

UNIVERSIDADE DO SAGRADO CORAÇÃO

REGINA TOLEDO ANDRADE

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

**BAURU
2016**

REGINA TOLEDO ANDRADE

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

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas da Universidade do Sagrado Coração, como parte dos requisitos para Publicidade e Propaganda, sob a orientação do Prof. M.e Vitor Pachioni Brumatti.

BAURU
2016

A5537e

Andrade, Regina Toledo

Um estudo descritivo do jogo eletrônico Grand Theft Auto (GTA) - Uma análise a respeito dos aspectos de gênero e sexualidade / Regina Toledo Andrade. -- 2016.

60f. : il.

Orientador: Prof. M.e Vitor Pachioni Brumatti.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Publicidade e Propaganda) - Universidade do Sagrado Coração - Bauru - SP

1. Videogame. 2. Jogos. 3. GTA. 4. Gênero. 5. Sexualidade. I. Brumatti, Vitor Pachioni. II. Título.

REGINA TOLEDO ANDRADE

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

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas da Universidade do Sagrado Coração, como parte dos requisitos para Publicidade e Propaganda, sob a orientação do Prof. M.e Vitor Pachioni Brumatti.

Banca Examinadora:

Prof. M.e Vitor Pachioni Brumatti
Universidade do Sagrado Coração

Prof. M.e Cleiton José Senem
Universidade do Sagrado Coração

Profa. M.^a Nirave Reigota Caram
Universidade do Sagrado Coração

Dedico este trabalho aos meus pais, aos amigos e familiares. E a todos que admiram a tecnologia e o mundo dos games.

AGRADECIMENTOS

Primeiro gostaria de agradecer a Deus, por cada vez que passei por um obstáculo e ele me deu forças para levantar e continuar, por cada vez que pensei em desistir e ele se fez presente ao meu lado me ajudando a lutar pelos meus sonhos. Sem ele nada é possível.

A todos os professores que já passaram pela minha vida, desde aquele que me ensinou a escrever até os que não me deram aula, mas me serviram de exemplo, sem os professores eu com certeza não teria buscado vir até aqui.

Vitor, muito obrigada por esses meses que foi meu orientador, por cada vez que eu atrasei uma entrega de material, e você com sua calma e paciência me dizia que daria tudo certo, que daria tempo. Obrigada por cada reorganização de cronograma, e por cada vez que você me ajudou a trilhar os caminhos.

Aos migos lindos e loucos da faculdade, especialmente a Ka, a Lari, a Di, a Le, a Vans e o Lucas, muito obrigada por todos momentos vividos nesses quase quatro anos de convivência diária, obrigada por cada risada, choro, briga, festa, música, churrasco, empurrão, incentivo, enfim obrigada por tudo que pude viver ao lado de vocês. Com certeza vou levar uma parte de cada um comigo. E ainda vamos nos encontrar muito por aí.

Obrigada Carlos por ter segurando as pontas no serviço, enquanto eu estudava pra uma prova, ou terminava um trabalho de última hora. Obrigada por me aguentar estressada, eu sei que nem sempre nos entendemos tão bem e sei também que te deixei na mão algumas várias vezes, e eu sou muito grata pelo apoio e incentivo que você sempre me deu, com certeza você contribuiu muito para esse projeto.

Jubs, Ana Helena, Vanessa e Vitória presentes que a tili me deu, obrigada por me aguentarem nessa correria toda, obrigada por entenderem cada vez que eu falava “tenho coisa do meu TCC pra fazer”, obrigada por me incentivarem a terminar logo, e saibam que vocês vão estar sempre ao meu lado. E esse vai ser o momento mais fof que vocês vão ter meu, tá?!

Ci, não tenho nem como te agradecer, cada momento que já vivemos juntas, e durante esses anos da faculdade eu vivi muitas coisas com você, uma Jornada Mundial da Juventude, meu TLC, e vários outros depois, retiros,

missas e incontáveis saídas para comer. Você sempre esteve ao meu lado em cada passo da minha vida, sempre me apoiando e me dando força pra continuar, com certeza absoluta um instrumento de Deus na minha vida.

Rafa, eu sei que sou uma irmã chata, e que fiquei pior ainda com a correria das aulas, trabalhos, provas, TCC, e muitas, mas muitas vezes mesmo sobrou pra você, mas sou muito grata por ter você como irmão, por ter você de exemplo, sei que não tá fácil pra você, mas sei também que você vai dar conta de tudo, e vai se sair muito bem em qualquer coisa que for fazer. Saiba que estou sempre aqui, pra ajudar, apoiar e brigar com você e por você se for preciso.

A minha Mãe e ao meu Pai, que mais do que ninguém sempre estiveram ao meu lado, me apoiaram em todas as minhas decisões, e se jogaram de cabeça comigo nos meus desafios. Me aguentaram muita e muitas vezes e sempre me incentivaram a buscar o que eu queria, que nunca são poucas coisas. Passamos por muitas coisas nos últimos anos e não foi fácil, mas tenho certeza que tudo isso foi para nos tornar mais fortes. Obrigada por cada não que vocês já me falaram, por cada bronca que me deram, e principalmente por serem meus exemplos, por me ensinarem o que é certo e me mostrar que o mundo não é fácil, mas ele está ali pra ser conquistado.

A cada um que esteve ao meu lado, principalmente nesses últimos anos pode ter certeza que tem um pouco de cada um de você nesse projeto, e que foi possível aprender muito mais do que está escrito aqui, com certeza me tornei uma pessoa melhor e mais sábia.

RESUMO

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. Com 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.

ABSTRACT

Technological advances have brought many changes to the daily life of society and the evolution presented in video games is directly linked to these advances, one of the points of this growing trend is how reality is presented in the games. The research analyzed the elements that more realistic, and the ways in which they are presented to the public. He addressed the gender relations and sexuality present in the game, showing the elements that represent these aspects and bring into play the composition of addressing these issues within the constructed narrative, which allows the interactivity of the player with the themes. Through bibliographical research was possible to analyze how these games become present on the day of the most diverse audiences, thus providing the basis for analysis of descriptive research with case analysis with the game GTA V. With obtaining interesting results, especially on how the game can be presented realistically exploring different cultures, and showing that regardless of the standard of living choices are made based on the cultural burden created for each character.

Keywords: Video game. Games. GTA. Gender. Sexuality.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Odissey.....	17
Figura 2 – Atari 2600.....	18
Figura 3 – Famicom (Nintendinho).....	18
Figura 4 – Mega Drive.....	18
Figura 5 – Super NES.....	19
Figura 6 – Playstation.....	19
Figura 7 – Playstation 2.....	20
Figura 8 – Xbox.....	20
Figura 9 – Xbox 360.....	21
Figura 10 – Playstation 4.....	21
Figura 11 – Wii U.....	21
Figura 12 – Xbox One.....	22
Figura 13 – <i>Pac-man</i>	24
Figura 14 – <i>Donkey Kong</i>	24
Figura 15 – Super Mário Bros.....	25
Figura 16 – <i>Street Fighter II</i>	25
Figura 17 – League of Legends.....	26
Figura 18 – Grand Theft Auto 1.....	27
Figura 19 – Grand Theft Auto 3.....	28
Figura 20 – Grand Theft Auto: San Andreas.....	29
Figura 21 – Grand Theft Auto V.....	30
Figura 22 – Casa do Michael.....	41
Figura 23 – Mulher fumando.....	42
Figura 24 – Clube de <i>Striper</i>	43
Figura 25 – Casa do Trevor.....	45
Figura 26 – Briga entre Trevor e Motoqueiro.....	46
Figura 27 – Seção de análise do Michael.....	47
Figura 28 – Briga de rua.....	48
Figura 29 – Roubo a joalheria.....	49
Figura 30 – Bairro de Franklin.....	50
Figura 31 – Bairro de Michael.....	51

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
1.2 OBJETIVO.....	11
1.2.1 Objetivo Geral.....	11
1.2.2 Objetivos Específicos.....	11
1.3 JUSTIFICATIVA.....	12
1.4 METODOLOGIA.....	12
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	14
2.1 JOGOS ELETRÔNICOS.....	14
2.1.1 Histórico.....	15
2.1.2 Videogame.....	17
2.1.3 Jogos.....	22
2.1.3.1 <i>Grand Theft Auto</i>	26
2.2 COMUNICAÇÃO E ENTRETENIMENTO.....	31
2.2.1 Games, cultura e entretenimento.....	31
2.2.2 O poder dos games.....	32
2.2.3 Os games e sua aplicação na comunicação.....	33
2.3 GÊNERO E SEXUALIDADE.....	36
2.3.1 Conceito e histórico.....	36
2.3.1.1 <i>Gênero</i>	36
2.3.1.2 <i>Sexualidade</i>	37
3. ANÁLISE DESCRITIVA DO JOGO GTA V.....	39
3.1 DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS.....	39
3.2 ANÁLISE DESCRITIVA DAS CENAS SELECIONADAS.....	40
3.3 ANÁLISE GERAL PESQUISA DESCRITIVA.....	52
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	54
REFERÊNCIAS.....	57

1 INTRODUÇÃO

O mundo tecnológico está a cada dia mais desenvolvido e as pessoas cada vez mais interessadas em se envolver com as novas ferramentas tecnológicas apresentadas a sociedade, nos primórdios tecnológicos as pessoas tinham certo medo sobre o que estava surgindo em cada novo lançamento apresentado, pois a cada nova descoberta surgiam boatos sobre desempregos e coisas ruins que ocorreriam juntamente com os novos equipamentos.

A tecnologia está em expansão em todos os setores, a cada momento surge uma nova forma de construir equipamentos, de realizar pesquisas e atividades *on-line*, de fazer amizades e se comunicar. Com os avanços tecnológicos já existentes é possível saber o que está ocorrendo do outro lado do mundo apenas alguns minutos após o ocorrido.

A cada avanço da tecnologia, mais pessoas tem acesso a ela e das mais variadas formas, está cada dia mais comum o uso de equipamentos eletrônicos por jovens e adolescentes, a todo o momento eles estão conectados, pois tem contato com celulares, computadores, videogames e internet.

No decorrer dos anos e dos lançamentos cada vez mais bem vistos pelas pessoas os novos projetos tecnológicos apresentados passaram a ter lugar cada vez mais presente na sociedade, e os jogos tem um espaço reservado na vida de cada um.

Por mais que as pessoas digam que não jogam videogame isso é algo relativamente contraditório, pois hoje com a evolução do aparelho celular e do *smartphone* todos tem jogos nas palmas de suas mãos. Jogar não é mais algo único para consoles grandes e de difícil acesso, ao comprar um celular automaticamente à pessoa adquire um videogame.

Os jogos passaram a ser cada dia mais realistas, abordando os assuntos mais variados possíveis, os criadores passaram a ter liberdade para criar sem limites, existem jogos de raciocínio, jogos infantis, jogos interativos onde as pessoas devem se mover e se exercitar para que o personagem realize as ações de formas específicas. (NESTERIUK, 2009). Existem jogos de violência, e atividades em guerras, onde os jogadores devem cumprir missões de assassinato, roubo, atividades ilegais.

Os pais cada dia trabalhando mais acabam por se afastar de seus filhos e nem sabem o que de fatos eles fazem tanto tempo em frente à televisão jogando

videogame, muitos podem nem ter conhecimento da violência e realidade apresentada aos seus filhos.

Os jogos se tornam cada dia mais presentes na vida de todos, e dificulta dizer o que atraí alguém a jogar, algumas pessoas sabem controlar essa relação com os jogos outras nem tanto, alguns diferenciam atividades virtuais de atividades reais outros não conseguem, alguns conseguem jogar apenas alguns momentos e se sentem bem podendo parar por ali sem sentir necessidade de passar horas e horas jogando, outros se tornam escravos da tecnologia e do jogo, alguns fazem do jogo sua maior fonte de convivência social, isso graças aos jogos *on-line*, algumas pessoas se sentem atraídas a conhecer um jogo por sua interface e jogabilidade, outros por ouvirem sobre determinado jogo.

Um game mundialmente famoso e muito jogado pelos jovens já está há anos no mercado, este jogo já passou por várias versões umas mais conhecidas que outras, atualmente a versão mais procurada do jogo se chama GTA V - *Grand Theft Auto V*. Ele apresenta grandes atividades violentas, como assalto, cenas de tiroteio entre outras, muitas missões que devem ser realizadas pelos jogadores são violentas e altamente realistas, podem levar os jogadores a se tornar violentos em suas próprias vidas, perdendo a diferença entre jogo e vida real.

Assim pergunta-se, quais os elementos que compõem o jogo GTA V fazem referência aos temas gênero e sexualidade?

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Descrever e analisar os elementos que compõem o jogo de videogame *Grand Theft Auto V* – GTA V, apresentando os aspectos de interface, *layout* e jogabilidade utilizados na construção do jogo, bem como a presença explícita de fatores como gênero e sexualidade na composição das etapas do mesmo.

1.2.2 Objetivos Específicos

Entender a composição dos jogos de videogame e sua importância na atualidade;

Compreender a abordagem teórica dos temas jogos, comunicação, gênero e da sexualidade;

Descrever a composição do jogo de videogame GTA V, em específico, os que tratam de gênero e sexualidade.

1.3 JUSTIFICATIVA

Os videogames estão cada dia mais presentes na sociedade, cada lançamento traz uma nova abordagem e temática específica apresentando uma nova forma e um novo conceito aos jogadores.

Os jogos cada dia mais tecnológicos tornam possível os sonhos dos jogadores se tornarem realidade, eles conseguem vivenciar em um mundo imaginário, realizar atividades que na vida real não seria possível. Conseguem descobrir novos mundos, e ter acesso a novos ambientes sociais.

Nesses novos mundos são tratados diferentes assunto, em diferentes contextos. Dessa forma, temas como as relações de gênero e sexualidade presentes na via real, também são abordados e apresentados aos jogadores, como o caso do jogo GTA onde cada missão se torna algo divertido ao jogar mesmo ele sabendo que isso pode ser algo ilegal.

1.4 METODOLOGIA

Esta pesquisa trata-se de um projeto iniciado em um trabalho de iniciação científica desenvolvido dentro de um estudo integrado¹.

Para o desenvolvimento do trabalho serão realizadas algumas etapas a fim de concluir os objetivos propostos anteriormente. Inicialmente será realizada uma pesquisa bibliográfica, em livros, artigos, materiais eletrônicos e digitais acerca dos temas que vão compor o referencial teórico do trabalho (DUARTE; BARROS, 2010).

A pesquisa bibliográfica visa elucidar como os jogos estão presentes no cotidiano da sociedade e como tem apresentado significativo crescimento entre os mais diversificados níveis da sociedade. Além disso, serão tratados também os assuntos gênero e sexualidade, aprofundando a forma como eles são entendidos na

¹ Foram desenvolvidas inicialmente duas pesquisas de Iniciação Científica que integram dois grupos de pesquisas (Sexualidade e Gênero e Comunicação, Mídia e Sociedade), dois Centros (Ciências Exatas e Sociais Aplicadas e Humanas) dois professores orientadores (Prof. Me. Cleiton Senem e Prof. Me. Vitor Pachioni Brumatti) e duas estudantes (Camila Costa Soufen e a autora deste estudo) de dois cursos (Psicologia e Publicidade e Propaganda)

atualidade e como esses temas são tratados especificamente para o público jovem (DUARTE; BARROS, 2010).

Posteriormente foi realizada uma análise de caso, por meio de uma pesquisa descritiva e qualitativa a respeito do jogo GTA V. Essa etapa consiste em descrever a composição das etapas, cenários, jogabilidade dando ênfase na presença de elementos que suscitem aspectos temas como o gênero e a sexualidade.

A pesquisa descritiva tem por seu principal objetivo descrever e estudar as características de determinados grupos, visando uma análise e entendimento para estabelecer uma relação entre as variáveis existentes. Algumas dessas pesquisas chegam a se aproximar de pesquisas explicativas tão aprofundado se torna o estudo realizado (GIL, 2008).

A pesquisa qualitativa diferentemente de outros tipos de pesquisa não pode ter seus dados resumidos em planilhas e tabelas, os pesquisadores têm uma função de tornar os resultados obtidos em informações claras para as pessoas que não estavam envolvidas no processo, criando uma descrição explícita e detalhada de todo o processo, até o momento final mostrando as conclusões alcançadas devido à pesquisa (GOLDENBERG, 2002).

Após essa etapa descritiva, foi realizada uma análise qualitativa desses elementos a fim de compreender a presença dos temas gênero e sexualidade na composição dos jogos de vídeo, especificamente, do GTA V. Com isso entende-se que foi possível responder aos objetivos da pesquisa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Desde o surgimento dos primeiros games novas tecnologias foram lançadas, e com elas foram surgindo formas diferentes de utilizar essas tecnologias, em um breve histórico é possível entender melhor como surgiu e quais elementos dos games são interessantes, é possível entender um pouco sobre o que o futuro espera do mundo dos games, e as relações existentes entre tecnologia e comunicação.

Um game específico tem seu histórico quase completo, devido ao foco dele no desenvolvimento do pesquisa. Os elementos de gênero e sexualidade se fazem presentes em muitos jogos nos dias de hoje, sendo assim um ponto interessante a ser citado.

2.1 JOGOS ELETRÔNICOS

Os jogos eletrônicos surgiram como uma distração as pessoas que passavam tempo demais exercendo determinadas atividades, e hoje alcança um grande e variado público em diversas plataformas. Pode-se perceber que essa evolução vem sendo realizada no decorrer de vários anos, e hoje em dia existem tecnologias criadas especificamente para videogames.

Visando um estudo mais tecnológico, Nesteriuk (2009, p.25) apresenta que,

[...] O videogame acaba funcionando, muitas vezes, como uma espécie de laboratório de novas linguagens e tecnologias, na medida em que o jogador acaba exercendo a função de um controlador de qualidade, ou melhor, de um explorador das potencialidades dessas tecnologias, apontando eventuais falhas, acertos e novas possibilidades de desenvolvimento.

Jogar deixou de ser algo para passar o tempo em casa com os amigos, e se tornou algo para fazer em qualquer momento, porém esse fácil acesso aos jogos também pode ter seus lados negativos.

Ao se depararem com jogos como o GTA V, os jovens que costumam ter acesso a eles se sentem atraídos pela forma que o jogo é apresentado, a forma que ele é colocado como o líder de uma gangue, ou de um movimento específico do jogo em questão (SATO, 2009). Os supostos benefícios que ele consegue adquirir a cada fase que ele avança, como equipamentos mais modernos, armas mais poderosas e fortes, armaduras resistentes, aumentando cada vez mais sua permanência e sobrevivência no jogo.

Os jogos com índice de violência se fazem cada dia mais presentes no mercado, pois seus criadores tem a intenção de que o público que tiver acesso irá

gostar e provavelmente indicar aos amigos, ao se jogar conectado quanto mais amigos jogarem um suposto jogo mais tempo eles terão para passar juntos, afinal depois da aula poderão manter contato jogando durante as tardes. Perdendo a hora de desenvolver as atividades e podendo se prejudicar no colégio. Segundo Sato (2009, p. 37): “[...] está ligado à busca da diversão, do lazer e do desligamento das tarefas e responsabilidades do mundo cotidiano [...]”.

Em muitos casos os filhos ganham os jogos dos pais, avós, tios sem que eles saibam o que estão dando de presente. Os avós às vezes acabam por dar o jogo como uma forma de agradar o neto e tentar trazê-lo para perto, e nem sabem que na verdade podem estar afastando o neto ainda mais.

Da forma como as tecnologias fazem com que os jogos sejam tão realistas, tão bem apresentados e preparados para os jogadores, a tendência é que esses jogos se tornem cada dia mais violentos, podendo levar os jogadores a acreditar que essa realidade está realmente presente em seu dia a dia, pode fazer com que os jogadores levem essa violência de dentro dos jogos cada vez mais para fora das telas, para o mundo real. Alguns jogadores passam tanto tempo jogando que não conseguem diferenciar as vidas pessoais e sociais da vida que ele tem dentro do jogo.

Alguns jogadores fingem ser outra pessoa dentro dos jogos para poder conquistar mais aliados nas atividades, alguns fingem ser outra pessoa apenas por saber que ali ele vai poder agir da forma que sempre teve vontade sem ser julgado. Assim algumas pessoas chegam a confundir a vida real com a virtual. Segundo Nesteriuk (2009, p.23.): “[...] o videogame já foi vítima [...] de grande número de denúncias e acusações, desde ser gerador de alienação até mesmo fornecedor de assassinos [...]”.

2.1.1 Histórico

Ao se pensar no início dos jogos eletrônicos o que passa pela mente das pessoas é que as primeiras formas de jogá-los foi através de fliperamas, porém o que ocorreu foi bem diferente disso. Os primeiros registros de jogos eletrônicos foram em departamentos de pesquisas, instalações militares onde as pessoas passavam tempo demais trabalhando e sob pressão.

Nas bases militares os recrutas tinham acesso aos jogos para se distraírem do rigoroso treinamento básico, em outros lugares como universidades e instituições

acadêmicas e governamentais, os pesquisadores passaram a desenvolver os jogos para se distraírem das pesquisas, e poderem relaxar por alguns instantes, e assim deu-se início a uma das formas de entretenimento mais irresistíveis da História. (NOVAK, 2010).

A partir da década de 50 dois segmentos seguiram avançando no setor de games eletrônicos, um desses segmentos começou quando Marty Bromley, comprou máquinas eletromecânicas e lançou os Jogos de Serviço, que se tornaram máquinas operadas por moedas, e que na década de 70 viria a ter um grande crescimento. Novak (2010, p.4) apresenta: “Versões eletrônicas dos games de fliperama mais populares deram início ao que se transformaria na atual indústria de consoles de videogame”.

Outro segmento começou com os games desenvolvidos pelos professores e pesquisadores de universidades, eles criavam os games para computadores de grande porte, alguns desenvolviam os games para aprimorar suas habilidades em programação, outros apenas como uma forma de entretenimento durante os grandes períodos que eles passavam realizando suas pesquisas. As adaptações dos games só tomaram maior impulso com a revolução dos computadores pessoais, e assim surgiu a indústria de games para computador (NOVAK, 2010).

Em meados da década de 70, os games começaram a entrar em uma nova era, os computadores que até então eram utilizados apenas por pesquisadores e profissionais relacionados a tecnologias passaram a ser utilizados para uso pessoal, assim os games para os computadores pessoais passaram a ser um foco de desenvolvimento e os consumidores ficaram cada dia mais ligados na junção desses dois mundos (NOVAK, 2010).

As casas de fliperama foram os primeiros lugares onde a população teve acesso aos games, no começo essas casas eram localizadas em pequenos parques de diversão, atraindo principalmente as crianças e os adolescentes. Aos poucos com a popularização dos videogames as casas de fliperama foram se tornando mais acessíveis, e passaram a se espalhar pela cidade, se localizando próximas as escolas e nos bairros, onde as crianças passavam horas se divertindo após as aulas e muitas vezes acabavam por esquecer-se dos seus afazeres (NOVAK, 2010).

Games de fliperamas passaram a ser transportados para sistemas de videogames domésticos, criando problemas para as casas de games eletrônicos. Assim como a expansão do uso de computadores nas residências passou a

contribuir com o declínio dos fliperamas e até mesmo dos consoles de videogames. As empresas passaram a desenvolver computadores com recursos específicos para games, o próprio projetista do Apple II² era um jogador compulsivo.

2.1.2 Videogame

Existem três tipos de denominações referentes aos suportes utilizados para os jogos, e assim existem os diferentes tipos de jogos criados especificadamente para cada suporte, existem os jogos para arcades, que são comumente conhecidos como fliperama, jogos para consoles e jogos para computadores. (NESTERIUK, 2009).

As principais diferenças são as disposições e a forma como esse jogo funciona. O arcade está normalmente localizado em ambientes públicos e é composto por uma máquina que mantém monitor e console integrados. Os consoles são os videogames portáteis, como PlayStation, Xbox e outros. Os computadores são ferramentas utilizadas para várias funções e uma delas acaba por ser o jogo, esses só dependem do computador para serem armazenados. (NESTERIUK, 2009).

Os consoles de videogame tiveram em crescente evolução desde seu surgimento, o primeiro console comercializado foi elaborado pela Magnavox, e era conhecido como Odyssey, (Figura 1). O aparelho foi vendido no Brasil no final da década de 70 (LOPES, 2010).

Figura 1 – Odyssey



Fonte: Wagner (2012).

Alguns anos depois surge então o fenômeno Atari 2600, (Figura 2) trazido para o Brasil por volta de 1983, ele foi considerado um símbolo cultural dos anos 80, e foi um fenômeno de vendas (LOPES, 2010).

² Apple II, é um tipo de computador desenvolvido por uma empresa dos Estados Unidos.

Figura 2 – Atari 2600



Fonte: Wikipédia (2014).

Apesar do sucesso a Atari teve diversos problemas, e paralelo a eles a Nintendo começava a erguer seu império. Com seu primeiro sucesso de vendas o Famicom, de 8 bits (Figura 3). Logo após ele foi rebatizado e se tornou conhecido por todos como *Nintendo Entertainment System* (NES), e no Brasil o nome mais utilizado para ele era Nintendinho (LOPES, 2010).

Figura 3 – Famicom (Nintendinho)



Fonte: Wikipédia (2014).

Com o grande crescimento da Nintendo no mercado dos consoles, a SEGA lançou o Master System para concorrer com o NES, porém não seria fácil ultrapassar a Nintendo na guerra dos 8 bits, assim eles se forçaram a criar um console de 16 bits, surgindo assim o Mega Drive (Figura 4) (LOPES, 2010).



Figura 4 – Mega Drive

Fonte: Wikipédia (2013).

A Nintendo não querendo ficar para trás entrou nessa disputa e lançou o que seria um dos maiores sucessos da história dos consoles, o Super NES, (Figura 5). Surgindo assim um dos conflitos mais clássicos da história dos videogames, a SEGA apresentava mais jogos e a Nintendo investia em gráficos melhores (LOPES, 2010).

Figura 5 – Super NES



Fonte: Rocha (2015).

Após anos de competição entre as duas marcas surge uma nova e forte concorrente no mercado dos consoles, a Sony. A SEGA faz o lançamento do seu console de 32 bits, Saturn, que não faz muito sucesso. A Nintendo apresenta o N64, seu console de 64 bits, a Sony apresenta o lançamento do Playstation (Figura 6), que por possuir uma quantidade maior de jogos ganha o público, e se torna líder de vendas batendo a marca de 100 milhões de consoles vendidos (LOPES, 2010).

Figura 6 – Playstation



Fonte: Computer Business Review (2014).

A penúltima geração dos videogames é bem recente sendo conhecida até mesmo pelas crianças de hoje, após o bem-sucedido Playstation, a Sony lançou o Playstation 2 no ano 2000 (Figura 7), mantendo o sucesso da versão anterior e trazendo novas mídias em formato de DVD. E a novidade dessa geração foi o surgimento do Xbox (Figura 8), da gigante dos softwares Microsoft (LOPES, 2010).

Figura 7 – Playstation 2



Fonte: Noris (2013).

Figura 8 – Xbox



Fonte: Wikipédia (2014).

A disputa entre a Sony e a Microsoft se torna cada dia mais forte, as duas mantêm uma disputa de lançamentos e novas tecnologias apresentadas nos consoles, que somente trazem benefícios para os consumidores. A Nintendo continua correndo atrás do mercado, mas não faz tanto sucesso nessas novas tecnologias quanto fazia na época das fitas, sendo deixada um pouco para trás nas disputas.

Buscando melhorar o sucesso do Playstation 2 e se manter à frente do mercado, a Sony lança o Playstation 3, porém quase ao mesmo tempo a Microsoft lança o Xbox 360 (Figura 9), uma versão muito melhorada do Xbox original, e com a inclusão do Kinect que possibilita o jogador utilizar movimentos e interagir com os jogos.

Figura 9 – Xbox 360



Fonte: Haguio (2015).

A atual geração dos consoles traz três lançamentos das mesmas três fabricantes que disputam a preferência do público. O Playstation 4 da Sony (Figura 10), o Wii U da Nintendo (Figura 11) e o Xbox One da Microsoft (Figura 12). Apesar da disputa existente entre as fabricantes, cada um dos consoles tem um foco de público-alvo e busca avançar em um tipo de tecnologia, para dessa forma atrair jogadores novos ou fazer com que os antigos jogadores se encantem por consoles de novas fabricantes (LOPES, 2010).

Figura 10 – Playstation 4



Fonte: Blog.Fapcom (2014).

Figura 11 – Wii U



Fonte: Brian (2015).

Figura 12 – Xbox One



Fonte: Wikipédia (2015).

Uma prova do crescimento do mercado de consoles é que de 1999 a 2004 esse mercado faturou cerca de 21 bilhões de dólares. Superando em mais de duas vezes o faturamento de todos os filmes de Hollywood no mesmo período (LOPES, 2010).

Depois vários anos sendo desenvolvidos paralelamente, os games para console e para computador começaram a experimentar uma convergência tecnológica. Isso foi proporcionado devido à evolução inesperado do mercado *on-line*. Os fabricantes de consoles de videogame oferecem conectividade à internet em seus sistemas. Essa convergência prevalece na maioria dos novos sistemas de consoles, além da conexão com a internet o Xbox 360 e One, Playstation 3 e 4, e o Wii permitem a interconexão entre jogadores, e em alguns casos até a compra *on-line* de games e filmes (NOVAK, 2010).

Os consoles além de terem evoluído em suas tecnologias de armazenagem fizeram com que as empresas que criam os jogos evoluíssem em seus gráficos, interface e *layout* atraindo cada vez mais jogadores com vários estilos e faixa etária diferenciada.

2.1.3 Jogos

Os games *on-line* não surgiram quando a internet se tornou algo comercial, e sim muitos anos antes, porém esses eram utilizados por poucos jogadores, não eram jogos disponíveis para todos, sendo assim os games em rede evoluíram longe dos olhos do público, e só fizeram sucesso quando a internet passou a ser disponível a todos (NOVAK, 2010).

Os games são criados para várias aplicações diferentes, cada novo jogo criado tem um intuito nele, o entretenimento é apenas uma delas. Muitas pessoas jogam apenas como distração e os jogos de entretenimento são bem procurados por essas pessoas, assim eles conseguem se divertir e realizar atividades para relaxar depois de um dia cansativo ou algo assim (NOVAK, 2010).

Existem também os jogos educativos que visam ensinar enquanto distraem, o foco desses games eram as crianças e eles eram desenvolvidos com fins pedagógicos. Os jogos de Construção e Comunidade são procurados por pessoas que desejam uma interação social, para poder viver um paralelo de forma a aprender a viver em comunidade (NOVAK, 2010).

Os jogos são classificados das mais diversas formas, existem diversos gêneros, que são na realidade uma combinação de tema, objetivo do jogo, ambiente e até mesmo a apresentação do jogo. Cada game é desenvolvido com foco em um tipo de jogador, assim que definido o público a facilidade para resolver esses aspectos do jogo começam a surgir (NOVAK, 2010).

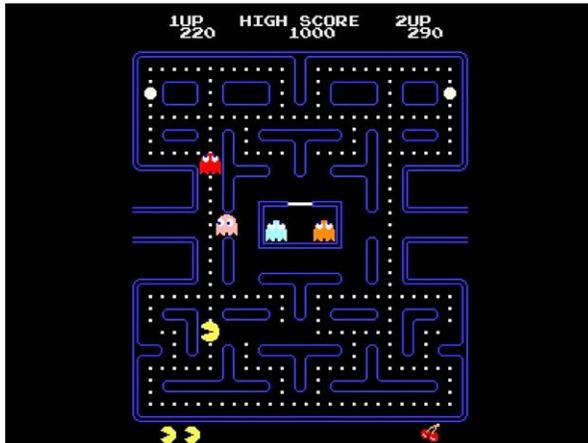
Os jogos foram sendo desenvolvidos e aprimorados no decorrer dos anos e dos lançamentos dos consoles, cada época, cada novo console tem um jogo específico que fez sucesso, seja pela interface, ou pela jogabilidade, cada um atraiu um tipo de jogador e assim expandia cada vez mais o mercado do videogame.

Um jogo clássico de videogames é o *Pac-Man* (Figura 13), desenvolvido em 1980, foi um dos primeiros jogos onde o jogador controlava e se relacionava diretamente com o protagonista. *Pac-Man* foi muito além de um fenômeno cultural e midiático, ele foi uma peça fundamental para estabelecer os games no imaginário popular (GOTO; MIYAZAWA; 2015).

Com mais de 300 mil unidades vendidas no mundo todo, ele se tornou o game mais popular de todos os tempos para máquinas eletrônicas. O jogo consistia se passava em um labirinto e cada vez que a fase era concluída o jogador mudava

para a próxima fase, que continha o mesmo labirinto, porém com um nível de dificuldade maior (NOVAK, 2010).

Figura 13 – *Pac-Man*



Fonte: Terra (c2014).

Lançado em 1981, *Donkey Kong* (Figura 14), também fez grande sucesso com o público, nesse jogo onde o vilão batiza o jogo, o herói é apenas um detalhe. Miyamoto criador do jogo se inspirou no filme *King Kong* e criou assim o jogo de plataforma, onde o jogador deve correr e pular para alcançar os objetivos. Existem jogadores que até os dias de hoje tentam quebrar os recordes de pontuação do jogo (GOTO; MIYAZAWA; 2015).

Figura 14 – *Donkey Kong*



Fonte: Goto; Miyazawa (2015).

Em 1985 surge um dos games mais importantes de todos os tempos, a Nintendo traz juntamente com NES o jogo Super Mario Bros (Figura 15), criado por

Miyamoto vem a ser mais uma vez um jogo inovador, obrigando o jogador seguir sempre em frente, explorando 8 mundos diferentes com cenários e poderes que nenhum outro game oferecia. Até esse lançamento os heróis dos jogos nunca haviam sido tão controlados e precisos no decorrer das fases. Esse foi o game que serviu de inspiração para todos os outros jogos de ação (GOTO; MIYAZAWA; 2015).

Figura 15 – Super Mario Bros



Fonte: Goto; Miyazawa (2015).

O primeiro *Street Fighter* fez um relativo sucesso, mas foi o segundo lançado em 1991 que revolucionou e ditou o que seriam os jogos de luta dali para frente. O jogo continha múltiplos competidores, jogabilidade precisa, poderes especiais, combates com melhor de três rounds, dessa forma o *Street Fighter II* (Figura 16), conseguiu transformar o mundo individualista dos arcades, criando assim competições entre os amigos e jogadores (GOTO; MIYAZAWA; 2015).

Figura 16 – Street Fighter II



Fonte: Goto; Miyazawa (2015).

Os jogos de guerra existem desde o início dos tempos, mas os jogos existentes eram sempre remotos e difícil dos jogadores se identificarem, até surgir a

franquia *Call of Duty: Modern Warfare*, trazendo tempos contemporâneos para seus roteiros. A intenção era trazer um futuro hipotético, com batalhas realistas, tramas narrativas e um modo multiplayer³ quase perfeito (GOTO; MIYAZAWA; 2015).

Ano após ano surgem novos moldes de jogos e os jogadores vão se aprimorando e especializando passando inclusive a jogar como profissionais. Isso acontece, por exemplo, com *League of Legends* (Figura 17), que surgiu em 2009 e faz um grande sucesso até hoje. Ele é um game de modalidade esportiva, que atinge um grande público digno de esporte. A popularidade teve várias formas de incentivo, é um jogo grátis, lembra bastante um esporte coletivo e tem um aprendizado acessível. Com batalhas emocionantes e místico-medievais atrai milhões em arenas online, sendo atualmente o jogo online mais jogado no mundo, com cerca de 70 milhões de pessoas batalhando por mês.

Figura 17 –League of Legends



Fonte: Goto; Miyazawa (2015).

2.1.3.1 Grand Theft Auto

O foco de estudo desse trabalho foi o jogo *Grand Theft Auto*, sendo assim essa seção apresenta o histórico do jogo, de forma simples e quase completa, apresentando desde o surgimento até a versão mais recente que foi a utilizada para estudo.

Grand Theft Auto (GTA) foi criado em 1997 por David Jones, esse nome se refere a uma infração norte-americana, segundo o código penal dos Estados Unidos da América qualquer veículo sendo de pequeno, médio ou grande porte com valor

³ Multiplayer: modo de jogo realizado com mais de um jogador ao mesmo tempo, onde podem competir entre si ou serem parceiros, depende do jogo.

acima de US\$ 400 que for roubado são classificados com *Grand Theft Auto*. Quando surgiu, a intenção principal do jogo era exatamente essa, o personagem principal deve roubar vários veículos para ir concluindo os objetivos. O jogador possui total liberdade de cometer outros crimes, mesmo eles não tendo nenhuma ligação com roubo de carros (SILVA, 2014).

Quando lançada a primeira versão do jogo ele estava disponível para Computador, Playstation e Game boy color. Nessa versão o jogador tinha uma visão de cima do jogo (Figura 18), e não tinham recursos gráficos tão avançados, era possível trocar de personagens, mas essa troca era ilusória uma vez que o personagem era sempre um boneco de roupa amarela. Uma das principais características do jogo é a liberdade presente nele, o jogador pode roubar qualquer carro presente e ainda pode utilizar algumas armas (SILVA, 2014).

Figura 18 – Grand Theft Auto 1



Fonte: Silva (2014).

Essa versão do jogo se passava em 1990, em três cidades que eram inspiradas em cidades reais, o personagem era um bandido de baixa categoria, que tinha como oportunidade para crescer no mundo do crime organizado, realizando missões para os maiores bandidos das cidades. Cada missão tinha um objetivo desde roubar carros, matar pessoas e coletar itens pelas ruas das cidades. Essa versão teve ainda duas expansões de jogo, a primeira foi disponibilizada para Computador e Playstation, e a segunda apenas para Computador, essas expansões tinham o acréscimo de cidades diferentes inclusive em anos diferentes (SILVA, 2014).

Com o sucesso obtido na primeira versão, os estúdios responsáveis pelo lançamento do GTA fizeram uma encomenda da segunda versão, o jogo era

praticamente uma versão melhorada do anterior. Os gráficos eram melhores, mesmo ainda sendo uma vista superior, as missões eram menos cansativas para os jogadores. Ele foi desenvolvido para Computador, Playstation, Dreamcast e Game boy color, ele não chegou a ter expansões (SILVA, 2014).

O jogo mantinha sucesso com o público, e sofria perseguições de alguns grupos devido ao conteúdo violento. Mas ainda assim em sua terceira versão, conhecido como GTA 3 (Figura 19), trouxe maiores mudanças, foi o primeiro criado pela Rockstar North, e ele era completo em gráficos 3D, trazendo facilidades para os jogadores. Apesar de não existirem mapas presentes no jogo era muito mais fácil de navegar pela cidade, e foram adicionados barcos e um avião que o jogador também poderia controlar (SILVA, 2014).

Figura 19 – Grand Theft Auto 3



Fonte: Silva, (2014).

Em 2002, apenas um ano depois do Lançamento de GTA 3 é lançada uma nova versão do jogo, GTA: Vice City – Bem vindo ao paraíso, a história se passa em 1986, o personagem deve pagar uma dívida ao seu antigo chefe, com altos e baixos durante a história, o jogador precisa de ajuda de outros personagens para dominar o crime da cidade. Novamente veículos foram incluídos, dessa vez foram as motos e helicópteros, e armas novas foram adicionadas também. Essa versão foi lançada para Computador, Playstation 2 e Xbox (SILVA, 2014).

Em 2004 a Rockstar lança o que seria o jogo queridinho dos fãs da série, GTA: San Andreas e a galera do bairro (Figura 20). Com o maior mapa já lançado em um jogo da série, a história se passa em 1992 quando o personagem, conhecido por CJ, é solto da cadeia e descobre que sua mãe está morta, então resolve voltar

para sua vizinhança, onde pode contar com seus amigos e seu irmão mais velho (SILVA, 2014).

Figura 20 – Grand Theft Auto: San Andreas



Fonte: Silva, (2014).

Nessa versão é possível criar uma série de atividades novas, a começar pelo fato de ter o apoio dos amigos, sendo possível criar gangues para realizar as missões e disputar os territórios contra gangues rivais em outras regiões da cidade. Por ser uma versão muito querida pelos fãs era possível encontrar variações do jogo na internet, todos criados por fãs (SILVA, 2014).

A Rockstar chegou a fazer lançamento de duas histórias que seriam um complemento, eles achavam que algumas das versões anteriores estavam faltando conteúdo e resolveram preencher as lacunas, porém esses lançamentos não agradaram ao público, uma vez que eles fizeram nos padrões tecnológicos dos jogos mais antigos, assim a jogabilidade não era tão boa quanto o esperado, e os fãs da série se sentiram frustrados com esses lançamentos, ainda mais depois de terem jogado GTA: San Andreas (SILVA, 2014).

Em 2008 surge GTA IV, que voltaria a fazer sucesso com os fãs, de volta a Liberty City é apresentado um gráfico muito mais realista do que já havia sido feito anteriormente, a cidade se torna uma cópia quase perfeita de Nova Iorque, incluindo alguns dos prédios mais famosos da cidade (SILVA, 2014).

Em 2009 foram lançadas duas expansões do jogo, onde foram adicionados veículos, como tanque de guerra, paraquedas, e a vida noturna foi muito melhorada, com baladas para serem frequentadas e novas missões a serem realizadas. As três histórias acontecem paralelamente, porém é possível que elas se encontrem no

meio das missões, e ordem cronológica dos fatos é mantida o tempo todo (SILVA, 2014).

Grand Theft Auto V (Figura 21), foi lançado em setembro de 2013 para quebrar todos os recordes de venda da franquia, ele foi o maior lançamento da história do entretenimento, e o produto que mais vendeu em menos tempo (SILVA, 2014).

Figura 21 – Grand Theft Auto V



Fonte: Silva, (2014).

O jogo trouxe inúmeras inovações, a começar pelo fato de ter o maior mapa já produzido, ele seria maior que os territórios de Red Dead Redemption, GTA San Andreas e GTA IV juntos. Os gráficos apresentados são muito mais realistas do que os apresentados anteriormente, e pela primeira vez o game apresenta três protagonistas diferentes, para serem controlados pelos jogadores, eles devem se juntar para conseguir cumprir as missões além de resolver seus próprios problemas (SILVA, 2014).

Com um estilo diferente dos anteriores o foco principal do jogo é o assalto a bancos, mesmo o jogador ficando livre para realizar outras atividades pela cidade, outro ponto que acontece no jogo é o fato da vida dos personagens continuarem acontecendo mesmo quando o jogador está utilizando outro personagem. Ainda trazendo inovações é possível criar seu próprio personagem para jogar no modo online, tendo contato com jogadores do mundo todo, e com cerca de 500 missões para serem realizadas (SILVA, 2014).

A Rockstar investiu cerca de US\$ 265 milhões na produção do GTA V, e com isso conseguiu bater muitos recordes, ele foi eleito em muitos prêmios como o “Jogo do Ano”, ganhou também prêmio de melhor trilha sonora, e para deixar o mais real

possível a Rockstar chegou a contratar membro de gangues reais para fazer dublagem de alguns personagens do jogo (SILVA, 2014).

2.2 COMUNICAÇÃO E ENTRETENIMENTO

A comunicação e o entretenimento estão presentes no dia a dia, e a cada novo lançamento de uma das duas áreas, são incluídas formas de ligá-las, deixando a comunicação e o entretenimento cada vez mais complementares em suas funções um para o outro.

2.2.1 Games, cultura e entretenimento

O mundo dos games que surgiu como entretenimento, passou por várias evoluções e migrou para várias áreas diferenciadas, influenciou nos estudos e nas diversas atividades do cotidiano, hoje esse universo faz parte da cultura diária dos jogadores, e cada nova apresentação do jogo traz uma marca cultural diferenciada.

Algumas empresas e iniciativas estão buscando formas de integrar nos jogos lúdicos e educativos, formas de divulgar o conhecimento científico de uma forma mais divertida, auxiliando ainda no desenvolvimento social, cognitivo e crítico das pessoas. Um ponto a ser levado em conta nessa nova forma de abordar os conhecimentos científicos, é que de forma alguma os jogos são comprometidos, assim além de jogar os jovens e crianças ainda absorvem conhecimento de forma descompromissada (CAPOS; BRTOLOTO; FELÍCIO, 2003 citado por ASSIS; COSTA, 2015).

Nos últimos anos, o entretenimento foi assumindo diversas formas diferenciadas e se tornando algo híbrido, se espalhando em diversos serviços e produtos, e um dos principais vetores desse processo de disseminação do entretenimento são os jogos eletrônicos (PEREIRA; POLIVANOV, 2012 citado por ASSIS; COSTA, 2015).

Os games que surgiram em laboratórios de estudos e eram utilizados como entretenimento e distração pelos criadores, passaram por muitas evoluções e crescimento no decorrer dos anos, até se posicionar no mercado da forma atual.

As tecnologias presentes nos games produzem uma forma diferente de conexão entre as diversas culturas, aumentando os laços globais, as principais questões ligadas ao marketing global giram em torno de valorização das diferenças ou similaridades entre as culturas de cada país.

Um dos pontos apresentados em pesquisas de marketing é o fator cultural, cada consumidor tende a apresentar uma atitude diferente de acordo com as informações que ele já tem, assim os layouts apresentados nos games interferem nas atitudes uma vez que cada indivíduo tem uma carga cultural diferente (ROCHA, 2010 citado por RANCHHOD; WANICK; WILLS, 2015).

Os criadores de games tem a função de inovar e atrair os jogadores das mais diversas culturas, assim a forma que eles aplicam a carga cultural dentro de um jogo faz com que certo tipo de público busque aquele jogo.

Com o GTA, jogo que foi estudado no decorrer este trabalho, não poderia ser diferente, os criadores desenvolveram o jogo baseados na cultura norte americana, com foco na periferia, porém com este perfil eles conseguem atingir jovens do mundo todo.

No Brasil, o jogo tem um grande sucesso, e faz parte da rotina de muitos jogadores, apesar das culturas dos países serem diferentes, os jogadores tem conhecimento e se identificam com o estilo de jogo. Os valores apresentados no decorrer das missões podem divergir dos presentes no país, porém para integrar o ambiente o jogador acaba se adaptando naquele momento.

Alguns têm a capacidade de ver o jogo apenas como diversão e conseguem fazer essa adaptação cultural e de valores de forma rápida e sem modificar os seus verdadeiros conhecimentos, mantendo suas opiniões e valores da forma como sempre foram.

2.2.2 O poder dos games

Os jogos eletrônicos tem ganhado cada dia mais espaço na casa dos jogadores, e vem passando a fazer parte do dia a dia de muitas pessoas, ganhando popularidade e importância no cenário internacional, em pesquisas já realizadas foi constatado que mais da metade da população americana joga videogame. E o Brasil se mantém bem posicionado nessa mesma pesquisa, de forma que as tecnologias estão de fato cada dia mais presente na vida das pessoas (CRUZ; PIMENTA, 2015).

Com esse crescimento surgiram novas formas de criar os jogos, e novos gêneros, conseguindo segmentar ainda mais o público (CRUZ; PIMENTA, 2015). Os métodos utilizados nos jogos foram se tornando cada dia mais importantes pois cada novo método apresentado atrai um público diferente e de uma forma diferente.

Com os avanços nas criações os games forma ganhando novas funções além de diversão e entretenimento e um dos focos dos jogos foram às campanhas publicitárias. Eles surgiram nos anos 80 e 90, sendo inseridas de formas variadas nos jogos, como será aprofundado mais para frente (BELOCHIO; CAVALCANTE; DORNELES, 2015).

Este segmento que tem se tornado muito forte no mercado vem crescendo e se fazendo cada vez mais presente nos games, trazendo para o público e para as empresas formas atrativas de mostrar o jogo e o produto em questão (BELOCHIO; CAVALCANTE; DORNELES, 2015).

Um caso de muito sucesso nesse quesito foi o do candidato a presidência dos Estados Unidos, o Barack Obama. Por não ser um candidato já conhecido da população na época de sua candidatura, ele iniciou seus trabalhos com o público antes do normal, para se apresentar e se tornar íntimo dos eleitores, e um dos pontos utilizados por ele foi a campanha em jogos, uma vez que ele tinha foco nos jovens.

Com inserções simples, e discretas nos jogos ele conseguiu se tornar conhecido por parte dos eleitores, ganhando assim a atenção que ele gostaria de ganhar para o resto da sua campanha.

Sendo assim, é possível perceber que cada detalhe apresentado em um jogo, por menos importante que ele pareça, tem uma função e os jogadores estão atentos a ela, assim os produtores conseguem fazer os jogos aliados da comunicação, e conseguem ainda fortalecer a união entre games e comunicação.

Entre as mídias de entretenimento que estão hoje disponíveis no mercado, os jogos eletrônicos vêm apresentando altas taxas de crescimento chegando a movimentar milhões de dólares anualmente. E as pesquisas que vem sendo realizadas para saber mais sobre esse segmento indicam um forte crescimento ainda para os próximos anos (BELOCHIO; CAVALCANTE; DORNELES, 2015).

2.2.3 Os games e sua aplicação na comunicação

A comunicação conseguiu ver nos games uma forma de ter contato com o público, porém de uma forma mais divertida, e delicada, assim o público consegue estar atento aos novos lançamentos, e conhecer campanhas publicitárias novas, porém ele se sente parte integrante da campanha.

Com as empresas buscando investir no segmento de jogos eletrônicos, foi possível o surgimento de diversos tipos de inserções em jogos, e elas foram caracterizadas de acordo com tipo de inserção que era colocado no game. Surgindo assim uma grande ligação da comunicação dentro dos jogos eletrônicos (VAZ, 2012 citado por BELOCHIO; CAVALCANTE; DORNELES, 2015).

Existem algumas classificações para cada tipo de comunicação e seu relacionamento com os jogos, algumas classificações possuem nomes mais conhecidos que outras, O *In-game* insere a marca dentro do jogo em formato de anúncio publicitário. O *Product placement* usa um produto como elemento do jogo. Os *Inter-level ads*, *pre-game* e *post-games* trazem exibições de anúncios, antes, durante e após os jogos. Os patrocínios relacionados a eventos sobre jogos ou algum novo lançamento são conhecidos como *Sponsorships*. E a ainda a criação de jogos exclusivos para uma marca ou uma campanha específica, que são conhecidos como *advergames* (BELOCHIO; CAVALCANTE; DORNELES, 2015).

Com os avanços das tecnologias digitais foi possível uma mudança nos antigos meios de comunicação, e assim o surgimento de diversos procedimentos que faz com que o homem esteja cada vez mais participativo na produção do conteúdo, essa mudança é marcada pelo comportamento do consumidor diante dos diversos dispositivos de mídias que surgem a cada dia, e da multiplicidade de canais (JENKINS, 2008 citado por BELOCHIO; CAVALCANTE; DORNELES, 2015).

Com o acesso cada vez mais rápido às informações, o público acaba fazendo com que as formas de comunicação sejam alteradas e se reconfigurem, a publicidade já vem se remodelando para a era digital, se integrando as mídias digitais e as novas tecnologias (VAZ, 2012 citado por BELOCHIO; CAVALCANTE; DORNELES, 2015).

Os jogos presentes em redes digitais acabam por gerar uma interatividade maior no instante em que é jogado, e acaba por aproximar o público das marcas expostas e apresentadas nesses games. Os *advergames*, como citados anteriormente proporcionam aos consumidores além dessa interatividade, uma oportunidade de controlar de fato uma marca, e isso faz com que o consumidor se aproxime ainda mais da marca em questão (MEDEIROS, 2009 citado por BELOCHIO; CAVALCANTE; DORNELES, 2015).

Outro ponto importante onde os games se fazem presentes de forma a fortalecer a informação e o conhecimento dos jogadores são os conhecidos

Newsgames, onde sua dinâmica está diretamente envolvida com os temas abordados, e o foco desses jogos é levar informação de forma mais divertida, através da interatividade entre conteúdo histórico e jogador (ASSIS; COSTA, 2015),

O *Newsgame* surgiu em uma época de crescente evolução no ambiente *online*, onde se fez necessário a criação de uma nova forma para atrair o público a acompanhar as notícias e acontecimentos, ele se mostra como uma proposta real de jornalismo *online*, onde o público conseguiria receber a informação necessária através do jogo (ARAÚJO; MONTEIRO, 2012 citado por ASSIS; COSTA, 2015).

O videogame se torna um meio único e processual, pois para que as representações dos jogos ocorram, é necessária à interatividade do jogador, para que ele construa um significado de acordo com o que ele está realizando, de forma que sem essa interação a proposta representada no jogo não teria seu sentido total entendido (ARAÚJO; MONTEIRO, 2012 citado por ASSIS; COSTA, 2015).

Advergames e *Newsgames*, são apenas duas ferramentas, entre tantas outras, usadas pela comunicação para facilitar a relação existente entre o consumidor e o produtor do conteúdo. Podem ser ferramentas simples, mas que conseguem atingir um bom público e a tendência é que a utilização desses tipos de ferramentas aumente.

Os novos profissionais das áreas de comunicação, principalmente jornalistas e publicitários, conseguem entender que o público procura as formas mais fáceis para ter acesso às notícias e aos conteúdos, pois com ferramentas de fácil acesso é possível conseguir as informações em qualquer local e a qualquer momento.

Utilizando os games para transmitir esse tipo de informação é possível atingir o público de uma forma leve e divertida garantindo o recebimento do conteúdo e sem sair muito dos padrões existentes, e não interferindo tanto, nas políticas propostas pela comunicação, afinal o público receberá a informação.

Os profissionais precisam ir se adaptando no decorrer dos anos, e cada vez mais essas adaptações estão ligadas as tecnologias e comunicações existentes, e os profissionais de comunicação principalmente devem se manter atentos as novas propostas existentes nos mercados, pois algo que aparentemente não irá atingir um bom público pode atingir e mostrar da melhor forma o real sentido do conteúdo. Assim algo simples e bem planejado, pode conseguir atingir proporções maiores do que um conteúdo mais elaborado.

2.3 GÊNERO E SEXUALIDADE

O gênero e a sexualidade estão presentes no dia a dia de todos, e forma como eles são apresentados dizem respeito a forma como a sociedade e a cultura do lugar os coloca, hoje as abordagens sobre esse assunto são muito mais simples e mais fáceis de serem conseguidas, principalmente se comparados com os primórdios da sociedade.

2.3.1 Conceito e histórico

Apesar de ligados gênero e sexualidade tem seus caminhos separados na história, cada um tendo um conceito diferente e tendo momentos históricos diferentes, sendo assim necessária uma abordagem separada de cada um deles, para melhor descrevê-los.

2.3.1.1 *Gênero*

Gênero seria uma categoria que não é apenas construída sobre as diferenças de sexos, mas sim para dar sentido a esta diferença. Em formas gerais, é uma categoria usada para as relações sociais que envolvem homens e mulheres, relações essas historicamente expressas pelos diversos discursos sociais sobre a diferença sexual (SCOTT, 1998 citado por GROSSI, 2000).

Uma grande vitória do feminismo em relação a gênero, não foi somente a mudança na perspectiva política com que eram abordados os conflitos entre homem e mulher, mas também o paradigma que era utilizado para explicá-lo. Com o novo conceito é possível entender que não é apenas a anatomia que posiciona homens e mulheres, e sim a simbolização existente na sociedade (LAMAS, 2000).

Judith Butler apresenta questões sobre gênero, se perguntando principalmente até que ponto o gênero poderia ser uma escolha. Essas questões são levantadas partindo da ideia de que as pessoas não são construídas apenas socialmente, mas constroem a si próprias (BUTLER, 1987 citado por LAMAS, 2000).

Gênero é considerado o resultado de um processo de significados culturais que se é recebido, porém também contem inovações. Para Butler escolher o gênero significou interpretar normas e reproduzi-las de maneiras diferentes, ela coloca

gênero como um projeto de renovação cultural (BUTLER, 1987 citado por LAMAS, 2000).

2.3.1.2 *Sexualidade*

Um dos primeiros a tratar a sexualidade como algo diferente do sexo foi Sigmund Freud, ele apresentou o conceito como algo além do ato sexual ou dos órgãos genitais. Ele ainda afirma que a sexualidade está presente nas pessoas desde o início da vida, mas a maioria dos estudos existentes em sua época não abordavam essas questões (FREUD, 1972; PERSON, 2005; CAROL, 2013 citado por SENEM, 2015).

A Organização Mundial da Saúde (OMS) apresenta uma definição abordando a complexidade e as diversas questões presentes nessa questão, aborda o fato da sexualidade envolver pensamentos, desejos, crenças, comportamentos, práticas entre outros, e aponta ainda o fato de que ela é influenciada por diversos fatores psicológicos, econômicos, culturais, religiosos e espirituais (OMS citado por SENEM, 2015).

Ligadas às relações interpessoais e ao modo como ocorrem o desenvolvimento das interações, as pessoas passam a viver a sexualidade e a dar significado aos sentimentos e comportamentos, transformando-a em diferentes sentidos, de acordo com a época ou a sociedade. Sendo assim a sexualidade acaba por ter influências dos processos sociais e culturais, não sendo possível falar dela sem considerar essas influências (CARVALHO, 2008; NUNES, 1987 citado por SENEM, 2015).

Sexualidade primitiva mítica, é considerado o primeiro momento histórico da sexualidade, os elementos femininos recebem grande destaque nesse momento, formando uma organização matriarcal, uma vez que as mulheres eram responsáveis por realizar as atividades de administração da casa (VICENTINO, 1997 citado por SENEM, 2015).

Depois surgiu o período patriarcal, onde a mulher se tona submissa ao homem, ela era criada para ter uma postura recatada e delicada, e existe a valorização da postura masculina, com força e até mesmo liberdade sexual, sendo a poligamia uma prática comum entre alguns povos dessa época (RESSEL, 2011; NUNES, 1987 citado por SENEM, 2015).

Na idade média o pensamento cristão era de que a relação sexual só deveria existir para a procriação, sendo assim virgindade pré-nupcial, era algo incentivado as mulheres, e a relação sexual era concebida apenas dentro do casamento (GREGERSEN, 1983 citado por SENEM, 2015). A virgindade foi utilizada por muito tempo como uma dominação masculina, sendo considerada uma forma explícita de machismo, os pais mantinham as filhas virgens para serem utilizadas como uma moeda de troca em alianças comerciais (NUNES, 1987; DURAND, 1989; FIGUEIRÓ, 2001 citados por SENEM, 2015).

Após a segunda guerra mundial, surge uma hegemonia do capitalismo norte-americano, onde ocorre a dependência de recursos tecnológicos, o consumo e o desejo de possuir bens materiais, desenvolvendo-se assim uma aldeia global, para atingir uma massa consumidora. Surgindo assim os movimentos e grupos, entre eles os feministas, os homossexuais, os negros (WEREBE, 1998, citado por SENEM, 2015).

O capitalismo logo percebeu que a sexualidade era um elemento importante para esses grupos, logo levando as campanhas a assumirem referências explícitas sobre os anseios sexuais da época (NUNES, 1987 citado por SENEM, 2015). A mulher passou a ser garota propaganda, sendo levada a se considerar um objeto estético, tendo uma preocupação exagerada com sua aparência, com suas roupas e com o corpo (WEREBE, 1998 citado por SENEM, 2015).

O sexo passou a tornar um objeto de consumo, trazendo lucros para várias áreas do mercado, como sex-shops e motéis, tornando-se possível uma quantificação da sexualidade, porém não havendo alterações na qualidade do termo. A sociedade foi capaz de desmistificar os tabus, porém ela não trouxe uma humanização (NUNES, 1987 citado por SENEM, 2015).

É possível observar uma tendência nos últimos cem anos, em tentar regulamentar a sexualidade como algo menos religioso, essa tentativa ocorre por influências da medicina, da psicologia e da educação, bem como as mudanças que vem ocorrendo na sociedade de forma geral (WEREBE, 1998; RIBEIRO, 2002 citados por SENEM, 2015).

3 ANÁLISE DESCRITIVA DO JOGO GTA V

Desenvolver uma análise descritiva sobre o jogo *Grand Theft Auto V*, apresentando os elementos presentes nele, principalmente os elementos relacionados a gênero e sexualidade.

Essa descrição teve como base para a análise algumas ferramentas específicas, sendo elas o cenário, as pessoas e personagens apresentados e os possíveis diálogos. Esses itens foram escolhidos para abordar da melhor maneira os elementos desejados.

O cenário ajudou a fazer uma ambientação do jogo, os personagens e as falas são parte da descrição uma vez que a forma como eles são apresentados influenciam diretamente na análise.

Como já citado anteriormente o jogo utilizado para análise se chama *Grand Theft Auto V*. A primeira versão foi criada em 1997, e o principal objetivo do jogo era que o jogador roubasse carros pela cidade. Com o passar dos anos e a crescente paixão dos jogadores, foram sendo criadas novas versões e atualização para ele.

A versão utilizada para análise foi lançada em 2013 e apresenta um conteúdo bem mais moderno do que os anteriores, com um gráfico bem realista é possível que o jogador viaje para dentro do jogo com facilidade.

As missões tiveram grandes evoluções no decorrer dos anos, e agora elas não envolvem apenas roubos de carros, elas envolvem muitas outras coisas diferenciadas, como roubo a joalherias, envolvimento com drogas, relações sexuais, e cada uma dessas missões faz com que o jogador obtenha melhora em características do personagem.

3.1 DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS

O jogo é composto por diversos personagens diferentes, porém apenas três deles são apresentados de forma disponível para serem controlados pelo jogador. Cada um desses três personagens tem um histórico diferente, e assim traz características únicas para as atividades a serem realizadas.

Michael teoricamente aposentado do mundo do crime volta a praticar assaltos e procurar distrações devido à monotonia que sua vida se tornou. Mesmo mantendo um alto padrão de vida, ele enfrenta problemas familiares, relacionados a drogas bebidas e traição, seus filhos não se importam com as consequências que seus atos

terão, sua mulher o trai com o professor de Tênis em sua própria casa, e após ser descoberta a traição ela passa a se esconder dos problemas utilizando de bebidas alcoólicas.

Franklin cresceu em um bairro da periferia e com isso cresceu no mundo do crime, sempre envolvido com pequenos furtos e com as drogas, acabou conhecendo e se tornando uma espécie de sócio de Michael, começando a se envolver com crimes maiores. Seu bairro é composto por diversas gangues e com frequência ele se envolve em brigas de rua por ter feito parte de uma delas.

Trevor é um ex-sócio de Michael, ele se afasta dos grandes crimes por muitos anos, e volta a aparecer apenas após um grande assalto realizado por Michael. Porém ele não volta como sócio e sim com raiva por se sentir traído pelo antigo sócio. Ele mora em um local bem afastado da cidade, e passa a controlar as drogas e armas da região, sendo assim uma espécie de chefe do crime.

Cada um dos personagens citados é controlado pelo jogador, em um momento diferente, cada um deles tem missões e atividades que devem ser realizadas para que seja possível conseguir alcançar os objetivos propostos para cada um.

3.2 ANÁLISE DESCRITIVA DAS CENAS SELECIONADAS

Na sequência será apresentado o estudo descritivo desenvolvido sobre o jogo GTA V, serão apresentadas imagens com cenas reais do jogo, trazendo uma descrição e uma análise individual de cada uma delas. Ao final das análises individuais será apresentada uma visão geral do jogo mostrando uma análise total das cenas, e das observações colhidas.

Ao todo foram selecionadas dez imagens, focando os aspectos envolvendo gênero e sexualidade, e transmitindo atitudes e ações relacionadas a cada um dos três personagens principais, que são os personagens possíveis de serem controlados pelo jogador.

Os momentos são de etapas e missões diferentes que foram surgindo no decorrer da história principal do jogo, com a possibilidade de trocar de personagem a qualquer momento do jogo, eles mantêm atividades paralelas acontecendo, com missões curtas e sem interferir na história principal.

Figura 22 – Casa do Michael



Fonte: GRAND... (2013).

Cenário: Sala da casa do Michael, localizada em uma área nobre da cidade. A sala é composta por elementos de valor financeiro elevado, móveis com aparência mais clássica, e com estilo mais refinado, demonstrando o estilo de vida da família. A decoração composta por itens neutros e posicionada de forma espaçada mostrando que o ambiente não é pequeno, e que eles foram posicionados de forma a decorar o local. Os quadros pendurados na parede com pinturas dos membros da família ajudam a compor o ambiente familiar.

Pessoas: Na imagem são apresentadas duas personagens, o próprio Michael, que estava sendo controlado pelo jogador, e a mulher dele. O Michael se mantém posicionado na sala de uma forma que seja possível observar sua mulher. Ao chegar ao ambiente, foi possível notar que ela estava aparentemente dormindo ou desmaiada devido ao alto consumo alcoólico, uma vez que no chão ao lado dela, existe uma garrafa, que parece ser de vinho, caída e a forma como ela se encontra estirada no sofá, é possível perceber que ela não está em seu estado normal. Os personagens não chegam a se relacionar, ele passa perto dela, porém ela continua imóvel, e o Michael não tem de fato um contato com ela.

Análise: A personagem feminina é apresentada desmaiada por excesso de bebida alcoólica, esse fato ocorre devido ao tipo relacionamento existente entre os personagens. A mulher em questão é a esposa de Michael, eles têm um relacionamento de muitos anos e foram ganhando dinheiro juntos no mundo do

crime, até chegar ao padrão de vida atual, com isso o relacionamento existente entre eles passou por uma crise, ela passou a gastar todo o dinheiro e passou a consumir bebida alcoólica e drogas. Teve um caso fora do casamento, e quando o marido descobriu eles passaram a ter brigas constantes.

Na cena apresentada é possível observar que ela ingeriu uma garrafa inteira de bebida, chegando ao ponto de desmaiar, e o Michael apenas fica parado observando-a desmaiada, não tomando nenhuma atitude para ajudá-la.

É possível observar que ela é apresentada como uma pessoa fraca, mostrando que a situação em que a vida dela se encontra fez com que ela tivesse vontade de se dopar com bebidas e drogas, para esquecer os problemas e a crise no qual seu relacionamento familiar se encontra. Ela prefere se tornar uma pessoa desligada ao que está ocorrendo a sua volta, do que tentar reverter à situação.

Figura 23 – Mulher fumando



Fonte: GRAND... (2013).

Cenário: A imagem é em um guincho onde Franklin realizou um serviço para ajudar seu primo, pedido esse feito pela mulher presente na foto que seria a namorada desse primo. A imagem contém o que seria a porta e as janelas de um escritório, asfalto mal cuidado, e grama para ser cortada.

Pessoas: A mulher é apresentada com shorts curto, salto alto, blusinha, cabelo colorido, e acessório coloridos, de forma a chamar atenção. Na cena a mulher aparece fumando um cigarro, momentos após dizer que havia largado o vício.

Há a presença de um diálogo entre os personagens, Franklin e a Mulher, namorada do primo dele. Onde ela diz estar sem usar drogas, ela assume ter passado uns dias sem uso algum, porém devido ao fato de seu companheiro consumir bastante drogas ela acaba tendo contato.

Análise: A mulher se porta de maneira vulgar devido ao fato de se drogar, e de manter amizades e relacionamentos com pessoas do mundo das drogas. Ela assume que esteve sem utilizar drogas por um tempo, mas acabou utilizando por conviver com seu namorado que fuma muito. No momento do diálogo ela diz estar sóbria, e alguns minutos depois pega um cigarro para fumar, mostrando que não consegue se livrar de fato da utilização de drogas, sendo elas ilícitas ou não.

Ela é apresentada como uma mulher fraca, com vícios e poucas vontades próprias, uma vez que ela não consegue conviver com o namorado que fuma sem consumir também. As roupas utilizadas demonstram que ela não se importa com a imagem que ela irá transmitir de si mesma.

Figura 24 – Clube de *striper*



Fonte: GRAND... (2013).

Cenário: A imagem apresenta Franklin assistindo a um show de *striper*, enquanto fala ao telefone, o ambiente é composto por um palco, com uma mureta e grade cercando ele, para que os visitantes não cheguem muito perto das dançarinas, porém não interferindo na visualização da apresentação. Existem poltronas confortáveis para quem for assistir ao show.

O local é decorado com quadros contendo fotos e pinturas de mulheres, e em algumas elas são apresentadas nuas, o local tem uma iluminação mais baixa, com jogos de luz e globo para que a iluminação concentre na dança principal.

Pessoas: As dançarinas estão de biquíni, ou roupas muito curtas e decotadas, em sua maioria de salto, e mantêm poses para atrair os olhares dos homens presentes no local, além de Franklin existem outros homens assistindo ao show, e existem seguranças. Além da dançarina que se apresenta no palco principal, existem dançarinas circulando o salão e levando os homens para danças exclusivas.

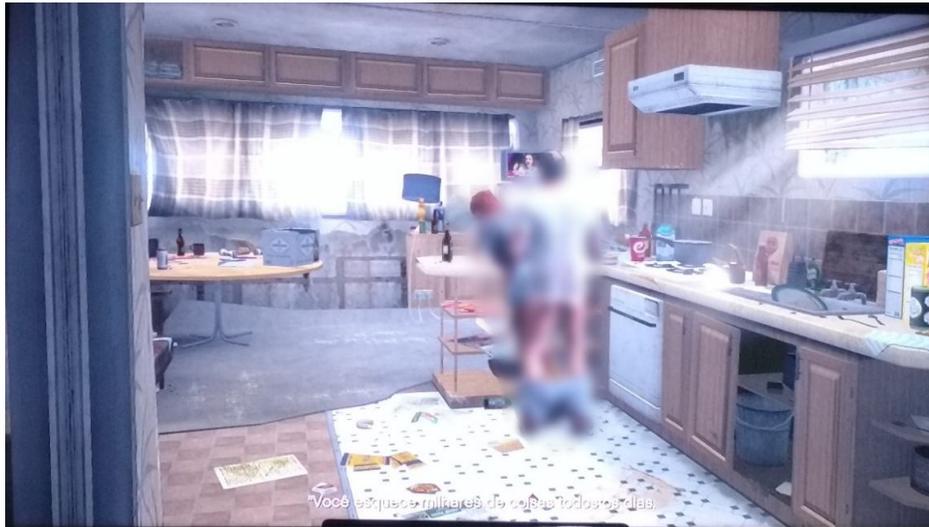
Há a presença de uma fala no telefone entre Franklin e Tanisha, onde ele garante a ela que ele irá mudar, que ele irá se tornar alguém melhor a ponto dela não reconhecê-lo.

Análise: Ao dizer para sua suposta companheira que irá mudar, Franklin demonstra que estaria disposta a mudar suas atitudes por ela, porém no contexto da frase apresentada é possível perceber que foi algo dito da boca para fora, uma vez que ele diz isso sentado em uma poltrona assistindo a um show de *striper*, e tendo acabado de sair de um assalto a uma joalheria. Ele se torna uma pessoa contraditória, e mostra que não interesse e nem respeito pela pessoa que seria sua companheira.

Após assistir um pouco do show principal, ele leva umas das dançarinas para que ela lhe faça um show exclusivo, uma das únicas regras dos shows exclusivos é de que o homem não pode tocar na dançarina, se o segurança perceber ele irá expulsar o homem em questão, porém o próprio jogo induz o jogador a fazer com que o personagem toque nela, e troque flertes durante a dança. Deixando a entender que quantos mais toques e flertes o personagem fizer na dançarina, mais feliz ela estará em realizar a dança. Após uns minutos a dança é encerrada ficando a opção de escolha por outra dança ou de voltar ao salão principal, assim que o personagem volta ao salão principal outra dançarina já se aproxima oferecendo um show exclusivo.

O Franklin é controlado o tempo todo pelo jogador, assim as decisões relacionadas a assistir ao show principal, ou ir para a cabine do show exclusivo são todas tomadas pelo jogador.

Figura 25 – Casa do Trevor



Fonte: GRAND... (2013).

Cenário: O cenário apresentado nessa cena é a casa do Trevor, é possível perceber que ele não mantém suas coisas organizadas, e não se preocupa em nada com isso. Ele mora em um trailer, o ambiente é sujo, contém sujeira jogada no chão, garrafas de bebidas acumuladas sobre a mesa, pratos e utensílios acumulados na pia para serem lavados.

O trailer fica localizado em um bairro totalmente afastado da cidade, onde existem casas simples, e outros trailers estacionados, sendo um ambiente com ruas de terra, lixo e entulhos acumulados, mostrando a intenção de morar em um local afastado.

Pessoas: Trevor é apresentado na cena tendo relações sexuais com uma mulher. Aparentemente apenas para satisfazer suas vontades masculinas.

Análise: A mulher é apresentada apenas como um objeto, pra que Trevor possa satisfazer suas necessidades sexuais. E isso é possível perceber através de vários aspectos, o fato deles estarem no balcão que divide a cozinha da sala, deles estarem parcialmente sem roupa, e o fato de Trevor estar com a televisão ligada assistindo notícia.

Ele não a trata como uma pessoa, e muito menos como uma mulher, em momento algum ele a chama pelo nome, e assim que a notícia sobre um assalto acaba de passar ele sai da casa sem se importar com ela, que sai correndo atrás dele o chamando de volta. Ele fica visivelmente bravo com a notícia que ele acabou

de ver, pois ele sabe que isso é obra de um antigo sócio que ele tinha certeza estar morto.

A mulher em questão era namorada e pertencente a um grupo de motoqueiros, e ela não se importou de trocar o namorado por uma simples relação sexual, aparentemente por ter a chance de conseguir drogas.

Figura 26 – Briga entre Trevor e Motoqueiro



Fonte: GRAND... (2013).

Cenário: Um local que acumulou lixo e mato em frente ao trailer do Trevor existe uma placa abandonada e destruída, muito mato e lixo acumulado. O local em si não apresenta muitas informações, apenas um canto abandonado do bairro que Trevor mora.

Pessoas: Trevor está mostrando toda sua fúria e força para bater em um motoqueiro, que era o ex-namorado da menina.

Análise: Trevor sai de seu trailer revoltado com o fato de seu ex-sócio ainda estar vivo, e encontra o motoqueiro esperando para tirar satisfação com ele, por ele ter tido relações com a ex-namorada dele. Trevor está irritado com toda a situação e tenta sair de perto do motoqueiro sem criar confusão, porém o motoqueiro está irritado, e não seria com a traição de sua namorada, e sim com o fato do Trevor ter tido relações com a garota dele, os dois mantêm um diálogo direcionado a isso, como se a garota fosse apenas um objeto, como se eles tivessem que discutir com quem ela deve ficar, e a opinião dela não fizesse diferença.

Trevor descontou toda sua raiva no motoqueiro e após discutir verbalmente com ele fingiu abraçá-lo e bateu nele, com tanta força e de forma tão brutal que acabou por matá-lo.

A garota que estava correndo atrás do Trevor por ele ter largado ela sozinha no trailer tentou separar os dois enquanto ainda estavam discutindo verbalmente, sendo totalmente ignorada pelos dois, quando Trevor foi pra cima do motoqueiro ela tentou impedi-lo gritando e gesticulando, também sendo ignorada por ele. Após matar o motoqueiro Trevor seguiu andando na direção do seu carro, ignorando ela, e assim ela saiu correndo em direção ao motoqueiro morto sofrendo sua morte.

É possível perceber que ela não se importava de fato por nenhum deles, ela também tinha seus interesses nesses relacionamentos, e nenhum deles estaria mais ali à disposição dela, uma vez que um estava morto e o outro indo embora.

Figura 27 – Seção de análise do Michael



Fonte: GRAND... (2013).

Cenário: Sala do psicólogo do Michael, localizado a beira da praia, o escritório é um ambiente limpo, com poucos móveis, e um bom espaço para conversar de forma descontraída, mantém uma tonalidade nos móveis deixando o ambiente com certo padrão.

Pessoas: Além de Michael o psicólogo também está presente na imagem, se mostrando atento as falas e ao momento de desabafo de Michael, momento esse, em quem ele conta tudo que vem acontecendo em sua vida.

Análise: Michael tem consultas com um psicólogo devido ao fato de já ter passado por muitas coisas no decorrer da sua vida. Ele já foi traficante, ladrão, e

ganhou muito dinheiro devido as coisas ilegais que fazia, ao conquistar muito dinheiro e conseguir algo que ele achava que estaria garantido para o resto da vida, ele optou por aposentar e viver a vida em grande estilo.

No começo isso foi fácil, aproveitar a vida com dinheiro e tudo que tinha direito, porém no decorrer dos anos a vida dele não foi tão divertida quanto ele imaginava, ele chega a assumir para o psicólogo que ele é viciado em adrenalina, e ele sente falta disso na vida dele.

A mulher passa a dar atenção a outras coisas o deixando em segundo plano, o mesmo ocorre com os filhos, então ele acaba tendo que procurar opções de diversão por conta própria, e são nesses momentos que ele volta a se envolver com roubos, buscando um prazer que ele só sentia vivendo.

Ele diz ao psicólogo, que as coisas surgem em sua vida sem ele procurar, porém com a forma que ele se envolve com as coisas é possível perceber que ele sentia falta dessa vida, e dessa adrenalina. Mesmo ele não tendo procurado o antigo sócio, ao se encontrarem eles planejaram algo juntos novamente. Ele trouxe pessoas novas para a equipe e se divertiu com o planejamento e com a ação realizada.

Ele conseguiu além de ganhar dinheiro com o roubo, se sentir vivo e completo com a nova experiência, afinal as tecnologias evoluíram dos tempos que ele praticava os roubos para os dias de hoje vividos no jogo.

Figura 28 – Briga de rua



Fonte: GRAND... (2013).

Cenário: Bairro localizado na região periférica da cidade, onde Franklin mora. As calçadas estão com buracos e o muro está pichado, existe lixo acumulado no chão, e existem algumas placas abandonadas ao longo da imagem.

Pessoas: Nessa imagem além de Franklin, que está sendo controlado pelo jogador, existem membros de uma das gangues que controla a região, é possível perceber que eles não ficaram confortáveis com a presença de Franklin.

Análise: Apesar de estar sozinho Franklin não se sente intimidado com a gangue, e os membros da gangue por sua vez partem pra cima do mesmo. Franklin já pertenceu a uma gangue, já foi usuário de drogas, e conseguiu sair dessa vida, buscando um futuro melhor para si, porém as gangues mantêm seus inimigos, uma vez que ele pode voltar a agir contra elas.

Muitas vezes essas brigas ocorrem entre os membros de gangues opostas, e a maioria delas tem armas presente nas brigas, na imagem não é possível identificar nenhuma, porém devido ao histórico de violência do bairro a maioria dos moradores envolvidos com drogas e gangues portam armas, e muitas vezes mais de uma, para garantir que estarão sempre prontos para as brigas.

Figura 29 – Roubo a joalheria



Fonte: GRAND... (2013).

Cenário: A imagem é logo após eles acabarem de assaltar uma joalheria. Eles estão no local em que acabaram de estacionar a van contendo as joias roubadas. O local é um estacionamento aparentemente abandonado para não chamar a atenção. A van esta estacionada atrás da lona, e eles estão comemorando o sucesso da operação realizada.

Pessoas: Estão presentes os membros da equipe responsáveis pelo assalto, entre eles Franklin e Michael além deles têm outros dois assaltantes, uma mulher apresentada de forma bem masculina e outro que seria o criador do plano realizado.

Há a presença de uma frase dita por Michael, para descrever a tensão presente em toda a missão realizada.

Análise: Após montar a equipe e planejar todo o processo do roubo, chegou o grande dia, a equipe foi dividida em funções. O organizador e a única mulher presente no grupo, que apesar de ser mulher tem um estilo bem masculino, se mantiveram nas funções distantes do assalto em si, eles foram responsáveis por desligar os controles de segurança e de receber a equipe no ponto de encontro após a fuga.

Franklin era o motorista da van, responsável por levá-los até a joalheria e responsável pela fuga. Michael e os outros dois personagens eram os ladrões, eles foram os responsáveis por roubar a loja de joias, e ele deixou bem claro que não queria vítimas no assalto, a intenção dele era apenas conseguir o máximo de joias possíveis.

Michael se sente orgulho de Franklin ter se saído bem no roubo, afinal era um roubo grande e ele indicou o Franklin para a equipe, ele sente um pai ensinando o filho, pois até então Franklin só tinha se envolvido em roubos pequenos e sem grandes impactos em sua vida.

Figura 30 – Bairro de Franklin



Fonte: GRAND... (2013).

Cenário: Bairro localizado na região em que Franklin mora, uma região periférica da cidade. O bairro é formado por várias casas parecidas, os terrenos são

cercados com cercas simples, e sem muros, os poucos muros e paredes que tem, em sua maioria são pichados, ou grafitados, demonstrando algumas das vezes qual gangue controla aquela parte do bairro. Os postes são em sua maioria cobertos com cartazes e anúncios, as calçadas muitas vezes com buracos e bem destruídas, demonstrando a falta de recursos e prioridades da população para esses itens. O asfalto também tem condições precárias, muitas vezes o lixo se mantém acumulado pelas ruas e lixeiras.

Pessoas: Nessa imagem apenas Franklin está presente, e neste momento ele está sendo controlado pelo jogador. De forma geral o bairro sempre tem pessoas andando pelas ruas, crianças correndo pelas calçadas e grupos de rapazes em rodas conversando.

Análise: Franklin é apresentado como um negro, morador da periferia, que depois de ter passado algum tempo envolvido com drogas, roubos e gangues tenta ter uma vida mais tranquila, em busca de uma vida mais saudável, porém isso acaba não acontecendo, devido esse histórico sempre surgem atividades para ele realizar, e a maioria delas tem relação com alguma atividade ilegal.

Algumas vezes ele acaba se envolvendo em brigas pelo bairro, devido ao seu antigo envolvimento com gangues, e mesmo não estando mais envolvido com elas ele sempre tem uma arma para se defender caso alguma briga ocorra com ele. Muitas vezes ao passear pelo bairro ele acaba chamando atenção de antigos rivais, e tem que se defender, ou correr para não se envolver em brigas.

Figura 31 – Bairro de Michael



Fonte: GRAND... (2013).

Cenário: Bairro localizado na região em que Michael mora, uma região mais nobre da cidade. O bairro é formado por casas com as mais diversas arquiteturas, algumas casas não possuem muros, outras por sua vez possuem muros altos e são bem cercadas, outras tem ainda muros formados por árvores e arbustos deixando um ambiente bem diferente do resto da cidade. O bairro possui um ambiente limpo, com muitas árvores e algumas praças. O ambiente está sempre bem cuidado e limpo, demonstrando ser um ambiente bem frequentado pela sociedade.

Pessoas: Nessa imagem Michael está presente dentro do carro, e neste momento ele é o personagem sendo controlado pelo jogador. Por ser um bairro nobre não tem muitas pessoas andando pelas ruas, à maioria das pessoas está de carro ou moto pelo bairro.

Análise: Mesmo tendo conquistado sua fortuna no mundo do crime, Michael tem um padrão de vida bem elevado, e é possível perceber devido aos carros, objetos e lugares que ele frequenta, porém com a fortuna vieram os problemas familiares, e alguns deles o levaram a ficar infeliz, fazendo com que ele buscasse novas emoções e algumas delas envolvem novos crimes.

Ao passear pelo bairro ele não encontra problemas de relacionamento uma vez que os vizinhos não se importam com os outros moradores da região, sua família ao contrário sempre encontra um motivo para brigas e escândalos dentro de casa. E ele acaba tendo que resolver os problemas da mulher e dos filhos, ficando assim desgastado, e infeliz com a vida que ele lutou tanto para conseguir.

3.3 ANÁLISE GERAL PESQUISA DESCRITIVA

O jogo como o próprio nome demonstra, é formado em sua maioria por cenas de violência e atividades criminosas. Os três personagens principais, controlados pelo jogador são Franklin, Michael e Trevo são criminosos e não escondem isso em momento algum, as missões presentes no jogo envolvem assaltos, roubos, assassinatos, brigas entre outras, todas de aspectos violentos.

Os três têm histórias bem diferentes, mas tudo que acontece com eles envolve brigas, assaltos e relações sexuais. Cada missão do jogo tem um objetivo específico, e cada vez que um desses objetivos é alcançado o personagem evolui naquele tipo de função.

As cenas em sua maioria deixam o jogador livre para agir da forma que ele quiser, porém existem as missões a serem cumpridas, e sem a realização delas não é possível desbloquear alguns lugares e algumas funções do jogo. Entre as missões se fazem necessárias atividades brutas, envolvendo violência, relações sexuais, atividade consideradas ilegais na sociedade.

Os personagens demonstram em seus vocabulários e em sua forma de agir, que eles fazem parte do mundo do crime, muitos momentos não ligados diretamente as missões apresentam eles de forma bruta, e até mesmo vulgar, expondo momentos mais íntimos, como suas relações com mulheres.

As mulheres são apresentadas de forma bem diferente dos outros personagens, e essas apresentações demonstram que elas são tratadas como inferiores aos personagens masculinos, muitas cenas em que elas aparecem, estão sendo citadas como objetos, ou sendo ignoradas como se nem estivessem presentes.

Envolvidas com drogas, bebidas, ou em relações sexuais, elas são mostradas sendo fracas e fáceis de ser controladas pelos homens, mostrando uma visão cultural onde o homem é superior e mais forte que a mulher.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a pesquisa bibliográfica realizada foi possível adquirir conhecimento sobre os aspectos teóricos envolvendo videogames, buscando o surgimento desse tipo de tecnologia e as várias partes do seu desenvolvimento foi possível entender que no princípio os jogos eram apenas objetos de estudo e aprimoramento de atividades científicas, com o passar dos anos foi se tornando um objeto de entretenimento, e ganhando espaço no dia a dia da população de forma mundial.

Com esse ganho de espaço na vida da população foram sendo criadas novas plataformas e maneiras de ter contato com os jogos, sendo possível se conectar através de vários aparelhos diferentes e com pessoas do mundo todo, em apenas um jogo. Com esse tipo de tecnologia em alta os meios de comunicação perceberam que essa tecnologia merecia uma atenção e um envolvimento por parte deles.

Hoje além da grande diversidade de jogos e plataformas existentes, têm-se algumas aplicações específicas como os *Advergames* e os *Newsgames*, onde além do entretenimento e das horas divertidas jogando é possível adquirir conhecimento, ficar por dentro das novidades, e até mesmo conhecer mais sobre algumas marcas que investem nesse tipo de ferramenta.

Porém, foi possível perceber que a indústria dos jogos ainda tem grande parte do seu foco voltada para o entretenimento, e para conseguir atingir os mais diversos públicos eles investem em jogos cada vez mais realistas, e baseados em culturas existentes na sociedade, mesmo sendo um universo diferente do real, os produtores procuram deixar os jogadores em uma zona de conforto ao inserirem uma carga cultural real, nesse mundo irreal que são os jogos.

Alguns desses aspectos culturais presentes, estão diretamente relacionados ao entendimento e as atitudes que as pessoas têm em relação a outras pessoas, em relação ao tipo de tratamento existente entre essas pessoas, o breve estudo feito sobre gênero e sexualidade ajudou a entender um pouco dessa carga cultural colocada em personagens fictícios.

Foi possível entender como a sociedade se desenvolveu e adquiriu conhecimentos sobre gênero e sexualidade, e foi possível acima de tudo compreender que essa não é uma discussão atual, e sim algo que esteve em discursos e discussões há muitos anos. Afinal a cada novo estudo e cada teoria apresentada sobre o assunto, surgem novos pesquisadores e novas teorias a serem estudadas.

A sexualidade sempre se manteve em alta, por se tratar de um assunto onde às pessoas, mesmo as mais leigas conseguem dialogar sobre ele, mesmo que superficialmente falando, as pessoas conseguem dar suas opiniões e discutir sobre isso, sem um conhecimento profundo no assunto, mas com uma grande carga cultural.

Assim por mais estranho que pareça, a presença desses assuntos no mundo dos games não são algo dispensável, e tão despercebida assim. Cada componente colocado em um jogo tem um propósito, por menor que seja a intenção do criador, ela existe, a cada interface utilizada para compor uma cena, cada novo *layout* apresentado, tem sim um propósito.

Como citado os jogos tem se tornado cada dia mais realistas, e o jogo utilizado para estudo, GTA V não fica de fora desse universo, à intenção desse jogo é realmente transmitir a ideia de que os personagens são reais. Cada detalhe utilizado no *layout* do cenário, nas atividades, nos movimentos e características dos personagens são planejados para serem realistas, transformando sua jogabilidade em algo de fácil por parte dos jogadores.

Algumas cenas são simples, tornando quase que imperceptível à presença cultural ligada a gênero e sexualidade, porém essa carga cultural se mantém presente no jogo de forma geral. Cada nova missão, cada novo ambiente explorado, cada nova atividade realizada por qualquer um dos três personagens principais, homens, carregam essa carga.

Em alguns momentos de forma mais leve, como em cenas de movimentação pelo bairro, ou em brigas de gangue por território, mas em outros momentos é possível identificar com facilidade. Algumas missões do jogo fazem com que o personagem se envolva sexualmente com uma mulher apenas para satisfazer suas vontades, em outros momentos existem brigas por mulher, mas não para ter a companhia dela, mas sim para manter a pessoa que irá conseguir lhe satisfazer sexualmente falando.

Em alguns momentos a mulher é mostrada como uma pessoa fraca, sem vontades próprias e sem força para realizar as poucas vontades que tem em uma cena um dos personagens encontra sua mulher desmaiada de tanto beber, em outra cena a mulher garante estar limpa sem drogas, porém ela aparece fumando logo em seguida.

Os jogadores conseguem perceber essa distinção na forma como homens e mulheres são apresentados, e essa distinção está diretamente relacionada à cultura existente de forma geral, cada elemento desse tipo que é apresentado no decorrer do jogo GTA V, demonstra a quantidade de atividades relacionadas ao tema gênero e sexualidade, muitas dessas que ocorrem no cotidiano da vida real.

REFERÊNCIAS

ASSIS, B. M.; COSTA, L. M. Filosoffighters: Newsgames e suas potencialidades para aliar entretenimento e divulgação científica. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIA DA COMUNICAÇÃO, 38., 2015, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos...** Rio de Janeiro: INTERCOM, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-1628-1.pdf>>. Acesso em: 10 fev. 2016.

ATARI 2600. **Wikipedia**, 2013. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Atari_2600#/media/File:Atari-2600-Wood-4Sw-Set.jpg>. Acesso em: 20 nov. 2015.

BRIAN. Wii U update version 5.4.0 out now. **Nintendo Everythingo**, 2015. Disponível em: <<http://nintendoeverything.com/wii-u-update-version-5-4-0-out-now/>>. Acesso em: 20 nov. 2015.

CRUZ, C. A. G.; PIMENTA, F. J. P. Indie games brasileiros e a representação do país nos jogos eletrônicos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIA DA COMUNICAÇÃO, 38., 2015, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos...** Rio de Janeiro: INTERCOM, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3062-1.pdf>>. Acesso em: 10 fev. 2016.

CURTIS, J. How expensive are vintage game consoles in today's Money? **CBR**, 2014. Disponível em: <<http://www.cbronline.com/news/enterprise-it/software/how-expensive-are-vintage-game-consoles-in-todays-money-4178682>>. Acesso em 20 nov. 2015.

DORNELES, J.; CAVALCANTE, J. BELOCHIO, V. A Transformação da publicidade digital em tempos de convergência: Análise do game the sims em plataformas web e móbile. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIA DA COMUNICAÇÃO, 38., 2015, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos...** Rio de Janeiro: INTERCOM, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3102-1.pdf>>. Acesso em: 11 fev. 2016.

DUARTE, J; BARROS, A; **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2ª. ed. São Paulo: Ed. Atlas, 2010.

FERREIRA, A. B H. **Dicionário Aurélio básico da língua portuguesa**. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Editora Atlas S.A, 2008.

GOLDENBERG, M. **A Arte de Pesquisar**: Como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais. 6. ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2002.

GOTO, M. R; MIYAZAWA, P. Os 30 games mais importantes de todos os tempos. **Super Interessante**, 2015. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/tecnologia/os-30-games-mais-importantes-de-todos-os-tempos>>. Acesso em: 18 nov. 2015.

GRAND Theft Auto V. Desenvolvedora: Rockstar North. Licença: Rockstar Games. Distribuidora: Ecogames Distribuição e serviços. Local: Brasil: Sonopress Rimo Indústria e Comércio Fonográfica. 2013. DVD

GROSSI, M. P. Identidade **de Gênero e Sexualidade**. Estudos de Gênero - Cadernos de Area 9, Goiânia, v. 9, p. 29-46, 2000.

HAGUIÔ, G. Microsoft lança Xbox 360 com dois controles exclusivamente para o Brasil. **The off gamer**, 2015. Disponível em: <<http://theoffgamer.blogspot.com.br/2015/05/microsoft-lanca-xbox-360-com-dois.html>>. Acesso em: 20 nov. 2015.

JOGOS que marcaram época. **Terra**, 2014. Disponível em: <<http://www.terra.com.br/webgames/infograficos/jogos-que-marcaram-epoca/>>. Acesso em: 20 nov. 2015.

LAMAS, M. Gênero: Os conflitos e desafios do novo paradigma. **Proposta: experiências em educação popular: desigualdades de gênero**. Rio de Janeiro: Federação de Órgãos para Assistência Social e Educacional, n.84-85, p. 12-25, mar./ago. de 2000.

LEMOS, I. L. **Representações sociais da violência contida nos jogos eletrônicos**. 2011. 124 f. Tese (Mestrado em Psicologia) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2011.

LOPES, T. História do videogame. **História de Tudo**, 2010. Disponível em: <<http://www.historiadetudo.com/videogame>>. Acesso em: 19 nov. 2015.

MEGA drive. **Wikipedia**, 2013. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mega_Drive#/media/File:Sega-Mega-Drive-JP-Mk1-Console-Set.png>. Acesso em: 20 nov. 2015.

MEYER, M; Quais os Consoles mais Vendidos até hoje? **Oficinadanet**, 2014. Disponível em: <<http://www.oficinadanet.com.br/post/13880-quais-os-consoles-mais-vendidos-ate-hoje>>. Acesso em: 23 fev 2015.

NESTERIUK, S. Reflexão a Cerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, L; FEITOZA, M. (Org.). **Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 23–36.

NINTENDO entertainment system. **Wikipedia**, 2014. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System#/media/File:Famicom-Console-Set.png>. Acesso em: 20 nov. 2015.

NORIS, E. RIP Playstation 2. **Crave**, 2013. Disponível em: <<http://www.craveonline.com/site/202631-rip-playstation-2>>. Acesso em: 20 nov. 2015.

NOVAK, J. **Desenvolvimento de games**. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

O futuro incerto da Sony no mercado de games com o ps4. **Blog.fapcom**, 2014. Disponível em: <<http://www.fapcom.edu.br/blog/o-futuro-incerto-da-sony-mercado-de-games-com-o-ps4.html>>. Acesso em: 20 nov. 2015.

ROCHA, M. M. Os melhores gráficos do super Nintendo - parte 1. **Pro Players**, 2015. Disponível em: <<http://proplayers.com.br/os-melhores-graficos-do-super-nintendo-parte-1/>>. Acesso em: 20 nov. 2015.

SANTAELLA, L; FEITOZA, M. (Org.). **Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SATO, A. K. O. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão dos jogos. In: SANTAELLA, L; FEITOZA, M. (Org.). **Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 37–48.

SEMEM, C. J. **Formação e sexualidade: um estudo a partir dos relatos dos estudantes de diferentes cursos de psicologia**. 2015. 154 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Ciências, Bauru, 2015.

SILVA, A. Jogos do GTA: Conheça a história do game. **Techtudo**, 2014. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/07/especial-historia-de-gta.html>>. Acesso em: 21 nov. 2015

WAGNER, K. The first gaming console made christmas so much better. **Gizmodo**, 2012. Disponível em: <<http://www.gizmodo.com.au/2012/12/the-first-gaming-console-made-christmas-so-much-better/>>. Acesso em: 20 nov. 2015.

WANICK, V.; RANCHHOD, A. WILLS, G. Advergames e influências culturais no comportamento do consumidor: uma análise do papel dos heróis, símbolos, rituais e experiências contextuais. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIA DA COMUNICAÇÃO, 38., 2015, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos...** Rio de Janeiro: INTERCOM, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3679-1.pdf>>. Acesso em: 12 fev. 2016.

XBOX one. **Wikipedia**, 2015. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Xbox_One#/media/File:Xbox_One_Console_Set.jpg>. Acesso em: 20 nov. 2015.

XBOX (console). **Wikipedia**, 2014. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Xbox_\(console\)#/media/File:Xbox-console.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Xbox_(console)#/media/File:Xbox-console.jpg)>. Acesso em: 20 nov. 2015.