere ao respeito à dignidade, à autonomia e à proteção dos participantes da pesquisa. Foram utilizados Termo de Anuência Institucional junto à escola participante, Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para os responsáveis legais e Termo de Assentimento para os estudantes participantes. Considerando o disposto no parágrafo único do Art. 1º da referida resolução, particularmente no inciso I, que estabelece dispensa de apreciação por Comitê de Ética para pesquisas de opinião com participantes não identificados, compreende-se que o presente estudo enquadra-se nessa condição, uma vez que se constituiu como espaço coletivo de escuta e produção de percepções juvenis sem identificação nominal dos participantes. Além disso, a pesquisa orientou-se pelos princípios da Política de Integridade na Atividade Científica do CNPq, instituída pela Portaria nº 2664/2026 (Brasil, 2026), especialmente no que se refere à honestidade intelectual, à integridade científica, ao respeito aos participantes da

O meu primeiro videogame foi um Nintendo Wii. (Mileena, jovem homem, 18 anos).

Ah o meu primeiro foi o Nintendo. (Scorpion, jovem homem, 18 anos).

Outro termo de destaque é “história”, frequentemente mencionado quando os jovens foram questionados sobre o que consideram essencial em um bom jogo. Para eles, uma narrativa envolvente é um dos principais elementos que qualificam a experiência de jogar. Associado a isso, emergiu o desejo por jogos ambientados no Brasil, o que explica a recorrência da palavra “Brasil” na nuvem de palavras. Tal aspiração evidencia uma lacuna percebida pelos jovens em relação à representatividade territorial e cultural nos jogos eletrônicos. Essa perspectiva pode ser ilustrada pela seguinte fala, produzida a partir da pergunta sobre que tipo de jogo gostariam de criar e onde ele se passaria:

Eu acho que se eu fosse fazer um jogo, seria, tipo, na nossa época. Mas, tipo, estilo GTA, mas passando no Brasil. No Rio de Janeiro, assim. Tentando... Mas... Tentando fazer literalmente no Brasil mesmo, com uma boa história e dublagem. (Ezio, jovem homem, 18 anos).

As palavras “jogo”, “videogame” e “legal” aparecem com frequência por se tratarem de termos centrais do debate. Em especial, o adjetivo “legal” foi recorrente nos relatos dos jovens ao avaliarem suas experiências com jogos e consoles, indicando uma percepção predominantemente positiva em relação a esse universo.

Ao rememorarem suas primeiras experiências com os games, os jovens destacaram esse contato inicial como positivo e marcante, sobretudo por estar associado a momentos compartilhados com familiares e à emoção de ter acesso a um tipo de lazer nem sempre disponível a todos no contexto brasileiro.

E como é que foi essa experiência? (Pesquisador)

Ai, chorei horrores quando ela [a mãe] deu o meu play. Nossa, eu não saía da frente da tv, eu chegava da escola e ia pra TV. (Mário, jovem mulher, 18 anos).

Muito bom e era muito legal porque eu jogava com os meus irmão, aí quem perdia, ia o outro e a gente ficava a tarde toda assim. Era muito legal! Uma experiência incrível. (Scorpion, jovem homem, 18 anos).

Ah, foi maravilhosa, assim...eu sempre chegava em casa, sempre mais cedo assim, era eu e a minha irmã, a minha irmã mais velha assim, sempre jogava muito com ela, uma das melhores, assim. (Joe, jovem homem, 18 anos).

É possível observar que muitos relatos enfatizam a ansiedade e a empolgação ao retornar da escola para jogar com pais e irmãos, evidenciando a construção de memórias afetivas e o fortalecimento de vínculos familiares. Esses primeiros contatos não apenas introduziram os jovens ao universo dos games, mas contribuíram para consolidar o jogar como uma prática social e emocionalmente significativa, corroborando a compreensão de que os jogos ultrapassam a condição de entretenimento individual e assumem um papel relacional. Essa percepção dialoga com Ribeiro (2015), ao compreender o jogo como uma prática cultural carregada de sentidos e afetos.

O significado de “jogo” de modo algum se define ou se esgota se considerado simplesmente como ausência de seriedade. O jogo é uma entidade autônoma. A essência do jogo está ligada a: liberdade, imaginação, o fato de se isolar e se limitar no tempo, que cria ordem e ordem. Finalmente, o jogo é sempre um espaço de tensão, aliás, elemento indispensável, no mundo lúdico.

Ao relacionar essas experiências positivas com a noção de jogo, observa-se que os relatos juvenis reforçam a ideia de que os games não se limitam a um passatempo superficial. Pelo contrário, constituem espaços de liberdade, imaginação e construção de sentido, nos quais o prazer de jogar se articula à criação de vínculos sociais. Essa leitura aproxima-se da compreensão apresentada por Carneiro e Backes (2023), ao afirmarem que o jogo se configura como uma entidade autônoma, dotada de regras próprias, mas aberta à criatividade e à experiência lúdica: “A partir dos jogos eletrônicos, temos acesso a representações de diferentes “mundos” em suas respectivas narrativas, tempos e espaços” (p. 8).

A ansiedade relatada pelos jovens ao desejarem chegar em casa para jogar videogame também pode ser interpretada como a busca por acesso a outros mundos possíveis. Esses mundos digitais, organizados por tempos, espaços e regras próprias, oferecem uma liberdade lúdica que, embora estruturada, favorece a imaginação e a interação. Assim, as memórias afetivas associadas aos games extrapolam a tela e se estendem às relações sociais do cotidiano, evidenciando que as experiências virtuais produzem efeitos concretos no mundo real.

Durante a pandemia de Covid-19, os games assumiram um papel ainda mais central na vida dos jovens, funcionando como uma importante válvula de escape emocional, além de um meio de manutenção das relações sociais em um contexto marcado pelo isolamento, pelo fechamento das escolas e pela restrição das atividades presenciais. Nesse cenário de incertezas, medo e excesso de

informações sobre mortes e contágios, os jogos eletrônicos surgiram como uma das poucas alternativas seguras de entretenimento e interação social, aspecto amplamente reconhecido pelos jovens participantes da pesquisa.

De que forma os games influenciam na vida de vocês? Algum jogo marcou a vida de vocês? Por quê? (Pesquisador)

Free Fire. Por causa da pandemia. (Sindel, jovem mulher, 18 anos)

Na pandemia acho que o Free fire, jogos assim marcaram porque a gente não podia sair, a gente não podia ir pra escola, a gente, chegava uma hora do dia que não tinha mais nada pra fazer. Eu, por curiosidade baixei Free Fire, vou jogar só uma partida pra ver como é que é, tá até hoje no meu celular, vou ir pra casa e vou jogar certeza. (Sindel, jovem mulher, 18 anos)

Acho que, como ela falou, do tédio, né? De tirar o tédio, de não ter nada pra fazer, e, principalmente, essa relação, assim, a pessoa não via ninguém, não falava com ninguém, e ter essa sensação de estar jogando com outra pessoa, falando com outra pessoa. Era legal, o cara ficava, assim, marcando de jogar a tal horário. (Scorpion, jovem homem, 18 anos).

A fala da jovem ilustra de forma contundente o papel desempenhado pelos games durante o período pandêmico. Sua experiência evidencia como, diante da impossibilidade de frequentar a escola ou circular pelos espaços da cidade, os jogos passaram a ocupar uma função central na tentativa de manutenção de uma rotina minimamente “normal”. Essa percepção dialoga com Riegel e Hutz (2024), que analisam o papel dos games como estratégias de enfrentamento emocional em contextos de crise.

Foi possível observar que muitas pessoas encontraram nos jogos uma forma de se distrair da realidade, aliviar o estresse, controlar a ansiedade e melhorar as relações sociais, principalmente neste período de isolamento social (p. 18).

A realidade relatada pelos jovens exemplifica o fenômeno descrito pelos autores, no qual os games atuaram como ferramentas de distração, alívio do estresse e preservação das relações sociais durante o isolamento. Além disso, estudos apontam impactos positivos dos jogos eletrônicos na saúde mental, especialmente no controle da ansiedade, reforçando seu papel como mecanismo de enfrentamento em períodos de instabilidade emocional. Nesse sentido, os games contribuíram para amenizar efeitos negativos do isolamento social, como a solidão, ao possibilitar interações mediadas por ambientes virtuais. Conforme indicado por Carvalho et al. (2022):

Jogar videogames teve um efeito positivo na percepção de bem-estar dos jogadores durante a pandemia de COVID-19. Os jogos têm proporcionado um meio agradável de manter contato social e alívio do estresse e uma fuga mentalmente estimulante dos efeitos de bloqueio (p. 8)

Os games também se destacaram como importantes espaços de socialização entre os jovens. Por meio de plataformas multiplayer e comunidades online, os participantes relataram o desenvolvimento de habilidades comunicativas, cooperação em equipe e resolução de conflitos, além da formação de amizades que, em muitos casos, ultrapassam fronteiras geográficas. Essas experiências reforçam a compreensão de que os jogos eletrônicos constituem ambientes significativos de interação social. Conforme aponta Cruz (2012):

MMORPG é portanto um sistema complexo em interação com o jovem, e essa interação não ocorre de forma homogênea, sendo diferente para cada um conforme seu grau de envolvimento com o sistema. As relações estabelecidas entre eles no sistema são entendidas principalmente pelo seu aspecto comunicativo, e nos MMORPGs ocorre através da criação e uso dos avatares, que as acabam intermediando (p. 23).

Nesses contextos, os avatares assumem papel central ao representarem a identidade digital dos jogadores, mediando as interações sociais e influenciando a forma como os vínculos são estabelecidos. Essa dinâmica foi amplamente mencionada pelos jovens participantes, conforme evidenciam os relatos a seguir:

Maravilha. Mais alguém quer falar sobre um jogo que marcou? Por que?
(Pesquisador)

Olha eu acho que... Acho que eu diria League of Legends, porque eu fiz muito amigo, passei muita raiva. (Scorpion, jovem homem, 18 anos).

Eu acho que muita gente fez um amigo virtual por isso, né? Pelo Fortnite. (Sindl, jovem mulher, 18 anos).

Acho que o Free Fire, eu ia pra casa do meu pai jogar. Uma vez eu fiz amizade com uma guria que morava em Portugal. (Luigi, jovem mulher, 18 anos).

Aham, eu também, eu fiz amizade com um guri que era de Portugal também, muito legal! (Mileena, jovem homem, 18 anos).

Os depoimentos reforçam a ideia de que os games possuem elevado potencial para a construção de conexões sociais significativas. As amizades estabelecidas em ambientes virtuais, inclusive com jogadores de outros países, demonstram que os jogos funcionam como plataformas

eficazes de sociabilidade, nas quais a comunicação e a cooperação favorecem a criação de laços afetivos. Essa compreensão aproxima-se das reflexões de Saldanha e Batista (2009), ao tratarem a amizade como um princípio unificador das experiências nos jogos.

a amizade foi tema central de quase todas as entrevistas, sendo considerada desde o contato inicial com o jogo até a motivação atual dos jogadores. Esse princípio unificante do grupo de jogadores pode ser um caminho que leve a novas maneiras de se desenvolver interações em grupos escolares e, quem sabe, possa até prover métodos alternativos de terapia em grupo, complementando as técnicas já existentes de interpretação de papéis na clínica (p. 716).

Entretanto, os jovens também apontaram limites e riscos associados às interações em jogos online. Entre eles, destacam-se as frustrações decorrentes de identidades falsas, expectativas irreais e comportamentos tóxicos, como agressões verbais, humilhações e práticas de cyberbullying. Conforme discutem Bartolomeu e Canteri (2021), tais comportamentos são frequentemente potencializados pelo anonimato proporcionado pelos avatares e pela lógica competitiva presente em muitos jogos.

A hostilidade nos jogos on-line pode se dar de diversas maneiras e direcionada aos mais variados públicos, mais notadamente crianças, jogadores inexperientes, mulheres e o público LGBT. Essas atitudes recebem um nome, as pessoas que cometem esses atos são consideradas Players Tóxicos (Jogadores Tóxicos). (p. 3).

Apesar desses apontamentos, os participantes reconheceram que os games podem constituir ambientes saudáveis quando utilizados de forma consciente e moderada. A questão central, portanto, reside no equilíbrio: reconhecer os problemas associados a práticas tóxicas, sem desconsiderar o potencial dos jogos eletrônicos como espaços de entretenimento, socialização e aprendizagem. Assim, os games revelam-se como fenômenos complexos, atravessados por tensões, mas também por possibilidades formativas relevantes no contexto das juventudes contemporâneas.

De modo geral, os resultados evidenciam que a relação estabelecida pelos jovens com os games é atravessada por múltiplas camadas de sentido, que articulam dimensões afetivas, culturais, espaciais e relacionais. As experiências narradas demonstram que o jogar não se restringe a uma prática individualizada ou meramente recreativa, mas constitui um fenômeno social complexo, fortemente ancorado em memórias, vínculos familiares e dinâmicas coletivas. As lembranças associadas aos primeiros contatos com os videogames, frequentemente mediadas por irmãos, pais e outros familiares, revelam o jogo como um dispositivo de socialização precoce, no qual afeto, partilha e pertencimento assumem centralidade. Ao mesmo tempo, o desejo expresso por narrativas

envolventes e por jogos ambientados no Brasil aponta para uma dimensão simbólica mais ampla, relacionada à busca por reconhecimento cultural e representatividade territorial. Nesse sentido, os games aparecem como espaços de produção de imaginários, nos quais os jovens não apenas consomem narrativas globais, mas também projetam expectativas sobre como gostariam de ver seus próprios contextos socioculturais representados. Tal movimento sugere que os jogos eletrônicos operam como mediadores entre experiências locais e universos narrativos transnacionais, tensionando escalas e ampliando repertórios simbólicos no cotidiano juvenil.

Além disso, os dados indicam que os games desempenham papel significativo na reorganização das formas de sociabilidade juvenil, especialmente em contextos de restrição do convívio presencial, como ocorreu durante a pandemia de Covid-19. As falas dos participantes evidenciam que, diante do isolamento social, os ambientes virtuais dos jogos passaram a funcionar como espaços privilegiados de interação, comunicação e manutenção de laços sociais, assumindo funções que extrapolam o entretenimento e alcançam o campo do cuidado emocional. Ao possibilitar encontros mediados por avatares, horários combinados e experiências compartilhadas, os games contribuíram para a construção de rotinas, para o enfrentamento do tédio e para a mitigação de sentimentos como solidão e ansiedade.

Contudo, os resultados também revelam que tais espaços não estão isentos de tensões, sendo atravessados por conflitos, frustrações e práticas tóxicas, potencializadas pelo anonimato e pela lógica competitiva de determinados jogos. Essa ambivalência reforça a compreensão dos games como territórios sociais complexos, marcados simultaneamente por possibilidades de cooperação, amizade e aprendizagem, e por riscos associados à violência simbólica e à exclusão. Assim, os jogos eletrônicos emergem, nos relatos juvenis, como espaços contraditórios, nos quais se negociam afetos, identidades e formas de estar com o outro, configurando-se como elementos centrais para compreender as experiências e os modos de sociabilidade das juventudes contemporâneas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo teve como objetivo analisar os entendimentos de jovens escolarizados acerca dos games e de suas articulações com juventude, sociabilidade e educação, a partir da escuta qualificada de estudantes do Ensino Médio por meio da técnica de grupo focal. Ao privilegiar as narrativas juvenis, buscou-se compreender como os jogos eletrônicos se inserem no cotidiano desses sujeitos, quais sentidos lhes são atribuídos e de que maneira tais práticas culturais influenciam percepções de mundo, relações sociais e experiências espaciais.

Os resultados evidenciam que os games ocupam um lugar central nas vivências juvenis contemporâneas, configurando-se como práticas culturais complexas que extrapolam a dimensão do entretenimento individual. As falas dos jovens revelam que jogar está profundamente associado à construção de memórias afetivas, muitas vezes mediadas por relações familiares, como o convívio com irmãos, pais e outros parentes. Nesse sentido, os jogos eletrônicos emergem como dispositivos de socialização precoce, nos quais afeto, partilha e pertencimento assumem papel fundamental na constituição das experiências juvenis.

Além disso, os dados indicam que os games operam como espaços simbólicos e territoriais relevantes, nos quais os jovens acessam narrativas, constroem imaginários e elaboram percepções sobre o mundo. O desejo recorrente por jogos ambientados no Brasil aponta para a busca por reconhecimento cultural e representatividade territorial, evidenciando uma lacuna percebida pelos participantes em relação às narrativas hegemônicas, majoritariamente centradas em contextos estrangeiros. Tal aspecto reforça a compreensão dos jogos eletrônicos como mediadores entre escalas locais e globais, capazes de tensionar identidades, pertencimentos e leituras espaciais no cotidiano juvenil.

A centralidade dos games torna-se ainda mais evidente no contexto da pandemia de Covid-19, período em que os jovens relataram a intensificação do uso dos jogos como forma de enfrentamento do isolamento social. Nesse cenário, os ambientes virtuais passaram a funcionar como espaços privilegiados de sociabilidade, comunicação e manutenção de vínculos, contribuindo para a construção de rotinas e para o cuidado emocional em um momento marcado por incertezas e restrições. Os jogos assumiram, assim, funções que extrapolam o lazer, configurando-se como estratégias de enfrentamento do tédio, da solidão e da ansiedade, ao possibilitar encontros mediados por avatares e experiências compartilhadas.

Entretanto, as narrativas juvenis também evidenciam as ambivalências presentes nos ambientes de jogo. Os jovens reconheceram a existência de conflitos, frustrações e práticas tóxicas, como agressões verbais e comportamentos hostis, frequentemente potencializados pelo anonimato e pela lógica competitiva de determinados jogos. Esses elementos reforçam a compreensão dos games como territórios sociais contraditórios, atravessados simultaneamente por possibilidades de cooperação, amizade e aprendizagem, e por riscos associados à violência simbólica e à exclusão. Reconhecer tais tensões mostra-se fundamental para evitar leituras idealizadas ou simplificadoras sobre os jogos eletrônicos.

No campo educacional, os achados deste estudo indicam a importância de compreender os games como práticas culturais constitutivas das juventudes contemporâneas. Mais do que

instrumentos didáticos a serem utilizados de forma pontual, os jogos eletrônicos demandam mediações pedagógicas críticas, dialógicas e contextualizadas, capazes de reconhecer os repertórios juvenis e de problematizar as representações, narrativas e dinâmicas presentes nesses ambientes. Nesse sentido, pensar a educação em diálogo com a cultura digital implica deslocar olhares adultocêntricos e abrir espaço para práticas pedagógicas mais sensíveis às experiências e aos modos de vida juvenis.

Do ponto de vista teórico e empírico, o artigo contribui para os estudos sobre juventudes, cultura digital e educação ao evidenciar a centralidade dos games nas experiências juvenis e ao valorizar a escuta dos próprios jovens como sujeitos produtores de sentidos. Ao tensionar visões estigmatizantes que associam os jogos exclusivamente a riscos ou alienação, o estudo reforça a necessidade de abordagens que reconheçam a complexidade e a pluralidade das práticas juvenis na contemporaneidade.

Reconhecem-se os limites desta pesquisa, relacionados ao número de participantes, ao recorte espacial e ao contexto específico investigado. Tais limites, contudo, abrem possibilidades para investigações futuras que contemplem outros contextos escolares, diferentes faixas etárias e análises interseccionais, bem como estudos voltados às potencialidades pedagógicas dos games em práticas educativas concretas. Em síntese, os jogos eletrônicos emergem como elementos centrais para a compreensão das juventudes contemporâneas, constituindo-se como espaços privilegiados de produção de sociabilidades, afetos e sentidos, cuja escuta e problematização mostram-se fundamentais para pensar educação e cultura no mundo atual.

Em termos gerais, os resultados apresentados reforçam a necessidade de compreender os games não como fenômenos periféricos ou meramente recreativos, mas como práticas culturais centrais na constituição das experiências juvenis contemporâneas. Ao evidenciarem dimensões afetivas, relacionais, espaciais e simbólicas, as narrativas dos jovens revelam que os jogos eletrônicos operam como territórios de produção de sentidos, nos quais se articulam sociabilidades, identidades e modos de estar no mundo.

Reconhecer essa centralidade implica, para o campo educacional, deslocar olhares normativos e abrir-se à escuta das juventudes, compreendendo seus repertórios culturais como pontos de partida legítimos para a construção de práticas pedagógicas mais dialógicas, críticas e socialmente situadas. Assim, ao tomar os games como objetos de análise e reflexão, este estudo contribui para ampliar o debate sobre educação, juventudes e cultura digital, reafirmando a importância de pensar a escola em diálogo com as experiências efetivamente vividas pelos jovens.

REFERÊNCIAS

ABRAMO, Helena. Considerações sobre a tematização social da juventude no Brasil. **Revista Brasileira de Educação**, São Paulo, Ago. 1997. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S1413-24781997000200004&script=sci_abstract. Acesso em: 29 jan. 2026.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BARTOLOMEU, Bruno Silva; CANTERI, Rafael Passos. O problema da toxicidade nos jogos on-line e a busca por novas ferramentas de apoio. **Encontro Internacional de Gestão, Desenvolvimento e Inovação (EIGEDIN)**, v. 5, n. 1, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/EIGEDIN/article/download/14258/9457/>. Acesso em: 29 jan. 2026.

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. **Resolução nº 510**, de 7 de abril de 2016. Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais. Brasília: Ministério da Saúde, 2016.

BRASIL. Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). **Portaria nº 2664**, de 6 de março de 2026. Institui a Política de Integridade na Atividade Científica do CNPq. Brasília: CNPq, 2026.

CARNEIRO, E.; BACKES, L. Games studies e as abordagens baseadas em jogos no contexto educacional. **Práxis Educacional**, Canoas, v. 19, n. 50, p. 8, dez. 2023. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/praxis/article/view/16270>. Acesso em: 29 jan. 2026.

CARVALHO, Elisa; CARVALHO, Evelise; FONTES, Letícia. **Jogando juntos e separados: as contribuições dos videogames durante a pandemia**. Disponível em: https://www.encontro2022.abep.org.br/arquivo/download?ID_ARQUIVO=11212. Acesso em: 29 jan. 2026.

CLAUDINO, Sérgio. Juventude e cidadania territorial: o protagonismo construído desde a escola. In: OLIVEIRA, Victor Hugo Nedel (org.). **Geografia das Juventudes**. 1. ed. Porto Alegre, 2023. 189 p. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/256855>. Acesso em: 26 mai. 2025.

CRUZ, D. **Juventude e Jogos Digitais: envolvimento e relações sociais através dos Massively Multiplayer Online Role-Play Games**. 2012. Tese (Doutorado em Psicologia).- Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2012. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/70055>. Acesso em: 29 jan. 2026.

FEIXA PAMPOLS, C. **De jovens, bandas y tribus**. Barcelona: Ariel, 1998.

FLEURY, Maria Tereza Leme; DA COSTA WERLANG, Sergio Ribeiro. Pesquisa aplicada: conceitos e abordagens. **Anuário de Pesquisa GVPesquisa**, 2016. Disponível em: <https://periodicos.fgv.br/apgvpesquisa/article/download/72796/69984>. Acesso em: 29 jan. 2026.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. Editora Atlas SA, 2008. Disponível em: https://www.feata.edu.br/downloads/revistas/economiaepesquisa/v3_artigo01_global_izacao.pdf. Acesso em: 29 jan. 2026.

GOMES, Alberto Albuquerque. Apontamentos sobre a pesquisa em educação: usos e possibilidades do grupo focal. **EccoS revista científica**, v. 7, n. 2, p. 275-290, 2005. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/715/71570203.pdf>. Acesso em: 29 jan. 2026.

KAUTZMANN, Renata. **Regulamentação dos jogos digitais e seus impactos nas juventudes: um estudo de caso com alunos de escolas da Região metropolitana de Porto Alegre**. DSpace Repository. 2023. Disponível em: <https://svr-net20.unilasalle.edu.br/xmlui/handle/11690/3809>. Acesso em: 29 jan. 2026.

LOPES, Bernarda Elane Madureira. Grupo focal na pesquisa em ciências sociais e humanas. **Revista educação e políticas em debate**, v. 3, n. 2, p. 482-492, 2014. Disponível em: https://seer.ufu.br/index.php/revistaeducaopoliticas/article/download/30290/16545/1_21256. Acesso em: 29 jan. 2026.

OLIVEIRA, Victor Hugo Nedel. **Somos jovens: o ensino de geografia e a escuta das juventudes**. 2015. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/128887>. Acesso em: 29 jan. 2026.

OLIVEIRA, Victor Hugo Nedel et al. Culturas juvenis e temas sensíveis ao contemporâneo: uma entrevista com Carles Feixa. **Educar em Revista**, v. 34, n. 70, p. 311–325, jul. 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/V3LyTqKVFwfz6ZGNnfVVHbz/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 29 jan. 2026.

RESSEL, Lúcia Beatriz et al. O uso do grupo focal em pesquisa qualitativa. **Texto & Contexto-Enfermagem**, v. 17, p.779-786, 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tce/a/nzznmfzrCVv9FGXhwnGPQ7S/>. Acesso em: 29 jan. 2026.

RIBEIRO, Darcy. **Educação como prioridade**. São Paulo: Global, 2018.

RIEGEL, Vanessa Beck; HUTZ, Claudio Simon. Relação entre os Jogos Eletrônicos,

Características de Personalidade e Bem-Estar Subjetivo durante a Pandemia. **Humanidades e Tecnologia (FINOM)**, v. 52, n. 1, p. 214-236, 2024. Disponível em: https://revistas.icesp.br/index.php/FINOM_Humanidade_Tecnologia/article/view/58_03 . Acesso em: 29 jan. 2026.

SALDANHA, A. A.; BATISTA, J. R. M. A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. **Psicologia: Ciência e Profissão**, 29(4), p. 700-717. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/S5ZVpXPhDD7nCsJW4sTC8G/?lang=pt>. Acesso em: 29 jan. 2026.

SILVA, Gabrielle Bezerra da. **A “reforma” do ensino médio pela perspectiva de jovens escolarizados**: estudo de caso em uma escola da rede pública estadual em Porto Alegre-RS. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/264376> . Acesso em: 29 jan. 2026.

Informações sobre o Artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese: não se aplica.

Fontes de financiamento: não se aplica.

Apresentação anterior: não se aplica.

Agradecimentos/Contribuições adicionais: não se aplica.

Victor Hugo Nedel Oliveira

Doutor em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Licenciado e Mestre em Geografia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professor do Departamento de Geografia e do Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Líder do Grupo de Estudos e Pesquisas em Juventudes e Espaço (GEPJUVE/UFRGS/CNPq).

E-mail: victor.nedel@ufrgs.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5624-8476>

Gian Paulo Corrêa Biscarra

Licenciado e Mestrando em Geografia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professor de Geografia da rede privada de ensino, em Porto Alegre.

E-mail: gianbiscarra@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-6820-5324>