**RESUMO EXPANDIDO EPCA 2024**

**NARRATIVAS DE VIOLÊNCIAS EM VIDEOGAMES: REFLEXÕES SOBRE OS JOGOS GRAND THEFT AUTO E CALL OF DUTY: MOBILE**

**João Vitor Santos Uchôa[[1]](#footnote-0)**

**Thais Vitória Borges de Souza[[2]](#footnote-1)**

**Alda Cristina Silva da Costa³**

**RESUMO**

O trabalho analisa o crescimento dos videogames como forma de entretenimento, focando na presença de narrativas violentas em jogos populares como *Grand Theft Auto* e *Call of Duty: Mobile*. Essas narrativas exploram dinâmicas de poder, conflito e sobrevivência. A pesquisa examina gameplays, vídeos de lançamento e propagandas, onde a violência é um tema central que contribui para a popularidade dos jogos, intensificada pela imersão proporcionada ao jogador. A projeção de comportamentos violentos nos jogos levanta questões sobre sua construção, manipulação e possíveis influências no comportamento real dos jogadores. O estudo propõe uma reflexão sobre como esses jogos moldam percepções e valores em uma sociedade cada vez mais imersa em experiências virtuais, destacando a complexidade cultural e social dessas narrativas violentas.

**Palavras-chave:** Violência. Narrativa. Jogos eletrônicos. Entretenimento.

**1. INTRODUÇÃO**

Os videogames têm expandido sua ação e sedução do público no universo do lazer e entretenimento online, consolidando-se como uma das mídias digitais mais populares. Como produtos tecnológicos que processam informações e integram a cultura de massa (Braga Jr., 2021), os jogos virtuais exploram possibilidades além do físico e tátil, tornando-se cada vez mais imersivos com o avanço das atualizações. Entre as várias questões que envolvem o mundo dos videogames, a violência ocupa um lugar central na criação de suas narrativas, sendo um dos temas que geram mais lucro para a indústria, presente em jogos de diversas categorias e faixas etárias.

As narrativas violentas, frequentemente baseadas em dinâmicas de poder, conflito e sobrevivência, remetem tanto às estruturas tradicionais da mitologia e literatura quanto a aproximações com a realidade, sempre permeadas por elementos ficcionais ou fantasiosos. Jogos como a franquia *Grand Theft Auto,* amplamente distribuído para consoles como PlayStation 2, computadores, entre outros, e *Call of Duty*, este último expandido para dispositivos móveis em sua versão *mobile*, expandiu sua jogabilidade dos consoles e computadores para os celulares, em uma versão compacta e mais acessível, são exemplos de títulos que fazem uso extensivo de discursos violentos em suas gameplays. Esses jogos se tornaram fenômenos culturais por sua grande circulação e forte apelo ao público.

No campo da comunicação, Morin (1962) levanta a hipótese da projeção, sugerindo que os *mass media* — incluindo a indústria de videogames — oferecem personagens e atitudes que podem se tornar modelos imitáveis pelos jogadores. Com base nessa ideia, este artigo busca identificar como as narrativas de violência estruturam esses jogos e o potencial que eles têm de influenciar a relação dos jogadores com a realidade, seja despertando, reproduzindo ou até mesmo reprimindo atitudes violentas.

Para este artigo, serão analisados os dois jogos mencionados: *Grand Theft Auto* e *Call of Duty: Mobile*. Embora pertençam a categorias e tenham classificações diferentes, ambos compartilham a violência como elemento central de suas narrativas. O método adotado para a construção deste artigo envolverá a análise de conteúdo, incluindo gameplays, vídeos de lançamento e propagandas, nas quais as mensagens são construídas e apresentadas com um caráter violento. Essa abordagem permitirá examinar como a violência é representada e utilizada para atrair e engajar o público.

Entendemos as narrativas de violência, conforme Costa (2017; 2018), como relatos, representações ou construções de histórias que envolvem a presença de atos violentos, conflitos, agressões físicas ou psicológicas, e dinâmicas de poder em que há a intenção de causar dano a indivíduos, grupos ou entidades. Essas narrativas podem ser apresentadas de diversas formas, como em textos, filmes, videogames ou outros meios de comunicação, e frequentemente refletem questões sociais, culturais e históricas relacionadas à violência.

Essas narrativas não se limitam à descrição de atos violentos, mas também exploram suas causas, consequências e impactos emocionais e morais. Em muitas vezes, as narrativas de violência servem como metáforas para conflitos sociais ou questões éticas mais amplas, sendo usadas para provocar reflexões sobre a condição humana, a justiça, o poder e a sobrevivência. Além disso, essas narrativas podem adotar diferentes níveis de realismo, variando entre representações ficcionais, fantasiosas ou simuladas, e retratos mais realistas e contemporâneos da violência presente no mundo real.

**2. OS JOGOS E AS EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS**

Ao entrar no universo dos jogos online, é possível encontrar uma ampla variedade de gêneros, que vão desde as propostas mais criativas e fantásticas até aquelas que se aproximam ao máximo da realidade, como nos jogos de simulação. Assim, classificamos os jogos escolhidos dentro de nichos específicos dos videogames: *Call of Duty: Mobile* (CoD) pertence ao gênero FPS (First-Person Shooter), ou tiro em primeira pessoa, um subgênero dos jogos de ação e tiro, enquanto *Grand Theft Auto* (GTA) é categorizado como um jogo de ação-aventura.

Ambos os jogos são considerados fenômenos entre os consumidores de videogames, atraindo ainda mais jogadores por suas inovações ao apresentar conteúdos de ação que envolvem e proporcionam uma experiência altamente imersiva. Em *Call of Duty* (CoD), o jogador assume o controle de um personagem em uma equipe de combate que enfrenta forças inimigas, controladas por outros jogadores, em cenários de guerra e destruição. A agilidade e a estratégia são fundamentais para o sucesso nesse ambiente competitivo. Já o jogo Grand Theft Auto, em específico no jogo GTA V, quinto jogo da franquia, o jogador assume o controle de um personagem que acaba de sair da prisão e inicia a sua jornada para se tornar um gangster na cidade de Los Santos, história essa inspirada inicialmente na cidade de Los Angeles, com conflitos com gangues rivais pelo controle do tráfico, prostituição, entre outros temas sensíveis e relacionados ao meio.

Esses conteúdos sensíveis, como temáticas de guerra ou criminalidade nos centros urbanos, formam o eixo central das narrativas desses jogos, reconhecidos tanto pela jogabilidade quanto pela representação desses temas. *Grand Theft Auto* e *Call of Duty: Mobile* exploram a violência de formas distintas, o que contribui para seu enorme sucesso em downloads e vendas. Essa violência não se limita às interações no jogo ou às diversas maneiras de jogar, mas é também mercantilizada por seus desenvolvedores, que criam novos conteúdos exclusivos, como armas personalizadas, skins (equipamentos visuais), roupas, carros, entre outros, para tornar a experiência mais atrativa e diferenciada.

Os anúncios e vídeos promocionais desses jogos também são impregnados de narrativas violentas, com cenas de explosões de bases inimigas, incursões militares, rivalidades entre gangues, tráfico de drogas e simulações de assassinatos com armas personalizadas. Esses elementos ajudam a construir um contexto que, embora fictício, remete a situações reais de violência e conflito que a humanidade já presenciou em momentos sombrios de sua história.

**3. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As narrativas violentas presentes em videogames, como explorado nesta proposta, apontam para uma dimensão que transcende o simples entretenimento, gerando reflexões sobre os possíveis impactos na relação dos jogadores com a realidade. Jogos como Grand Theft Auto e Call of Duty: Mobile incorporam violência como um elemento central de suas histórias, o que levanta questões sobre a normalização de temas sensíveis como criminalidade e guerra. Ao analisarmos esses jogos, observamos que a violência não apenas molda a jogabilidade e a experiência do jogador, mas também se transforma em um produto comercial, transformando-o em um sucesso.

O fascínio por essas narrativas está, muitas vezes, atrelado ao desejo de imersão e à busca por experiências que desafiam o jogador a sobreviver em ambientes hostis, fazendo da violência,

um mecanismo de proteção cultural que visa satisfazer nossa própria natureza ao simular (como simulacro) a violência. Uma simulação real e ao mesmo tempo irreal pelo qual tiramos sua razão de ser: o prazer em agir de forma violenta sem receber os dividendos e suas consequências. (Braga Jr. 2021, p. 55)

Embora não haja uma resposta definitiva sobre a relação direta entre o consumo de jogos violentos e o comportamento agressivo, é inegável que esses produtos midiáticos moldam percepções, fornecendo um espaço onde os jogadores experimentam e até "brincam" com dinâmicas de poder e conflito.

Diante disso, o estudo da violência nos videogames exige uma análise cuidadosa não apenas do conteúdo explícito das narrativas, mas também dos mecanismos culturais e sociais que reforçam ou desafiam essas representações. Reconhecendo a complexidade dessas interações, este trabalho busca contribuir para a compreensão de como os videogames, enquanto fenômeno cultural, podem influenciar comportamentos e valores, especialmente em uma sociedade cada vez mais imersa em experiências virtuais.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier. **A Estética de Violência nos Jogos Eletrônicos**. *Mediação*, v. 23, n. 32, p. 35-49, 2021. Disponível em: <https://revista.fumec.br/index.php/mediacao/article/view/8048>. Acesso em: 2 out. 2024.

COSTA, Alda Cristina. COSTA, Alda Cristina et al. Narrativas jornalísticas e representações sociais da violência na Amazônia urbana. In: MARTINS, Filipe (org.). Trajetos da narratividade: ensaios sobre narrativa, média e cognição. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 2017. p. 95-106.

COSTA, Alda Cristina et al. Medo e violência no espaço midiático: reflexões sobre as narrativas jornalísticas paraenses. In: COSTA, Alda Cristina; AMORIM, Célia Regina Trindade Chagas Amorim; CASTRO, Marina Ramos Neves de Castro (org.). Comunicação e pesquisa na Amazônia: perspectivas e práticas. Belém: PPGCom/UFPA, 2018. p. 108-131.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no Século XX - Neurose.** 1962

1. Graduando do curso de Comunicação Social - Jornalismo da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal do Pará. Email: [joaovitorsuchoa@gmail.com](mailto:joaovitorsuchoa@gmail.com). [↑](#footnote-ref-0)
2. Graduanda do curso de Ciências Sociais da Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Federal do Pará. Email: [thaisborges.csri@gmail.com](mailto:thaisborges.csri@gmail.com).

   ³ Docente do Programa de Pós Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia ( PPGCOM - UFPA ) e da Faculdade de Comunicação, Universidade Federal do Pará. Email: [aldacristinacosta@gmail.com](mailto:aldacristinacosta@gmail.com). [↑](#footnote-ref-1)