

DO GRAMADO AO CONSOLE: AS NOVAS CONFIGURAÇÕES DO FUTEBOL COMO PRÁTICA DE LAZER VIRTUAL

Recebido em: 05/07/2025

Aprovado em: 10/11/2025

Licença: 

Rubian Diego Andrade¹

Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF-GV)

Governador Valadares – MG – Brasil

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0338-230X>

Rafael José Gonçalves de Assis²

Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF-GV)

Governador Valadares – MG – Brasil

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-9340-8973>

Gisele Maria Schwartz³

Universidade Estadual Paulista (UNESP)

São Paulo – SP – Brasil

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-1599-5314>

RESUMO: Analisou-se o futebol virtual como prática de lazer entre jovens brasileiros, investigando como ressignifica estruturas socioculturais do futebol tradicional. A partir de 250 comentários de uma transmissão da final da Copa do Mundo de EA SPORTS FC 2024 no YouTube, identificaram-se seis eixos: críticas ao jogo; rivalidade e competitividade; discurso de ódio e xenofobia; identidade e clubismo; redes de sociabilidade; e excitação emocional. Os resultados revelam que o futebol virtual não só reproduz, mas transforma dinâmicas tradicionais, mantendo rivalidades mediadas por algoritmos. O anonimato potencializou discursos de ódio e reações emocionais exacerbadas. Conclui-se pela urgência de uma Educação para e pelo Lazer Virtual.

PALAVRAS-CHAVE: Futebol. Virtual. Lazer.

FROM THE PITCH TO THE CONSOLE: FOOTBALL'S NEW CONFIGURATIONS AS A VIRTUAL LEISURE ACTIVITY

¹ Doutor em Ciências do Movimento Humano. Universidade Federal de Juiz de Fora - Campus Governador Valadares (UFJF-GV). GEPELAVS - Grupo de Ensino, Pesquisa e Extensão em Lazer, Aventura e Sustentabilidade. Laboratório de Estudos do Lazer - LEL-GERE-UFU/MG.

² Acadêmico do Curso de Educação Física. GEPELAVS - Grupo de Ensino, Pesquisa e Extensão em Lazer, Aventura e Sustentabilidade.

³ Doutora em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano. Universidade Estadual Paulista – UNESP. Laboratório de Estudos do Lazer- LEL-GERE-UFU/MG.

ABSTRACT: This study analyzed virtual football as a leisure practice among Brazilian youth, examining how it reshapes socio-cultural structures of traditional football. Based on 250 comments from a live stream of the EA SPORTS FC 2024 World Cup final on YouTube, six thematic axes were identified: game criticism; rivalry and competitiveness; hate speech and xenophobia; identity and club affiliation; social networks; and emotional excitement. Results show that virtual football not only replicates but transforms traditional dynamics, maintaining algorithmically mediated rivalries. Anonymity intensified hate speech and heightened emotional reactions. The study argues for the urgency of Education for and through Virtual Leisure.

KEYWORDS: Football. Virtual. Leisure.

Introdução

O futebol tem sido compreendido como um fenômeno sociocultural de alcance global, o qual, conforme destaca Pundhir (2024), transcende as fronteiras geográficas e socioculturais. De acordo com a autora, esse fenômeno tem impulsionado investigações, pautadas nas transformações históricas, políticas, econômicas e multidimensionais, ocorridas a partir da globalização.

Por seu caráter de experiência compartilhada, Helal, Soares e Lovisolo (2001) explicam que o futebol exerce forte influência na construção de identidades coletivas e no fortalecimento de laços comunitários. Trata-se de um campo fértil para a emergência de novas narrativas sociais, constantemente reconstruídas a partir da natureza multifacetada e da dinâmica desse fenômeno.

As formas de produção, distribuição e fruição dos produtos culturais revelam aspectos significativos do contexto histórico em que estão inseridos. Nesse sentido, para Oliveira, Perani e Maia (2020), esses produtos evocam modos de vida, política, dinâmicas sociais e estruturas econômicas de determinadas épocas. Portanto, suas características estéticas, os meios de difusão e as tecnologias envolvidas, constituem linguagens que permitem a compreensão de fenômenos culturais articulados ao pensamento e às sensibilidades de dado período histórico.

Essa relação se torna evidente, ao se tomar o futebol em análise, considerando suas nuances históricas e sua evolução, especialmente a partir dos avanços tecnológicos. Na complexa tessitura social em que está inserido, como aponta Helal, Soares e Lovisollo (2001), é possível identificar a articulação entre contextos globais e locais que moldam o futebol, evidenciando a interação entre o esporte e as diversas dinâmicas sociais. Essas interações foram intensificadas com a globalização, que ampliou os processos de circulação, consumo e significação cultural do futebol em diferentes partes do mundo.

Em uma análise histórica sobre o futebol, Goldblatt (2006), evidenciou como esse fenômeno cultural e esportivo foi sendo moldado por diferentes contingências sociais, políticas e econômicas ao longo do tempo, revelando sua essência em diversos contextos continentais e temporais. Entretanto, mais recentemente, Hill e Williams (2018) ampliaram essa discussão, ao apontarem transformações significativas no cenário contemporâneo do futebol, especialmente ao que se refere às questões éticas e à incorporação de novas tecnologias como, por exemplo, recursos de arbitragem envolvendo os checagem de árbitros a partir de vídeos, o VAR (*Video Assistant Referee*). Os autores também destacam o avanço nas políticas de inclusão de gênero, que têm contribuído para a ampliação das ligas e competições em níveis nacional e internacional.

Com o respaldo de diferentes recursos tecnológicos, o futebol vem passando por profundas transformações, consolidando-se, inclusive, como elemento do contexto do lazer contemporâneo. Para Proni (1998), os avanços se estendem desde a introdução de novos equipamentos sintéticos na confecção das bolas, passando pela incorporação de tecnologias de vídeos no processo de arbitragem, até no *design* dos campos, nas

estratégias de comercialização de atletas, nos modelos de patrocínios e nas transmissões esportivas. Esses aprimoramentos, não apenas incrementam a precisão e o dinamismo do jogo, mas também, intensificam a experiência dos torcedores, contribuindo para a consolidação do futebol como uma das mais lucrativas indústrias globais do entretenimento e do lazer (Goldblatt, 2006).

Além das mudanças já mencionadas, diversas outras transformações nos formatos de treinamentos e nas concepções dos jogos, também denotam uma significativa interferência, tanto nas decisões, quanto na governança e gestão da modalidade. Nesse sentido, Pundhir (2024) destaca a importância de um debate contínuo e cada vez mais aprofundado sobre a busca pelo equilíbrio entre a tradição e a inovação, a fim de preservar as características primordiais do futebol.

Apesar de todas essas dinâmicas de transformações em curso, Drivet (2025) enfatiza que o futebol permanece como uma metáfora da sociedade, evoluindo paralelamente a ela. Segundo o autor, as múltiplas interações oriundas dos aspectos religiosos, econômicos, midiáticos, políticos e da indústria do entretenimento reforçam a expressiva representatividade do futebol na complexa tessitura social, permitindo sua análise sob diversos prismas.

Entre todas essas facetas que promovem modificações na forma, na estética e na gestão desse esporte, certamente a presença de tecnologias é uma das mais marcantes. Os recursos atuais oferecem, inclusive, a transposição do futebol atual/real para uma tela, em forma de *videogame*, atingindo outras formas de público e contemplando peculiaridades que só as linguagens virtuais, promovidas pela inteligência artificial e as realidades do metaverso, são capazes de oferecer (Schwartz, 2023).

Essa modalidade esportiva envolvendo o futebol é tradicionalmente associada à experiência presencial, ocorrendo de modo coletivo. Entretanto, com o advento das tecnologias digitais, algumas vivências foram transferidas para o ambiente virtual, como é o caso do futebol virtual, uma modalidade que vem tomando vulto no campo do lazer (Rodrigues, 2011).

A prática de jogar *on-line* envolve o uso de tecnologias digitais, que operam por meio de linguagens específicas, ativando uma complexa rede de interações sociotécnicas, afetivas, lúdicas e sensoriais. Esse fenômeno multifacetado exige abordagens teóricas inovadoras e metodologias igualmente complexas, além de demandar a participação de diferentes campos do saber, em uma perspectiva transdisciplinar, para dar condições de compreender sua pluralidade.

Diversos teóricos têm contribuído para a compreensão dos fenômenos socioculturais mediados pelas tecnologias digitais, especialmente no contexto dos *videogames*. Entre eles, destaca-se Kastrup (2007), cujas reflexões no campo da cognição introduzem o conceito de cognição inventiva, ressaltando a capacidade dos *videogames* de promover conexão entre humanos e não humanos. Essa perspectiva propõe uma visão descentralizada e multifacetada da experiência cognitiva, na qual o pensamento emerge em meio a redes heterogêneas de interação.

A contribuição de Grusin (2015), por meio da teoria *Nonhuman Turn* (em tradução livre, “Giro Não Humano”), caminha na mesma direção. O autor propõe um deslocamento do foco exclusivo humano e na racionalidade, enfatizando a importância de considerar as redes que articulam o corpo com as interações interpessoais, ambientais e com os objetos técnicos, como os dispositivos presentes nos *videogames*. Essa

abordagem amplia a compreensão dos jogos digitais como fenômenos sociotécnicos complexos, nos quais os não humanos também desempenham papéis ativos.

Mais recentemente, Cremin (2025) reforça a urgência de metodologias multimodais, que sejam capazes de focalizar, de forma específica, os *videogames* e as dinâmicas de atração que exercem sobre os sujeitos. Essa atratividade está associada a um conjunto de elementos interligados, como narrativas, personagens e configurações ideológicas. Nesse sentido, a autora propõe uma metodologia própria, denominada de *The Videogame Plane* (em tradução livre: “O Avião do *Videogame*”), que busca articular esses múltiplos aspectos de maneira integrada, oferecendo uma lente analítica para compreender a complexidade dos fenômenos.

Essas abordagens podem auxiliar na compreensão dos reflexos contemporâneos da interlocução do corpo e da cultura digital envolvendo os *videogames*. Conquanto já se possa perceber uma evolução a respeito da necessidade de se ater o olhar para a relevância cultural dos *videogames*, os campos de estudos e abordagens ainda carecem de novas pesquisas, haja vista sua complexidade estética, diferentes fontes narrativas, aspectos da ludologia, de sua interatividade, elementos que requerem metodologias específicas.

Ao focalizar a atenção especificamente no futebol desenvolvido sob a forma de *videogames*, inúmeros aspectos entram em jogo e já começam a ser discutidos na literatura, demonstrando o interesse acadêmico e a relevância da temática. Plymire (2009) apresentou seu posicionamento, evidenciando que as tecnologias digitais trazem os usuários para a posição de sujeitos pós-humanos, em estreita interação com as máquinas. Para essa autora, os *videogames* refletem habilidades de imediatismo e

hipermediação, com o intuito de criarem experiências imersivas, as quais produzem uma relação do corpo diferente daquela criada pelo esporte televisivo.

Zagała e Strzelecki (2019) contribuíram com reflexões acerca dos esportes eletrônicos, ou *eSports*, discutindo os comportamentos e práticas. Esses autores, pautados em entrevistas com jogadores, apresentaram uma taxonomia dos tipos de *videogame*, e de ligas de *eSports*, ilustrando como os jogadores se preparam para as competições, além de comentarem sobre a importância da motivação. A maioria dos jogadores considera esse tipo de jogo como um *hobby* no contexto do lazer, mas, existem aqueles que já se profissionalizaram neste campo. Grande parte dos entrevistados apontou que acompanham torneios em *streamings*, porém, raramente, competem nos mesmos.

O estudo de Kim, Tan e Bairner (2023) procurou evidenciar o significado da experiência de jogar futebol no formato de *videogame*. Os resultados mostram que os entrevistados salientam diversos atributos atrativos a essa experiência no campo do lazer, sendo que os mais citados evocam a relação com o prazer, por intermédio da vivência de um jogo de faz de conta, de um jogo simulado, de um jogo como estrutura social e de um jogo que permite autodescoberta. Além disso, o estudo aponta que o futebol virtual transcende tempo e espaço, permitindo a descoberta de novas sensações, sendo uma forma prazerosa de consumir o futebol.

Já Donald e Reid (2024) evidenciaram diversos aspectos relacionados com as torcidas e como esse tipo de jogo funcionava como um indicador na representação de torcedores do futebol presencial, quando no jogo virtual. Entre os resultados, os autores apontam que esses jogos de futebol em forma de *videogame* podem retratar diferentes noções sobre a própria pessoa e novos significados a respeito da identidade de fã.

Houve, inclusive, menção à possibilidade de se analisarem comentários a respeito de situações políticas, religiosas, sociais, as quais permeiam uma partida de futebol.

Com base nessa pequena incursão na literatura sobre *videogames* e futebol virtual, podem-se dimensionar as diversas nuances ainda a serem mais bem exploradas, no sentido de compreender os significados dessa experiência no campo do lazer. Sendo assim, este estudo procurou contribuir para aclarar os complexos processos de transposição e transformação das dinâmicas esportivas do futebol para o ambiente digital.

Desta forma, o presente trabalho teve como objetivo analisar o fenômeno do futebol virtual como prática de lazer virtual entre jovens brasileiros, investigando como esse fenômeno ressignifica ou mantém estruturas socioculturais inerentes ao futebol tradicional, a partir dos comentários em uma transmissão da final da Copa do Mundo de EA SPORTS FC 2024.

Método

O estudo teve uma natureza qualitativa, por entender que este método auxilia a penetrar com bastante propriedade no âmago do universo pesquisado (De Sordi, 2024). As autoras Oranga e Matere (2023) salientam que os estudos qualitativos promovem mais flexibilidade, permitindo alterações quando necessárias, incentivam reflexões aprofundadas e permitem a utilização de sinais não-verbais, para se compreenderem os fenômenos estudados.

Ademais, considerando as novas abordagens e técnicas de coleta de dados mediadas pelo ambiente virtual, a presente pesquisa classifica-se como análise do discurso multimodal. A análise de discurso multimodal configura-se como abordagem

teórico-metodológica essencial para investigações no âmbito das práticas de lazer mediadas pelo virtual, conforme destacam Schwartz *et al.* (2023), no estudo sobre técnicas qualitativas de pesquisa neste domínio. Esta perspectiva amplia significativamente o escopo analítico tradicional, incorporando, não apenas a dimensão textual escrita, mas também, as múltiplas modalidades semióticas que caracterizam as interações digitais contemporâneas.

Kress e Bezemer (2023) fundamentam esta abordagem, ao redefinirem o conceito de discurso para além de sua manifestação linguística, abarcando sistemas semióticos diversos, os quais incluem manifestações orais (como *lives* e *podcasts*), elementos imagéticos (propagandas, memes e *layouts* visuais) e componentes icônicos (*emojis*, avatares e símbolos gráficos). Tal ampliação conceitual revela-se particularmente pertinente para estudos sobre cultura digital, onde a produção de sentido ocorre justamente na intersecção entre estas diferentes modalidades.

No contexto específico da presente investigação sobre futebol virtual como prática de lazer entre jovens brasileiros, a abordagem multimodal permite capturar a complexidade semiótica das interações analisadas. Como apontam Schwartz *et al.* (2023), as pesquisas sobre lazer mediado pelo virtual demandam métodos capazes de dar conta da natureza híbrida e multifacetada destas práticas e evocam a necessidade de superar abordagens unimodais na investigação de fenômenos essencialmente multimodais. A análise desenvolvida demonstrou como diferentes sistemas semióticos se articulam na construção de significados sobre o futebol virtual, revelando camadas de sentido que permanecem obscurecidas em abordagens tradicionais centradas exclusivamente no texto escrito.

A coleta de dados para esta pesquisa fundamentou-se na análise de 250 comentários extraídos do *chat*, durante a transmissão ao vivo da final do Campeonato Mundial de EA SPORTS FC 2024. O referido evento, ocorrido no dia 13 de julho de 2024, na cidade de Riyadh, na Arábia Saudita, foi amplamente divulgado no Brasil, por meio do canal CortesdoFIFA (2024), reconhecida plataforma de conteúdo especializado em eSports futebolísticos. O material em análise registrava expressivas 279.564 visualizações no período de coleta, demonstrando significativa relevância no cenário competitivo virtual. A disputa analisada envolveu os e-atletas profissionais João Afonso (conhecido como "Jafonso", @jafonsogv), representante português, e Gabriel Freitas (sob o pseudônimo "Young", @young192_), competidor brasileiro. O confronto, marcado por elevado nível técnico característico das competições de elite do futebol virtual, resultou na vitória do atleta português, pelo placar definitivo de 6 a 2, *performance* que suscitou intenso debate e análise por parte da comunidade de espectadores, evidenciado pelos registros coletados.

Conforme prevê a técnica de análise de conteúdo multimodal, foram identificados *a posteriori* seis eixos analíticos centrais, os quais revelam os complexos processos de transposição e transformação das dinâmicas esportivas para o ambiente digital: a) críticas ao jogo; b) competitividade e rivalidade; c) discurso de ódio; d) identidade e clubismo; e) redes de sociabilidade; e f) excitação emocional.

Cabe ressaltar que a coleta de dados para esta pesquisa foi realizada integralmente em ambiente virtual público, utilizando comentários públicos de transmissões ao vivo, na plataforma YouTube. Por se tratar exclusivamente de dados publicamente acessíveis, que não envolvem intervenção direta com participantes, nem coletam informações sensíveis, as quais permitam a identificação dos usuários, este estudo está dispensado de

apreciação por Comitê de Ética em Pesquisa, conforme estabelece o art. 1º, § 1º da Resolução CNS nº 510 (Brasil, 2016). Não obstante, a pesquisa adotou rigorosos protocolos éticos, em consonância com as diretrizes para pesquisas em Ciências Humanas e Sociais, garantindo o anonimato por meio de codificação (Torcedor 1 a Torcedor 250) e a análise agregada dos dados, sem qualquer possibilidade de rastreamento individual, ou associação com as identidades reais dos autores dos comentários, inclusive, daqueles que veicularam discursos de ódio ou xenofobia, que foram analisados como fenômenos discursivos e não como posicionamentos individuais identificados.

Resultados

Os resultados demonstraram que a experiência de assistir a partidas de futebol virtual constitui um espaço de ressignificação das estruturas tradicionais do futebol. Esta perspectiva leva à reflexão acerca das transformações profundas envolvendo, não apenas a prática física e o assistir ao futebol, mas, inclusive, outras formas de engajamento, oferecidas pela mediação e interação digital.

Conforme demonstrado por Dantas *et al.* (2024) no estudo sobre os rituais de consumo do futebol televisivo, a experiência de assistir a partidas envolve processos identitários complexos mediados por marcas e símbolos esportivos, especialmente no que diz respeito aos aspectos ritualísticos e à construção de identidades coletivas. No entanto, quando essas estruturas esportivas são transpostas para o contexto digital, permeado por mediações algorítmicas, emergem tensões que refletem os desafios multifacetados do esporte na contemporaneidade, particularmente em sua manifestação como lazer virtual.

Essa migração do futebol presencial para o ambiente virtual representa uma convergência singular entre esporte, tecnologia e entretenimento digital, gerando uma modalidade que, embora autônoma, mantém diálogo constante com o futebol convencional. A análise revela que essa nova forma de consumo esportivo apresenta características simultaneamente distintas, similares e complementares em relação ao modelo tradicional, configurando-se como um fenômeno híbrido, o qual merece investigação específica.

Na visão de Ervine (2018), a forma como o futebol é vivenciado, seja do modo convencional ou virtual, pode sofrer interferência dialética, em que uma forma pode influenciar a outra. O autor também ressalta que os *videogames*, paradoxalmente, desempenham certo papel de redefinição da cultura do futebol, fornecendo opções diferenciadas para os fãs e usuários, ocupando um papel importante na cultura do futebol.

A desconfiança em relação ao mecanismo que nivela habilidades (*handicap*) reproduz a narrativa de “roubo”, comum no futebol tradicional, mas com uma crítica à mediação algorítmica.

Cê viu kkkkk jogo tá um lixo, fora o handicap que manipula as partidas.. e esses dois caras aí são amadores, não jogam nada. Um faz a mesma jogada toda HR e o outro não sabe nem marcar. Já joguei contra melhores e ganhei, ganharia fácil desses dois aí (Torcedor 1).

Nunca curti o fifa, o futebol mais mentiroso do mundos games.... robô fifa (Torcedor 2).

No início young perdeu 2 gols claros, típico de handicap (Torcedor 3).

Em pensar que ele iria ser eliminado para o Ph se não fosse o handicap (Torcedor 4).

Mas é fato no começo do jogo o goleiro fo português fez duas defesas que salvaram na cara do gol, e que se fosse o goleiro do brasileiro seriam gols, deu para perceber o handicap ali foi bem claro (Torcedor 5).

Deberian hacer una investigaci3n esta truqueado ese partido (Torcedor 6).

Isso se chama "handicap (Torcedor 7).

É só uma partida? Se for é ridículo, pq quem joga no handicap puxa muito. Tem que ser duas partidas (Torcedor 8).

Nunca joguei/gostei Fifa..... e cada dia que se passa fica pior (Torcedor 9)

Fifa é uma merda hj em dia infelizmente (Torcedor 10.)

Quando o problema é o jogo é nisso que dá, não sei se sinto mais ódio da própria EA por entregar esse lixo ou da Konami por estragar o jogo que era pra estar sendo jogado nessa copa do mundo (Torcedor 11).

Esse jogo é no lixo. Tanto dinheiro que os caras ganham a mão. E não arrumam essa porcaria. FIFA Móbile lixo tb (Torcedor 12).

A competitividade manteve a intensidade das rivalidades esportivas, preservando marcos tradicionais, como nacionalismo e clubismo, porém ressignificados por hierarquias baseadas em habilidades digitais, com os pro *players*, assumindo *status* de ídolos.

Atrás da consola são os melhores do mundo ... (Torcedor 13).

Brasil conquistado por Portugal. CR7 superior a todas as lendas do brasil. País superior. Brasil comido no Eafc. mas os meus parabéns pela copa kkk (Torcedor).

Crl o maluco amassou o brasileiro kkkkkkkkkk (Torcedor 14).

grande chocolate. Muito forte. parabéns (Torcedor 15).

argumento de brasileiro é copa do mundo ♂ ♂ ♂ ♂ (Torcedor 16).

Rapaz como esse brasileiro conseguiu chegar na final (Torcedor 17).

5x2 vai botar fogo onde fi? Ksksksk (Torcedor 18).

O brasileiro estava sem goleiro (Torcedor 19).

O brasileiro não viu a cor da bola foi ataque contra defesa (Torcedor 20).

Po phzinho jogou muito semifinais vacilo nos últimos minutos (Torcedor 21).

Competição sem mérito nenhuma essa EA não aprende nunca. PH Era pra ter sido campeão com as mãos nas costas (Torcedor 22).

o problema foi o técnico (Torcedor 23).

parecia Brasil x Alemanha (Torcedor 24).

Português cagou contra ph gol final do jogo aos 90 depois nos 120 foda ele joga muito mais esse titulo era do ph (Torcedor 25).

Cadê o young comemorando igual cr7 agr , ganhou do vorgang pq estava dando delay ... conexão lix* da EA ... muito óbvio q ganhou quem estava com a conexão melhor... ♂ (Torcedor 26).

Chupa (Torcedor 27).

PARECEU A ALEMANHA (Torcedor 28).

Este Young é mt ruim no controle de bola e passe pra gol (Torcedor 29).

Pro ano há mais amigo não te preocupes este ano foi nosso (Torcedor 30).

ESSE BR JOGA MAL NÃO SABE fazer pressão (Torcedor 31).

Com todo respeito. Brasileiro aí é muito fraco (Torcedor 32).

Que jogador ruim esse brasileiro jogo melhor que ele (Torcedor 33).

Campeão sem graça (Torcedor 34)

Segundo Lei, Liu e Ewoldsen (2024), a competição e a cooperação fazem parte das interações sociais e pertencem a inúmeros contextos, incluindo o dos *videogames*. Neles, estão refletidas as inclinações atrativas para a competição e para a cooperação, estudadas, sobretudo, pela teoria da interdependência social, a qual fornece estrutura teórica para a compreensão dessas situações. Tanto os cenários, como os enredos, podem comportar ambas as condições, coexistindo e expressando comportamentos tóxicos ou interações sociais. Entretanto, os autores sugerem mais pesquisas, para se compreender a complexidade dos processos de expressão e condutas dos usuários em cenários de *videogame*.

A análise evidenciou a reprodução de desigualdades estruturais características do futebol tradicional, com destaque para manifestações de homofobia e xenofobia, expressas por meio de discursos excludentes e hostis a grupos minoritários, especialmente em relação à sexualidade e à origem nacional. Tais preconceitos são sustentados por estereótipos nacionalistas e por uma visão excludente do esporte, o que

contribui para a perpetuação da violência simbólica e para a marginalização de grupos étnicos e migrantes. Embora outras formas de discriminação, como o sexismo e a LGBTfobia, sejam recorrentes no universo futebolístico, não emergiram de forma explícita nos discursos analisados. A xenofobia, por sua vez, revelou-se de maneira evidente nos jogos digitais, reforçando sua centralidade na cultura e no imaginário social que permeia o futebol.

Como esse brasileiro chegou na final
... ruim demais slk... Perder pra português kkk brasil virou piada até no fifa
(Torcedor 35).

A inveja é muita não aguentam ver um português ganhar de um brasileiro,
Jafonso foi melhor” (Torcedor 36).

Português primeiro roubo nosso ouro, agora isso tbm kkkkkkkkk (Torcedor 37).

Agora perder para português é sinal de desgraça? Ganhou o melhor e o Brasil só vira "piada" devido a pessoas com essa mesma mentalidade que a tua que existe de monte por aí mas pronto (Torcedor 38).

Vocês que tem recorde de portuga vindo pra cá kkkk já no que fazemos bem tem o futebol por exemplo. E vocês são bons no que? Mentir e o que mais? (Torcedor 39).

Melhor em que portuga? Para um país que é melhor tudo não vejo vocês se destacando em nada. Só se corroendo de inveja do Brasil. Ksksk (Torcedor 40).

Brasil conquistado por Portugal e inferior em tudo mas no futebol ganhou a copa do mundo kkkk os meus parabéns, contínuas na favela (Torcedor 41).

Brasil conquistado por Portugal. CR7 superior a todas as lendas do brasil. País superior. Brasil comido no Eafc. mas os meus parabéns pela copa kkk (Torcedor 42).

O cara é portuga, impossível tirar ouro dele (Torcedor 43).

Inveja de quê? kkk Vocês em destaque no quê? kkkk na criminalidade? Número recorde a fugir para Portugal? kkkkk (Torcedor 44).

OS CARA DA EA NAO TEM NEM VERGONHA NA CARA DE FALAR QUE ISSO É UM SIMULADOR DE FUTEBOL,NEM AKI NEM NA CHINA ♂. ESSA MOVIMENTAÇÃO É INCOMPATÍVEL COM A REALIDADE,APELÃO DEMAIS QUEM USA ESSES ARTIFÍCIOS PARA SE BENEFICIAR TEM QUE SER MUITO LIXO MESMO,EU JOGO FIFA TÔ SEMPRE NA PRIMEIRA DIVISÃO MAS NAO JOGO DESSA FORMA QUE ESSES FIFEIROS JOGAM, SÓ VIM PRO FIFA POR FALTA DE FUTEBOL QUE PRESTA MSM, AÍ ACHA UNS

APELÃO DESSE QUE JOGA QUE NEM BAMBI, DANDO TOQUINHO, DRIBLINHO NADA A VER, EMBAIXADINHA ETC, ESSE LIXO DE JOGO TÁ MUITO LONGE DE SER UM SIMULADOR DE FUTEBOL REAL ♂ (Torcedor 45).

Na perspectiva de Ruberg e Phillips (2018), os *videogames* não são apenas meras mídias programadas para entretenimento, haja vista que também podem influenciar a sociedade e outras formas de produção cultural. O estudo de Julia Marcelino (2025) evidencia que os jogos de *videogame* são permeados pelo princípio da influência recíproca, em que os comportamentos dos jogadores e dos torcedores são forjados como espelhos das relações sociais, como um espaço de reprodução e/ou transformação cultural, onde se podem perceber reflexos das continuidades e rupturas das práticas sociais já consolidadas.

No que tange às questões relacionadas à identidade e clubismo, os dados analisados revelam o torcer na esfera virtual, um fenômeno sociocultural, o qual transcende a mera competição esportiva, constituindo-se como um espaço de construção identitária e pertencimento coletivo. Como destaca Damo (2008), em análise com o futebol tradicional, em sua dimensão simbólica, os torcedores reafirmam a permanência de afetos, mistérios e imaginários compartilhados, materializando-se em práticas que oscilam entre o sagrado e o lúdico. Nesse contexto, o clubismo emerge como eixo central, consolidando-se por meio de vínculos passionais que moldam, não apenas a relação do torcedor com seu clube, mas também, suas formas de consumo e reações emocionais. Silva *et al.* (2017) evidenciam que torcedores organizados e associados, por possuírem ligações mais intensas e os que demonstram maior irritação diante de derrotas, são os principais consumidores de produtos, estabelecendo a relação entre identidade e engajamento afetivo ao clube. A relação entre o clubismos e os jogos esportivos virtuais também foi considerada por Muniowski (2025). O autor cita que os

videogames e jogos são usados por ligas e franquias esportivas, por meio de patrocínios e anúncios dentro dos jogos, para reforçar suas marcas.

Parabéns ao nosso português e parabéns ao comentarista e ao lra (Torcedor 46).

Joga muito , somos Portugal (Torcedor 47).

Esse português é monstro...se pega esse Wendel menos de 10 não fica (Torcedor 48).

Pq? O Jafonso mostrou a melhor gameplay do campeonato e ganhou merecidamente, monstro criando jogadas (Torcedor 49).

Orgulho de ser português (Torcedor 50).

Afinal o Brasil descobriu que Portugal tem grandes jogadores Jafonso e Cristiano Ronaldo (Torcedor 51).

Vamooooos crl (Torcedor 52).

Nosso ídolo Phelipe quase ganha dele (Torcedor 53).

A contemporaneidade, contudo, expandiu as fronteiras dessa sociabilidade, incorporando dinâmicas digitais que ressignificam o pertencimento. Silva e Da Silva (2023) argumentam que os memes futebolísticos, ao estabelecerem diálogos multifacetados, criam uma espécie de “arquivancada virtual”, na qual a subjetivação dos espectadores constrói novas narrativas identitárias. Dessa forma, o clubismo não se restringe aos estádios, mas se prolifera em redes de significados que articulam tradição e modernidade, mantendo viva a chama simbólica que alimenta a identidade do torcedor.

As redes de sociabilidade apresentaram padrões híbridos, combinando manifestações de solidariedade com comportamentos tóxicos, típicos dos ambientes digitais. Essa modalidade do futebol virtual permite vivenciar o futebol de modo mais individualizado e flexível, porém, não deixando de lado a reprodução de códigos culturais tradicionais. A linguagem informal e as alianças momentâneas refletem a cultura juvenil digital, onde rivalidade e cooperação coexistem.

Quando dois adultos fazem uma disputa, no final os dois saem de cabeça erguida! Parabéns ao Jafonso e ao Young! (Torcedor 54).

O que o cara jogou não está escrito. Parabéns ao ganhador. Estava torcendo ao brasileiro mas reconheço a vitória do português. Jogou muito! Paciente, talentoso, calmo. Jogou da mesma forma do início ao fim. Só no final que relaxou um pouco porque a vitória estava mais próxima (Torcedor 55).

O br tava nervoso, ele consegue jogar melhor que aquilo. E teve azar tbm, mas parabéns. Foi um entretenimento enorme (Torcedor 56).

O estilo de jogo do jafonso é muito parecido com o meu, muito bom jogador ele. Muito nervosismo em partida como essa e o jafonso teve muita calma, muito controle de bola nos deixa um pouco mais tranquilo (Torcedor 57).

Grande jogo! Parabéns ao vencedor Brasileiro foi um adversário forte. Faz parte! Força (Torcedor 58).

Parabéns pros dois finalistas, jogam muito! Fui sorteado de ver esse espetáculo de jogo!! (Torcedor 59).

Grande jogo! Parabéns ao vencedor Brasileiro foi um adversário forte. Faz parte! Força (Torcedor 60).

Alfaiate (2024), ao analisar a toxicidade nos jogos digitais, salienta, entre os fatores que mais influenciam nesse quesito, a associação à normalização da toxicidade nesse contexto, a exacerbação da competitividade e o efeito da desinibição tóxica, que podem estar presentes nos recursos do ambiente virtual. Porém, o autor também ressalta condutas de combate à toxicidade, por meio da disseminação de manifestações solidárias e da criação de redes de apoio.

A análise revela que a excitação emocional, elemento central das práticas esportivas, sofre uma intensificação peculiar no ambiente virtual, devido ao binômio anonimato-instantaneidade, característico das plataformas digitais. Essa configuração gera um duplo efeito: potencializa, tanto a criatividade nas expressões de torcida, quanto a incidência de discursos de ódio, este último agravado pela percepção de impunidade, decorrente da falta de consequências físicas imediatas. O que define se uma experiência com *videogame* promove excitação emocional positiva ou negativa está intrinsecamente

relacionado com os componentes que envolvem os usuários e os conduzem à imersão e ao engajamento.

Que jogo imundooo bixo..

Nunca mais tinha visto a gameplay do fifa..
Oq esse jogo se tornou cara!!
Que gameplay desprezível..
Os caras patinam em campo..
Pqp (Torcedor 61).

Visualmente falando da muita vergonha. E esse jogo nunca conseguiu corrigir isso, bizarro. Isso não é futebol (Torcedor 62).

Cala boca ai esse comentarista, cara besta, fica aí falando besteira no final, mano um cara no brasil ganha dinheiro com isso , jogar é pra passar o tempo no trabalho. Fica iludindo o povo não (Torcedor 63).

Grande Jogador, essa é para os brasileiros que se acham melhores em tudo e que todos, tomou no cool até não dar mais mesmo com 4 olhos não adiantou né kkkkkkk o melhor foi o br festejando o primeiro gol foi feito de palhaço xD repara bem que o português nem festeja os golos igual o brasileiro criança é criança adulto é adulto o br achava que era profissa até jogar contra o portuga (Torcedor 64).

Esses aspectos são detalhados a partir da associação dos parâmetros tecnológicos, das narrativas e do *design*, com a percepção individual. Zagalo (2019) se refere às experiências emocionais como uma construção narrativa da semântica emocional, pautada na autopercepção dos diversos processos envolvidos.

Antão (2021), ao estudar as emoções nos *videogames*, também ressalta que a emoção está no cerne da experiência virtual, porém, é gerada a partir dos aspectos relativos à percepção. A emoção no futebol virtual é percebida como uma experiência imersiva e intensa, proveniente da associação do aspecto afetivo com o cognitivo, sendo expressa por meio das reações e comportamentos dos jogadores. A percepção das emoções envolvidas no futebol virtual é capaz de criar vínculos afetivos, tanto com os times virtuais, quanto com comunidades de usuários, envolvendo a mesma dinâmica de competitividade, expectativas e identificação com o time, conforme também ocorre no futebol convencional.

O futebol convencional favorece uma experiência emocional mais coletiva, física e culturalmente imersiva. Já o futebol virtual evidencia emoções experienciadas em ambiente digital, de forma individual ou em pequenos grupos que se reúnem *on-line*, sendo que a intensidade é mediada pela interface do jogo. Portanto, a ausência do contato físico e de grande agrupamento de pessoas é menos intensa. Sendo assim, a emoção está mais voltada à atuação pessoal, à competição direta entre jogadores e ao desenvolvimento de regulação emocional, para não afetar o foco e o desempenho (Ortu; Mola, 2025).

Considerações Finais

Os resultados da pesquisa revelam que os jogos digitais desempenham um papel significativo na formação da representação de conceitos, como xenofobia, nacionalidade e classe, e na construção de identidades culturais e reprodução da tessitura social vigente. A experiência de assistir a partidas de futebol virtual não constitui mera reprodução digital do futebol tradicional, mas sim, um espaço transformado, onde se reconfiguram competições, identidades e sociabilidades esportivas.

As tensões identificadas refletem os desafios de adaptação de estruturas esportivas históricas a um contexto marcado por mediações algorítmicas e interações digitais. Isto aponta para novas formas de engajamento esportivo na cultura jovem contemporânea nos jogos de futebol virtual no contexto do lazer. Desta forma, torna-se fundamental que políticas públicas e iniciativas educacionais considerem essas transformações, para promover uma formação crítica dos sujeitos inseridos no lazer digital. É igualmente necessário desenvolver programas que estimulem a reflexão sobre as dinâmicas de poder, representações identitárias e as relações sociais mediadas pelas

plataformas digitais. Os resultados do presente se tornam relevantes, no sentido de ratificar e reconhecer o potencial dos jogos digitais como espaços culturais e sociais, sendo que as ações políticas podem contribuir para a construção de ambientes que valorizem a diversidade, o respeito mútuo e a inclusão, ampliando o universo de possibilidades de participação e cidadania no contexto contemporâneo do lazer.

Algumas limitações do estudo podem ser apontadas, no que tange à dependência exclusiva de dados de um único *chat*. Outras variáveis podem fazer parte da ampliação dos resultados, se esta restrição for corrigida, ampliando o contexto de busca de dados. Outra limitação relevante é a escassez de bases de dados sistematizadas, padronizadas e acessíveis, a respeito da temática envolvendo o futebol virtual, dificultando o monitoramento de informações.

Além disso, outra limitação deste estudo diz respeito à análise dos comentários de torcedores, por se tratar de uma partida internacional envolvendo duas equipes que compartilham o mesmo idioma (brasileiros e portugueses), ainda que com particularidades regionais. Sendo assim, não foi possível, em muitos casos, identificar com precisão a nacionalidade dos autores dos comentários. Essa limitação compromete a delimitação exata dos recortes geográfico e cultural pretendidos, impactando na assertividade das inferências sobre os dois públicos.

Diante de tais limitações, sugerem-se novos estudos, os quais ampliem o escopo de investigação, incorporando análises multimodais e transdisciplinares. Ao se considerar o avanço dos recursos de tecnologias digitais envolvendo elementos do lazer, torna-se relevante a orientação de políticas públicas no setor, capazes de articular e regulamentar o uso dos recursos digitais de forma responsável e ética. Sugere-se assim, o desenvolvimento de uma perspectiva de Educação para e pelo Lazer Virtual.

REFERÊNCIAS

ALFAIATE, Bruno Alexandre Fonseca. **A toxicidade em jogo:** as perspectivas dos jogadores de Valorant. 2024. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação) – ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, 2024. Repositório Iscte. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10071/32260>. Acesso em: 4 jun. 2025.

ANTÃO, Jorge da Silva. **Study of emotion in videogames:** understanding presence and behaviour. 2021. Dissertação (Mestrado em Som e Imagem) – Universidade Católica Portuguesa, Porto, 2021. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.14/36544>. Acesso em: 4 jun. 2025

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 cujos procedimentos metodológicos envolvam a utilização de dados diretamente obtidos com os participantes ou de informações identificáveis ou que possam acarretar riscos maiores do que os existentes na vida cotidiana. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, p. 44, 24 maio 2016.

CORTESDOFIFA. **A grande final da Copa do Mundo de EA FC 24 Valendo 300 mil dólares!!!** Young X Jafonso. YouTube, 18 ago. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=c0YvSLjWRxk&t=109s>. Acesso em: 4 jun. 2025.

CREMIN, Ciara. Videogames: The videogame plane: a non-representational methodology of form. *In*: CREMIN, Ciara. **Creativity and Sociology**. London: Routledge, 2025. p. 98-111. ISBN 9781003434122

DAMO, Arlei Sander. Dom, amor e dinheiro no futebol de espetáculo. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, São Paulo, v. 23, p. 139-150, 2008. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0102-69092008000100009>.

DANTAS, Sergio Silva; PEREIRA, Barbara Luana Geraldini; ANSELMO, Larissa Gonçalves Lindolfo; ESPARRINHA, Lucas Mesquita; MONTINI, Rafael Gambarini. Torcedores entusiastas e seus rituais quando assistem uma partida de futebol pela televisão. **LICERE – Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 27, n. 3, p. 1–22, 2024. DOI: <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2024.54951>.

DE SORDI, Jose Osvaldo. Content analysis technique. *In*: DE SORDI, Jose Osvaldo (ed.). **Qualitative research methods in business:** techniques for data collection and analysis. Cham: Springer Nature Switzerland, 2024. p. 89-106. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-50323-8>

DONALD, Iain; REID, Andrew. View from the (virtual) terraces: football fandom in videogames. *In*: **Video Game Cultures 2024**. Video Game Cultures, 2024. Disponível

em: <https://videogamecultures.org/wp-content/uploads/2024/11/Donald-and-Reid-VGC2024-proceedings.pdf>. Acesso em: 4 jun. 2025

DRIVET, Alessio. Football: a metaphor for society. *In: Global perspectives on soccer and the media and entertainment industry*. Hershey: IGI Global Scientific Publishing, 2025. p. 213-236. DOI: 10.4018/979-8-3693-4298-5.ch008.

ERVINE, Jonathan. Football videogames: re-shaping football and re-defining fandom in a postmodern era. *In: LAWRENCE, Stefan; CRAWFORD, Garry (Ed.). Digital football cultures*. London: Routledge, 2018. p. 139-153. ISBN: 9780815360209.

GOLDBLATT, David. **The ball is round**: a global history of football. London: Penguin Books, 2006. ISBN 9780670914807.

GRUSIN, Richard (Ed.). **The nonhuman turn**. London: University of Minnesota Press, 2015. ISBN 9780816694662.

HELAL, Ronaldo; SOARES, Antônio Jorge; LOVISOLO, Hugo. **Futebol arte**: a cultura brasileira e o mundo da bola. Rio de Janeiro: Mauad, 2001. ISBN 10 8574780464

HILL, John; WILLIAMS, Jessica. **The ethics of video games**. Londres: Routledge, 2018. ISBN 9780367332273.

KASTRUP, Virgínia. **A invenção de si e do mundo**: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. Belo Horizonte: Autêntica, 2007. ISBN 978-85-7526-287-0.

KRESS, Gunther; BEZEMER, Jeff. Multimodal discourse analysis. *In: HANDFORD, Michael; GEE, James Paul. (Orgs). The Routledge handbook of discourse analysis*. Abingdon: Routledge, 2023. p. 139-155. ISBN 10 1 000 86087 6

KIM, Lankyung; TAN, Tien-Chin; BAIRNER, Alan. A beautiful game: interpreting football videogame experiences. **Leisure Sciences**, p. 1-19, 2023. DOI: 10.1080/01490400.2023.2170497.

LEI, Y. Skylar; LIU, Hanjie; EWOLDSSEN, David R. Competition and Cooperation in Video Games. *In: Oxford Research Encyclopedia of Communication*. Oxford: Oxford University Press, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190228613.013.2107>. Acesso em: 20 jun. 2025.

MARCELINO, Júlia de Oliveira. **Representações LGBTQIA+ nos videogames**: Caper in the Castro e Tell Me Why sob um olhar semiolinguístico e queer. 2025. 143 f. (Mestrado em Estudos Linguísticos) - Universidade Federal de Uberlândia, 2025. DOI <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2025.113>.

MUNIOWSKI, Łukasz. **Sport and Video Games**. Abingdon: Routledge, 2025. ISBN 978-1-032-46225-7

OLIVEIRA, Fátima Cristina Regis Martins; PERANI, Letícia; MAIA, Alessandra. Games, experiência lúdica e cognição inventiva: complexidade e transdisciplinaridade na cultura digital. **E-Compós**, v. 1, n. 23, p. 1-27, 2020. DOI: 10.4324/9781003380658.

ORANGA, Josephine; MATERE, Audrey. Qualitative research: Essence, types and advantages. **Open Access Library Journal**, v. 10, n. 12, p. 1-9, 2023. DOI: 10.4236/oalib.1111001.

ORTU, Marco; MOLA, Francesco. The game beyond the field: on football players' performance through social media, sentiment and topic analysis. **Computational Statistics**, v. 40, n. 4, p. 2085-2108, 2025. DOI: 10.1007/s00180-024-01584-0.

PLYMIRE, Darcy Cree. Remediating football for the posthuman future: Embodiment and subjectivity in sport video games. **Sociology of Sport Journal**, v. 26, n. 1, p. 17-30, 2009. DOI: 10.1123/ssj.26.1.17.

PRONI, Marcelo Weishaupt. **Esporte Espetáculo e Futebol Empresa**. 1998. 275 f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1998. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1586984>. Acesso em: 4 jun. 2025

PUNDHIR, Monika. The Evolution of Football Through Centuries: a comprehensive analysis. **International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology**, [S. l.], v. 19, n. 5, 2024.

RODRIGUES, Mariana Alves. **À sombra das chuteiras virtuais: futebol e lazer nas quatro linhas do jogo eletrônico**. 2011. Dissertação (Mestrado em Lazer) – Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação em Estudos do Lazer, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/BUOS-8M4GH3>. Acesso em: 4 jun. 2025

RUBERG, Bonnie; PHILLIPS, Amanda. Not gay as in happy: queer resistance and video games (Introduction). **The International Journal of Computer Game Research: Game Studies**, [S. l.], v. 18, 2018. Disponível em: https://gamestudies.org/1803/articles/phillips_ruberg. Acesso em: 19 jun. 2025

SCHWARTZ, Gisele Maria. Lazer virtual 20 anos depois: homo zappiens e metalazer na pós-humanidade. **MOTRICIDADES: Revista da Sociedade de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana**, São Carlos, v. 7, n. 2, p. 105–113, 2023. DOI: 10.29181/2594-6463-2023-v7-n2-p105-113.

SCHWARTZ, Gisele Maria; TEODORO, Ana Paula Evaristo Guizarde; ANDRADE, Rubian Diego; FIGUEIREDO, Juliana de Paula; TAVARES, Giselle Helena. Técnicas qualitativas de pesquisas sobre lazer mediado pelo virtual. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE ESTUDOS DO LAZER, 6, 2023. **Anais...** São Paulo: USP Leste, 2023. Disponível em: <https://www.anpel.org.br/wp-content/uploads/2025/05/anais-cbel-2024.pdf>. Acesso em: 19 jun. 2025. DOI: 10.29181/2594-6463-2023-v7-n2-p105-113.

SILVA, Gabriel Limirio Mendonça; DA SILVA, Wesley Marques. Memes e futebol: Interações sociais nas páginas de instagram dos 20 clubes da série A do campeonato brasileiro masculino 2022. **RBFF - Revista Brasileira de Futsal e Futebol**, São Paulo, v. 15, n. 63, p. 266-280, 26 nov. 2023. Disponível em: <https://www.rbff.com.br/index.php/rbff/article/view/1364>. Acesso em: 02 jul. 2025.

SILVA, Walan Robert; FREITAS, Kamyla Thais Dias; DE CARVALHO, Helton Perereira; MEDEIROS, Thiago Emmanuel; CARDOSO, Fernando Luiz. Torcedores de clubes de Futebol da cidade de Florianópolis: perfil sociodemográfico e comportamental. **RBFF - Revista Brasileira de Futsal e Futebol**, São Paulo, v. 9, n. 33, p. 197-205, 2017. Disponível em: <https://www.rbff.com.br/index.php/rbff/article/view/486>. Acesso em: 02 jul. 2025.

ZAGAŁA, Kacper; STRZELECKI, Artur. eSports evolution in football game series. **Physical Culture and Sport**, Wroclaw, v. 83, n. 1, p. 50-62, 2019. DOI: <https://doi.org/10.2478/pcssr-2019-0020>.

ZAGALO, Nelson. Multimodality and expressivity in videogames. **Observatório (OBS) Journal**, Lisboa, v. 13, n. 1, p. 86-101, 2019. DOI: <https://doi.org/10.15847/obsOBS13120191411>.

Endereço dos(a) Autores(a):

Rubian Diego Andrade
Endereço eletrônico: rubian.andrade@ufjf.br

Rafael José Gonçalves de Assis
Endereço eletrônico: rafvenuto@gmail.com

Gisele Maria Schwartz
Endereço eletrônico: gisele.schwartz@unesp.br