

GÊNERO E SEXUALIDADE: CONCEPÇÕES DE ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS SOBRE O JOGO ELETRÔNICO GRAND THEFT AUTO (GTA)

Camila Costa Soufen¹. Cleiton José Senem². Rinaldo Correr³.

¹Centro de Ciências Humanas – Universidade do Sagrado Coração –
camilasoufen@gmail.com

²Centro de Ciências Humanas – Universidade do Sagrado Coração –
cleiton.senem@gmail.com

³Docente do curso de Psicologia na Universidade Estadual Paulista (UNESP) –
correr.rinaldo@gmail.com

Tipo de Pesquisa: Iniciação Científica com bolsa

Agência de Fomento: FAP/USC

Área do conhecimento: Humanas – Psicologia

Os jogos eletrônicos têm conquistado destaque mundial, ocupando um espaço crescente na sociedade, sendo um dos setores mais lucrativos da atualidade. O jogo *Grand Theft Auto (GTA)* foi o jogo escolhido como objeto de estudo da presente pesquisa, pois alcançou recordes de vendas e possui um conteúdo comumente considerado polêmico e repleto de estereótipos que nos proporcionam diversas oportunidades de análise. Considerando tais conteúdos, a presente pesquisa teve o objetivo de analisar, por meio do discurso de estudantes universitários usuários desse jogo eletrônico, as concepções acerca das categorias de gênero e sexualidade. Para tanto, utilizou-se como instrumento de coleta de dados a entrevista estruturada e os dados obtidos foram submetidos à análise qualitativa mediante a Técnica de Análise de Conteúdo. A partir da Análise de Conteúdo foram identificados dois núcleos temáticos, Gênero e Sexualidade, sendo possível constatar a prevalência de uma concepção que engloba um binarismo de gênero que remete a ideias patriarcais e a uma tradição dualista, predominando a concepção do homem como ser ativo, ao passo que a mulher foi concebida como passiva, sendo o GTA muitas vezes caracterizado como um jogo machista. A prostituição foi um aspecto de destaque em ambos os núcleos temáticos analisados, estando implicitamente relacionada ao papel da mulher em prol da satisfação das necessidades dos homens. Além disso, a figura feminina nos jogos foi criticada pelas usuárias, considerando-a como uma coadjuvante repleta de estereótipos e cuja imagem é hipersexualizada. Na abrangência desse estudo, buscou-se contribuir para o debate científico e teórico acerca das temáticas abordadas. A delimitação do foco foi realizada a partir da perspectiva do usuário do jogo GTA e das consequências de suas representações para as concepções acerca da sexualidade, especialmente aquelas que envolvem relações entre os papéis masculino e feminino.

Palavras-chave: GTA. Jogos eletrônicos. Sexualidade. Gênero.