

## UM ESTUDO DESCRITIVO DO JOGO ELETRÔNICO GRAND THEFT AUTO (GTA) – UMA ANÁLISE A RESPEITO DOS ASPECTOS DE GÊNERO E SEXUALIDADE

Regina Toledo Andrade<sup>1</sup>. Vitor Pachioni Brumatti<sup>2</sup>.

<sup>1</sup>Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas – Universidade do Sagrado Coração – [regina.tandrade@gmail.com](mailto:regina.tandrade@gmail.com)

<sup>2</sup>Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas – Universidade do Sagrado Coração – [vitor.brumatti@usc.br](mailto:vitor.brumatti@usc.br)

Tipo de pesquisa: Iniciação Científica voluntária

Agência de fomento: Não há

Área de conhecimento: Sociais Aplicadas – Publicidade e Propaganda

Os avanços tecnológicos trouxeram diversas mudanças para o dia a dia da sociedade, e a evolução apresentada nos videogames está diretamente ligada a esses avanços, um dos pontos dessa crescente evolução é a forma como a realidade é apresentada nos jogos. A pesquisa analisou os elementos mais realistas, e as formas como eles são apresentados ao público. Abordou a relação de gênero e sexualidade presentes nos jogos, mostrando os elementos que representam esses aspectos e trazem para dentro da composição do jogo a abordagem desses assuntos dentro da narrativa construída, a qual permite a interatividade do jogador com os temas. Através da pesquisa bibliográfica foi possível analisar como esses jogos se tornam presentes no dia a dia dos mais diversos públicos, dando assim a base para análise da pesquisa descritiva, com análise de caso realizada com o jogo GTA V. Um jogo muito conhecido no mundo dos games por seu alto padrão de qualidade nas imagens e realismo nas cenas, o jogador consegue ser levado a viver no mundo do crime e das drogas de forma natural, ao controlar cada um dos três personagens principais. Com a obtenção de resultados interessantes, principalmente sobre a forma como o jogo consegue se apresentar de forma realista explorando culturas diferenciadas, e mostrando que independente do padrão de vida as escolhas são feitas com base na carga cultural criada para cada personagem.

**Palavras chave:** Videogame. Jogos. GTA. Gênero. Sexualidade.