

A EXPERIÊNCIA DE SER-NO-MUNDO VIRTUAL: IDENTIDADE E ISOLAMENTO SOCIAL DE ADOLESCENTES INSERIDOS EM COMUNIDADES DE JOGOS ONLINE

**THE EXPERIENCE OF VIRTUAL BEING-IN-THE-WORLD: IDENTITY AND
SOCIAL ISOLATION AMONG ADOLESCENTS IN ONLINE GAMING
COMMUNITIES**

Ciências Humanas • 27/10/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/792985399](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/792985399)

Sady Cristina Rosa da Silva¹

Amanda Jennyfer Coelho Costa²

RESUMO

A expansão dos ambientes digitais e dos jogos online ampliou as formas de interação, expressão e construção de vínculos entre adolescentes. Considerando a relevância de compreender a subjetividade digital sem reducionismos no campo social, acadêmico e na Psicologia, o presente estudo aborda os processos de constituição identitária e as formas de sociabilidade de adolescentes em comunidades de jogos online e tem como objetivo compreender de que maneira a experiência de ser-no-mundo virtual influencia esses processos. Para alcançá-lo, buscou-se analisar como adolescentes constroem e experimentam identidades por meio de avatares, investigar as relações sociais estabelecidas nessas comunidades e seus impactos na vida presencial, e discutir os possíveis efeitos dessa vivência na ampliação de vínculos sociais ou no isolamento social. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, de caráter exploratório, desenvolvida por meio de pesquisa bibliográfica. Foram analisadas produções científicas e obras teóricas relacionadas à adolescência, identidade, sociabilidade virtual, isolamento social e jogos online, ancoradas na perspectiva fenomenológico-existencial. Os resultados demonstraram que o avatar opera como uma extensão da corporeidade e possibilita a experimentação fluida de papéis e formas de expressão, que as comunidades virtuais podem atuar como redes legítimas de afeto e suporte interpessoal, ao mesmo tempo em que a filtragem das vulnerabilidades corporais no ambiente digital pode evoluir para um retraimento prejudicial diante de conflitos ou sofrimentos presenciais. Com base na análise realizada, concluiu-se que o virtual não determina por si só a alienação ou o amadurecimento, e o isolamento pode surgir da desarticulação entre a vivência digital e a rede de apoio no mundo físico.

Palavras-chave: Adolescência; Identidade; Isolamento social; Jogos online.

ABSTRACT

The expansion of digital environments and online games has broadened the forms of interaction, expression, and bond building among adolescents. Considering the importance of understanding digital subjectivity without reductionism within the social, academic, and psychological fields, this study addresses identity formation processes and modes of sociability among adolescents in online gaming communities. It aims to comprehend how the virtual experience of "being-in-the-world" relates to these processes. To this end, the study analyzes how adolescents construct and experiment with identities through avatars, investigates the social relationships established within these communities, and discusses the potential effects of these experiences on the expansion of social bonds or social isolation. This research employs a qualitative approach with an exploratory nature, developed through a literature review. Scientific productions and theoretical works related to adolescence, identity, virtual sociability, social isolation, and online games were analyzed, grounded in the existential-phenomenological perspective. The findings demonstrate that the avatar operates as an extension of embodiment, enabling the fluid experimentation of roles and modes of expression. Furthermore, virtual communities can act as legitimate networks of affection and interpersonal support; however, filtering body vulnerabilities in digital environments may also lead to harmful withdrawal when facing offline conflicts or distress. Based on this analysis, the study concludes that the virtual environment does not inherently determine alienation or psychological maturity, and social isolation may arise from a detachment between digital

experiences and support networks in the physical world.

Keywords: Adolescence; Identity; Online games; Social Isolation.

1. INTRODUÇÃO

As transformações tecnológicas ampliaram de forma profunda o modo como a sociedade atual vive e se relaciona. A imersão no meio digital deixou de ser um simples passatempo e passou a integrar a própria dinâmica da existência humana, especialmente para os mais jovens. Hoje, os jogos virtuais online, sobretudo os de grande escala, funcionam como verdadeiros ecossistemas sociais, onde os jogadores constroem sentidos, vivenciam emoções, criam laços e expressam quem são (Turkle, 1997).

No centro dessa discussão está a adolescência, fase marcada por intensas mudanças biológicas, psíquicas e sociais, nas quais a busca por autonomia e pertencimento grupal torna-se central (Aberastury & Knobel, 1981; Erikson, 1976). Ao entrarem nas comunidades de jogos, os jovens encontram um laboratório social seguro para testar papéis e construir suas identidades (Turkle, 1997). Sob a perspectiva da fenomenologia existencial e da noção heideggeriana de ser-no-mundo (Dasein), o ambiente virtual não se opõe ao "real", tampouco é um espaço vazio, mas sim trata-se de um modo autêntico de estar no mundo, onde a existência se manifesta de maneiras antes limitadas (Heidegger, 2015).

A partir desse cenário, este estudo volta-se para a constituição identitária e as formas de sociabilidade de adolescentes (entre 12 e 18 anos) engajados em jogos no estilo MMORPG e Battle Royale. A proposta é olhar para as duas faces dessa imersão digital: entender como a mediação por avatares afeta o convívio presencial, podendo

tanto expandir repertórios sociais e redes de apoio quanto favorecer quadros de retraimento e isolamento social no ambiente escolar e familiar.

A relevância da pesquisa desdobra-se no campo social, acadêmico e profissional. Socialmente, o estudo busca oferecer recursos para que educadores, famílias e psicólogos compreendam a subjetividade digital sem cair em reducionismos, como tratar o jogo apenas como "vício" ou como algo totalmente inofensivo. No campo acadêmico e na Psicologia, a reflexão articula autores da fenomenologia e do desenvolvimento (Heidegger, Merleau-Ponty e Erikson) a teóricos da cibercultura e da sociologia (Turkle, Bauman e Lévy), analisando os impactos do cruzamento entre o presencial e o virtual.

Com base nisso, o problema que guia este estudo sintetiza-se na seguinte questão: De que maneira a literatura e a perspectiva fenomenológico-existencial compreendem as relações entre a experiência do ser-no-mundo virtual em comunidades de jogos online, a constituição identitária e as formas de sociabilidade de adolescentes?

Para responder a essa pergunta, o objetivo geral consiste em compreender como a literatura articula a experiência de ser-no-mundo virtual com os processos de constituição da identidade e as formas de sociabilidade dos adolescentes. Para atingir a proposta central, traçaram-se os seguintes objetivos específicos: Analisar como adolescentes constroem e experimentam identidades no ambiente virtual por meio de avatares e interações em jogos online; Contextualizar as relações sociais estabelecidas nas comunidades virtuais e seus possíveis impactos na vida presencial; Discutir os

possíveis efeitos dessa vivência virtual na ampliação de vínculos sociais ou no isolamento social.

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa de caráter exploratório, pois, segundo Gil (2022), essa abordagem interpreta experiências e sentimentos sem priorizar a quantificação. Quanto aos procedimentos, a pesquisa articulou pesquisa bibliográfica e o método fenomenológico-existencial. Para Marconi e Lakatos (2021), a pesquisa bibliográfica envolve o levantamento e análise de materiais já publicados, como livros e artigos científicos. E, sob a ótica metodológica de Husserl (2020), a fenomenologia busca compreender os fenômenos conforme se apresentam à consciência, valorizando a experiência vivida e os significados atribuídos pelos sujeitos.

A busca foi realizada nas bases de dados SciELO, BVS-PSI, PePSIC, PubMed, Google Acadêmico e em acervos bibliográficos, utilizando os termos "Adolescência", "Identidade", "Sociabilidade Virtual", "Isolamento Social", "Jogos Online" e "Ser-no-mundo". Foram consideradas publicações em português e inglês, com recorte temporal centrado no período de 2014 a 2026, além de obras clássicas de fundamentação.

Como critérios de inclusão, selecionaram-se artigos científicos, teses, dissertações e livros teóricos que abordassem diretamente a subjetividade adolescente em ecossistemas digitais de jogos sob a perspectiva psicológica ou sociológica. Foram excluídos estudos focados exclusivamente em aspectos biológicos, jogos não interativos ou fora do recorte temático. Após a seleção, os materiais foram categorizados e analisados de forma crítica e reflexiva,

articulando os achados à perspectiva fenomenológico-existencial adotada no estudo.

Quanto às limitações, por não realizar coleta direta com adolescentes, este estudo não permite analisar experiências individuais e particularidades relacionadas aos diferentes contextos familiares, escolares e socioeconômicos. Diante disso, propõe-se que a compreensão da experiência de ser-no-mundo virtual considere a articulação entre a constituição identitária, as relações de sociabilidade estabelecidas nas comunidades de jogos online e os vínculos mantidos no ambiente presencial. Essa perspectiva pode contribuir para a atuação da Psicologia Clínica e Escolar, favorecendo uma compreensão da experiência digital dos adolescentes que reconheça seu potencial para a construção de identidades e a ampliação de vínculos sociais, sem desconsiderar os possíveis riscos de retraimento e isolamento social.

2. SER-NO-MUNDO VIRTUAL: IDENTIDADE E SOCIABILIDADE NA ADOLESCÊNCIA

2.1. O Avatar e a Multiplicidade do Eu: A Construção da Identidade Adolescente nos Jogos Online

A compreensão da experiência do adolescente em comunidades de jogos online exige a superação da dicotomia entre o “real” e o “virtual”. Ao transpor o conceito de ser-no-mundo para o ciberespaço, percebe-se que o ambiente digital não é um vácuo geográfico, mas uma autêntica abertura de mundo onde o sujeito se engaja e estabelece sentidos para sua existência. Heidegger (2015) propõe que o ser-no-mundo não se refere apenas a estar localizado em um espaço físico, mas sim a um modo de existir onde o sujeito

está sempre em relação e engajamento com o seu entorno, o que permite compreender o espaço virtual como uma autêntica abertura de mundo.

Nesse contexto, o jogo torna-se um cenário de interação, pertencimento, reconhecimento e experimentação de identidades. A identidade não é estática, constituindo-se na relação de cuidado com aquele universo. O virtual não é uma dimensão separada, mas um campo onde o sujeito vive, sente, constrói vínculos e atribui sentido, uma vez que “o ser-no-mundo não é uma determinação adicional do ser humano, mas a estrutura fundamental de sua existência” (Heidegger, 2015, p. 92).

A experiência do Dasein (ser-aí) digital expande o horizonte do adolescente, permitindo-lhe experimentar formas de ser antes limitadas no cotidiano presencial. Essa imersão representa uma construção ativa de subjetividade em redes que Castells (2020) define como a cultura da virtualidade real, onde a própria realidade é capturada por símbolos tecnológicos.

Contudo, essa configuração impõe uma mudança na forma como as coisas aparecem. Sobre a transição da solidez dos objetos para a fluidez das informações digitais:

Hoje estamos na transição da era das coisas para a era das não coisas. Não são as coisas, mas as informações que determinam o mundo em que vivemos. Não habitamos mais a terra e o céu, mas o Google Earth e a nuvem. O mundo se torna cada vez mais intangível, nebuloso e espectral. Nada é firme e palpável. (Han, 2022, p. 11)

Essa desmaterialização desloca a presença. Para que essa experiência ocorra plenamente, faz-se necessária a mediação técnica do avatar, que opera como veículo da consciência e da presença do jogador. Merleau-Ponty (1999) argumenta que o corpo é o veículo do ser no mundo e que possuir um corpo é, para um vivente, unir-se a um meio definido e confundir-se com certos projetos.

A percepção no ambiente virtual é encarnada: a sensibilidade do sujeito projeta-se na interface, tornando a tela um prolongamento de sua corporeidade. Essa relação é coerente com a ideia de que “o corpo é nosso meio geral de ter um mundo, ora limitado a gestos vitais, ora projetando-se em um mundo cultural” (Merleau-Ponty, 1999, p. 203), permitindo que a identidade seja experimentada de forma performática em projetos virtuais que moldam a percepção de si.

Essa extensão do eu compreende uma busca por horizontes de sentido quando o mundo físico se apresenta restrito. Segundo Safrá (2018, p. 45), “o ser humano necessita encontrar espaços de hospitalidade para que seu vir-a-ser possa se desdobrar em direção à alteridade”. Complementando essa visão, Pierre Lévy (2011) discute a virtualização do corpo como uma exteriorização da identidade que implica uma nova forma de presença. O avatar permite ao adolescente experimentar uma agência que fortalece sua autoestima, unindo o meio do jogo às suas aspirações.

A fluidez com que o jovem transita entre diferentes papéis e comunidades reflete as características da modernidade líquida. De acordo com Bauman (2005), a identidade deixou de ser um dado estável para se tornar um projeto contínuo, moldado pela

capacidade de escolha e descarte. Nos jogos online, essa liquidez se manifesta na facilidade de reconfigurar aparências ou migrar de servidores, evitando o peso de uma identidade única. Segundo Bauman (2001), o homem moderno vive em uma busca incessante por laços que possam ser desfeitos a qualquer momento, o que encontra eco na volatilidade das comunidades virtuais.

Essa dinâmica de consumo de identidades permite testar limites sociais em um ambiente de baixo risco físico, mas de alto impacto emocional. Como destaca Bauman, “as identidades tornaram-se tarefas, e não dados, algo que deve ser constantemente construído e reconstruído” (Bauman, 2005, p. 17). O adolescente pode ser um líder em um clã e, instantes depois, assumir uma postura distinta em outro contexto, evidenciando uma construção fluida e sob demanda.

A adolescência é marcada pela busca de afirmação de si, e os jogos ampliam os repertórios sociais do jovem. Turkle (1997) aponta que, através do avatar, o adolescente encontra um espaço de experimentação onde os erros não possuem o mesmo peso punitivo do ambiente presencial. Sobre essa dinâmica de fluidez e descentramento da identidade no ciberespaço, Turkle destaca:

Através do avatar, o indivíduo pode projetar aspectos de si mesmo que permanecem latentes na vida real. No ambiente virtual, a identidade não é algo fixo, mas uma construção fluida e descentrada, que permite ao adolescente explorar quem ele é e quem ele gostaria de ser em um laboratório social seguro.
(Turkle, 1997, p.15)

Essa multiplicidade não deve ser interpretada como fragmentação patológica, mas como uma exploração necessária para o

desenvolvimento. O pertencimento a esses grupos digitais oferece suporte simbólico na transição, fornecendo gramáticas de interação que auxiliam na constituição de um eu mais complexo, já que, conforme Turkle, “os ambientes virtuais funcionam como laboratórios para a construção da identidade” (Turkle, 1997, p. 180).

2.2. Sociabilidade Virtual: As Relações Sociais em Comunidades Online e Seus Reflexos na Vida Presencial

A compreensão das relações estabelecidas em comunidades de jogos online exige uma análise da adolescência como um período de "moratória psicossocial". Segundo Erikson (1976), este é um intervalo necessário para a experimentação de papéis antes da consolidação da identidade adulta, sendo que os ambientes virtuais oferecem um espaço seguro para essa testagem sem os riscos imediatos do mundo físico. Essa fase de transição é permeada pelo que Aberastury e Knobel (1981) definem como o "luto pelo corpo infantil" e pela busca de novos grupos de referência, nos quais o adolescente tenta equilibrar a necessidade de pertencimento com a afirmação de sua singularidade, encontrando no clã ou na guilda virtual o suporte emocional que o ambiente presencial pode negligenciar.

Nesse contexto, a interação social mediada pelo computador não deve ser vista como isolamento, mas como expansão do capital social. Conforme Recuero (2009), as redes sociais em jogos são sustentadas por laços que permitem a troca de informações e suporte emocional, onde a proximidade fundamenta-se na interação e na partilha de objetivos comuns. Esses vínculos corroboram a perspectiva de Vygotsky (1991) sobre a zona de desenvolvimento proximal, visto que, ao interagir com pares mais

experientes, o adolescente internaliza ferramentas culturais e competências sociais mobilizadas em sua vida cotidiana e acadêmica.

A formação dessas coletividades digitais dá origem ao que Rheingold (1993) denomina comunidades virtuais, caracterizadas por aglomerados sociais que surgem na rede quando pessoas mantêm discussões públicas com sentimento humano. Essa sociabilidade gera impactos concretos na percepção de realidade do jovem. Sobre a ambivalência desses impactos na vida offline:

A tecnologia propicia a ilusão de companhia sem as exigências da amizade. Nossas interações em rede nos oferecem a fantasia de que nunca estaremos sozinhos, mas também nos permitem estar solitários juntos. No mundo dos jogos, o adolescente pode sentir-se conectado a centenas de pessoas e, simultaneamente, experimentar um distanciamento afetivo de sua família imediata, pois a mediação digital filtra as vulnerabilidades do corpo a corpo que a vida real impõe. (Turkle, 2011, p. 154)

Essa tensão entre o global e o local reflete o que Stuart Hall (2006) descreve como o "descentramento do sujeito". Na modernidade tardia, a identidade é formada e transformada em relação às representações nos sistemas culturais. Assim, o adolescente vivencia uma identidade multicultural e fragmentada, onde a sociabilidade virtual hibridiza a presencial, criando novas formas de "estar-no-mundo" que desafiam as categorias tradicionais de isolamento e integração.

Para compreender como a sociabilidade digital se traduz em comportamentos no mundo físico, é essencial analisar o conceito de

"comunidades de prática". Segundo Wenger (1998), o aprendizado e a construção de identidade ocorrem pelo engajamento em atividades compartilhadas, nas quais o adolescente desenvolve um senso de responsabilidade e competência que ecoa fora das telas. Essa dinâmica é complementada por Lévy (1999), que argumenta que a virtualização não é perda de realidade, mas uma mudança de estado que permite estar presente em múltiplos espaços simultaneamente, reconfigurando a presença social para além das fronteiras do lar ou da escola.

Entretanto, essa porosidade também apresenta desafios para a integração psíquica. Conforme Boyd (2014), os adolescentes contemporâneos habitam "públicos em rede", nos quais a persistência e a replicabilidade das interações digitais exigem esforço constante de gestão da imagem pública. Essa vigilância pode levar ao que Agamben (2009) discute como a dessubjetivação por meio dos dispositivos tecnológicos, onde o jovem corre o risco de se perder em identificações puramente performáticas. Assim, o papel da psicologia clínica e escolar torna-se vital para mediar essa transição, garantindo que o virtual seja uma ferramenta de expansão do "eu" e não um refúgio para o isolamento patológico.

A análise da sociabilidade ganha profundidade com a perspectiva de Anthony Giddens (2002) sobre a "reflexividade da modernidade". O autor argumenta que, em um mundo de rápidas transformações, o indivíduo é obrigado a negociar sua identidade por meio de escolhas filtradas por sistemas de informação. Nos jogos online, essa reflexividade se manifesta na forma como o adolescente monitora suas ações e ajusta sua conduta para manter a coerência dentro de diferentes grupos, demonstrando que o ambiente virtual não é um espaço de alienação, mas um campo onde o sujeito exercita a

autonomia e constrói um projeto de vida que integra as dimensões técnica e humana.

2.3. Entre a Rede de Afetos e o Retraimento: A Dualidade da Sociabilidade Virtual no Isolamento e na Ampliação de Vínculos

Nesse cenário de imersão digital, as comunidades operam como espaços de acolhimento e validação subjetiva. Participar de guildas ou clãs oferece um senso de pertencimento e responsabilidade coletiva muitas vezes fragilizado presencialmente. Conforme apontam Santos et al. (2026), o engajamento nessas dinâmicas lúdicas compartilhadas impulsiona o desenvolvimento de habilidades de cooperação e liderança que desafiam as noções tradicionais de isolamento geográfico. Assim, a sociabilidade dentro das telas gera um suporte emocional essencial para o jovem lidar com as demandas de transição para a vida adulta.

Essa ampliação dos laços interpessoais por meio das mídias digitais é um marco da contemporaneidade. Em uma revisão sistemática sobre comunidades de jogos online, Tushya, Chhabra e Abraham (2025) identificaram efeitos predominantemente positivos da participação nessas comunidades sobre amizade, habilidades sociais e capital social. Entretanto, os autores também observaram que, para alguns jogadores, o aumento do capital social online pode ocorrer em detrimento do capital social presencial.

No entanto, a facilidade com que esses vínculos são estabelecidos carrega marcas das transformações estruturais da sociedade contemporânea. Conforme as análises de Zygmunt Bauman (2001) sobre a modernidade líquida, as relações deixaram de ser pautadas por compromissos rígidos para se tornarem conexões flexíveis,

moldadas pela lógica do consumo e do descarte imediato. Nas comunidades de jogos, essa fluidez pode se manifestar na possibilidade de interromper a participação ou buscar outros espaços virtuais diante de conflitos e incompatibilidades entre os participantes. Nesse sentido, a participação em comunidades de jogos online pode favorecer experiências de apoio social e formação de capital social, embora esses resultados dependam das características das interações estabelecidas nesses ambientes (Sachan et al., 2025).

A filtragem das vulnerabilidades corporais decorre do fato de que o mundo digital altera nossa relação com os ambientes físicos. De acordo com Andrade e Henrard (2025), o espaço virtual muitas vezes atua como um refúgio para adolescentes que vivenciam níveis elevados de sofrimento psíquico no cotidiano offline. Quando a realidade concreta se apresenta ameaçadora, o jovem tende a concentrar seus investimentos afetivos nas dinâmicas virtuais, onde a interface atua como um filtro protetor. Para o adolescente em sofrimento, esse cenário pode se tornar uma zona de conforto atraente, substituindo os atritos do convívio social pela segurança das interações mediadas por dados.

Essa transição para o ambiente imersivo ganha contornos complexos com a necessidade de fuga do estresse e da inabilidade social presencial. Rosa e Serra (2020) destacam que o uso de plataformas online é frequentemente encorajado por quadros de ansiedade, funcionando como uma estratégia de enfrentamento de esquiva. Diante da pressão estética e comportamental do ambiente escolar cotidiano, o jogo pode surgir como uma alternativa de alívio emocional e de enfrentamento de estados afetivos negativos. Estudos com adolescentes indicam que o uso de jogos online pode

estar relacionado à busca de escapismo diante de emoções negativas, especialmente quando o jogo passa a ser utilizado como estratégia para lidar com dificuldades da vida cotidiana (Commodari et al., 2024).

Quando o refúgio digital passa a anular completamente as interações do mundo físico, o comportamento do adolescente pode caminhar em direção a um retraimento prejudicial ao seu desenvolvimento pleno. O isolamento social contemporâneo não pode ser compreendido sem que se analise o peso da hiperconectividade. Sobre o impacto do tempo excessivo no ciberespaço em detrimento das atividades presenciais:

Também observamos padrões preocupantes de isolamento social, além de dificuldades escolares. Os adolescentes apresentam sinais de dependência digital, com prejuízos importantes para o bem-estar emocional e social. A transformação das interações sociais, antes presenciais, em conexões digitais mudou a maneira como os jovens aprendem e se divertem. No entanto, a hiperconectividade trouxe vulnerabilidades: distúrbios do sono, irritabilidade, queda no rendimento escolar e até isolamento social (Eisenstein, 2024, p. 2).

A dinâmica resultante desse processo não deve ser categorizada simplesmente como uma perda de realidade, mas sim como uma hibridização das formas tradicionais de estar-no-mundo. Pesquisas recentes no campo da saúde mental infanto-juvenil demonstram que os jogos online operam simultaneamente como fatores de risco e de proteção (Santos et al., 2026). O adolescente contemporâneo transita de forma contínua entre as demandas do corpo físico e as

possibilidades de ação do seu avatar. O desafio clínico e institucional reside em compreender que o virtual expande as formas de comunicação, mas demanda pontes saudáveis com a realidade concreta.

Em suma, a vivência virtual nas comunidades de jogos online atua como uma faca de dois gumes para a sociabilidade, oscilando entre o suporte coletivo e o risco de isolamento patológico. Como apontam Andrade e Henrard (2025), o impacto real dessa imersão depende substancialmente do estilo de sociabilidade adotado pelo jogador e de sua rede de apoio externa. Portanto, o isolamento social não decorre do uso intrínseco da tecnologia, mas da fragilidade dos vínculos presenciais em acolher esse jovem que experiencia o mundo de forma híbrida. Cabe à Psicologia construir estratégias de intervenção que validem as experiências no ciberespaço, potencializando os encontros virtuais sem negligenciar a riqueza do corpo a corpo presencial.

3. CONSIDERAÇÕES E RESULTADOS

A presente pesquisa voltou-se para a investigação do fenômeno da imersão de adolescentes em comunidades de jogos online (MMORPG e Battle Royale), buscando responder de que maneira a experiência do ser-no-mundo virtual relaciona-se com os processos de constituição identitária e as formas de sociabilidade no mundo presencial. Para responder a esse questionamento, o objetivo geral do estudo consistiu em compreender como essa vivência em redes digitais se articula com a construção do eu e as dinâmicas relacionais dos jovens, desdobrando-se no mapeamento do papel dos avatares, na análise das interações em clãs e na reflexão sobre a oscilação entre a ampliação de vínculos e o isolamento social.

A partir do percurso teórico-bibliográfico, amparado pela fenomenologia-existencial e pelos estudos da cibercultura e da psicologia do desenvolvimento, a literatura analisada indica que o ambiente virtual não deve ser interpretado como um espaço ilusório ou oposto ao "real", mas como uma abertura autêntica de mundo (Dasein). A experiência mediada pelo avatar viabiliza uma extensão da corporeidade e da sensibilidade do adolescente, funcionando como um laboratório social seguro onde ele experimenta múltiplos papéis, testa limites e expressa aspectos latentes da sua subjetividade. Essa flexibilidade identitária, característica da modernidade líquida, amplia o repertório afetivo e social do jovem, oferecendo suporte simbólico durante a fase de transição para a vida adulta.

No que tange às formas de sociabilidade, os estudos consultados apontam a natureza ambivalente e híbrida da experiência digital. Por um lado, as pesquisas mostram que as comunidades de jogos atuam como redes legítimas de afeto, acolhimento e cooperação, onde o sentimento de pertencimento a um clã fortalece o capital social e promove o desenvolvimento de competências interpessoais. Por outro lado, a análise permitiu identificar uma possível relação entre a facilidade de desconexão, a filtragem das vulnerabilidades corporais e o surgimento de zonas de esQUIVA. Diante de sofrimentos psíquicos, ansiedade social ou fragilidades no ambiente escolar e familiar presencial, a literatura alerta que o uso intensivo dos jogos corre o risco de caminhar para um retraimento prejudicial, no qual a hiperconectividade camufla um isolamento afetivo concreto.

Dessa forma, a síntese alcançada indica que a experiência do ser-no-mundo virtual não determina, por si só, a alienação ou o amadurecimento do adolescente; antes, ela reconfigura a própria

estrutura do estar-no-mundo de forma contínua. O impacto da vivência digital na identidade e na sociabilidade depende da qualidade dos laços que o jovem estabelece no ciberespaço e, fundamentalmente, da capacidade da sua rede de apoio presencial em acolher essa existência híbrida. O isolamento social, portanto, não é um fruto intrínseco da tecnologia, mas o resultado da desarticulação entre as vivências virtuais e as demandas do mundo físico.

Como limitação do estudo, destaca-se a ausência de coleta direta de dados com adolescentes e de um trabalho de campo empírico, o que impede a análise de particularidades individuais relacionadas a diferentes contextos socioeconômicos e familiares. Além disso, a constante evolução das mídias digitais impõe transformações dinâmicas nos modos de jogar e se relacionar, o que influencia progressivamente as formas de interação e as maneiras como os indivíduos expressam sua identidade e vivenciam o pertencimento no ambiente virtual.

Diante disso, vislumbra-se como possibilidade de continuidade para pesquisas futuras a realização de estudos empíricos e qualitativos, como escutas fenomenológicas, cartografias e grupos focais com jovens, famílias e educadores, no âmbito da Psicologia Clínica e Escolar. Tais investigações futuras poderão subsidiar a elaboração de intervenções práticas capazes de validar o universo digital como espaço legítimo de subjetivação, ao mesmo tempo em que fortalecem a presença física, a tolerância à frustração e a integração psíquica dos adolescentes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABERASTURY, Arminda; KNOBEL, Maurício. **Adolescência normal: um enfoque psicanalítico**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1981.

AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? In: AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Tradução de Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó, SC: Argos, 2009. p. 25-54.

ANDRADE, Gabriel Sousa; HENRARD, Isabella. **O efeito do estilo de sociabilidade em jogos online sobre sintomas psiquiátricos**. Curitiba: Congresso de Neuropsicologia do Paraná, 2025.

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BOYD, danah. **It's complicated: the social lives of networked teens**. New Haven: Yale University Press, 2014.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 21. ed. rev. e ampl. São Paulo: Paz e Terra, 2020.

COMMODARI, Elena; CONSIGLIO, Arianna; CANNATA, Martina; et al. Influence of parental mediation and social skills on adolescents' use of online video games for escapism: A cross-sectional study. **Journal of research on adolescence : the official journal of the Society for Research on Adolescence**, v. 34, n. 4, p. 1668–1678, 2024. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/39438433/>. Acesso em: 23 Set. 2026.

EISENSTEIN, Evelyn. Ansiedade na palma da mão: quando o tempo de tela rouba o tempo de ser adolescente. **Revista Saúde na Era Digital**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 2, p. 1-5, 2024.

ERIKSON, Erik H. **Identidade, juventude e crise**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 7. ed. Barueri, SP: Atlas, 2022.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HAN, Byung-Chul. **Não coisas: reviravoltas do mundo da vida**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2022.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

HUSSERL, Edmund. **A ideia da fenomenologia**. 2. ed. Lisboa: Edições 70, 2020.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2021.

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

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. Tradução de Paulo Neves. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RHEINGOLD, Howard. **The virtual community: homesteading on the electronic frontier**. Reading, MA: Addison-Wesley, 1993.

ROSA, Laura Marques da; SERRA, Rodrigo Giacobbo. A relação entre o uso de jogos digitais online e sintomas de ansiedade em crianças e adolescentes. **Contextos Clínicos**, São Leopoldo, v. 13, n. 3, p. 807-827, 2020. DOI: <https://doi.org/10.4013/ctc.2020.133.05>. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1983-34822020000300006&script=sci_arttext. Acesso em: 11 set. 2026.

SACHAN, Tushya; CHHABRA, Dinesh ; ABRAHAM, Betina. Social Capital in Online Gaming Communities: A Systematic Review Examining the Role of Virtual Identities. **Cyberpsychology, behavior and social networking**, v. 28, n. 3, p. 147–161, 2025. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/39772759/>. Acesso em: 23 Set. 2026.

SAFRA, Gilberto. **A po-ética na clínica contemporânea**. 2. ed. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2018.

SANTOS, Tales Ramos Monteiro dos; NASCIMENTO, Rafael Ribeiro; OLIVEIRA DA SILVA, Tatiane Estefanine; SILVA, Wender Antônio Nunes da; ROSA, Suele de Souza; NASCIMENTO, Secilia Juliana

Teixeira do; SILVA, Gilberto Rodrigues da. Entre o risco e a proteção: impactos psicológicos dos jogos virtuais em crianças e adolescentes no contexto escolar. **Revista Tópicos**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 33, p. 1-36, 2026. DOI: <https://doi.org/10.70773/revistatopicos/777482815>. Acesso em: 11 set. 2026.

TURKLE, Sherry. **Alone together: why we expect more from technology and less from each other**. New York: Basic Books, 2011.

TURKLE, Sherry. **Life on the screen: identity in the age of the Internet**. New York: Simon & Schuster, 1997.

TUSHYA; CHHABRA, D.; ABRAHAM, B. Social Networking or Social Isolation? A Systematic Review on Socio-Relational Outcomes for Members of Online Gaming Communities. **Games and Culture**, v. 20, n. 3, p. 355-383, 2025. DOI: 10.1177/15554120231201760.

VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WENGER, Etienne. **Communities of practice: learning, meaning, and identity**. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

¹ Acadêmica do Curso de Psicologia da Faculdade de Educação Santa Terezinha-FEST, Imperatriz-MA. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

² Professora Especialista do Curso de Psicologia da Faculdade de Educação Santa Terezinha-FEST, Imperatriz-MA. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

