



## DISCURSOS DE MASCULINIDADE ENTRE JOGADORES DE GTA MEMBROS DE UM GRUPO DO FACEBOOK

*Eixo Temático 24 – Masculinidades e suas intersecções nos espaços educativos*

Mauricio Nazarete Lopes<sup>1</sup>  
Juliana Ribeiro de Vargas<sup>2</sup>  
Paula Regina Costa Ribeiro<sup>3</sup>

### RESUMO

Este trabalho tem como objetivo produzir uma análise cultural a partir de discursos de masculinidades presentes em comentários de uma publicação e em seus comentários circulantes em um grupo do Facebook denominado “Viciados em GTA”, dedicado a jogadores de Grand Theft Auto (GTA). Para a produção desta pesquisa utilizou-se os 194 comentários da publicação como material empírico. Através da metodologia de Análise Cultural destacamos a emergência dos seguintes discursos: Masculinidade Hegemônica, Masculinidade Performativa e Masculinidade Tóxica.

**Palavras-chave:** Masculinidades, Discursos, Jogos Eletrônicos, Artefatos Culturais, Ciberculturas.

### INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo produzir uma análise cultural a partir de discursos de masculinidades presentes em uma publicação e seus comentários circulantes em um grupo do Facebook denominado “Viciados em GTA”, dedicado a jogadores/as de

---

<sup>1</sup> Doutorando em Educação em Ciências pelo Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências/PPGEC da Universidade Federal do Rio Grande – FURG/RS. mauricionazarete@gmail.com;

<sup>2</sup> Professora Coorientadora, Doutora em Educação, Professora e Pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS/RS, julivargas10@hotmail.com;

<sup>3</sup> Orientadora, Doutora em Ciências Biológicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS/RS, Professora e Pesquisadora pelo Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências/PPGEC pela Universidade Federal do Rio Grande – FURG/RS. pribeiro.furg@gmail.com.



Grand Theft Auto (GTA). Produzimos esse estudo inseridos/as nos campos dos Estudos Culturais e das Masculinidades na perspectiva pós-estruturalista.

Dentro dos campos dos Estudos Culturais entende-se as publicações e os comentários em redes sociais, tais como o Facebook e os jogos eletrônicos, como artefatos culturais que permeiam questões culturais, apresentam entendimentos, experiências e produzem verdades (Magalhães; Vargas; Ribeiro, 2024). Em outras palavras, os artefatos culturais possuem currículos, exercem pedagogias, realizam o governo e produzem os sujeitos (Maknamara, 2025).

Nesse sentido, o jogo eletrônico GTA, produzido pela Rockstar Games, possui mais de mais de 400 milhões de jogos vendidos em todo o mundo, sendo GTA V, último jogo lançado pela produtora, responsável por mais de 205 milhões de cópias vendidas. Cabe destacar que o nome do jogo é em referência ao roubo de veículos motorizados, que é uma das principais atividades criminosas que são possibilitadas durante o jogo. Além disso, esses jogos apresentam histórias que são permeadas por uma linguagem violenta do universo do crime, em que há violência física e psicológica de forma intensa, conteúdos sexuais, uso de drogas e bebidas alcoólicas, possuindo uma indicação de faixa etária para maiores de 18 anos.

Para o ano de 2025, está previsto o lançamento do GTA VI, o que tem causado uma euforia entre diversos fãs desta franquia. Durante o trailer de divulgação do jogo há a presença dos/as possíveis protagonistas do jogo e algumas cenas na cidade fictícia de Vice City, inspirada na cidade de Miami, nos Estados Unidos. Um dos destaques desse trailer é a apresentação de Lucía, que será a primeira protagonista mulher dentro da franquia.

Com a publicação do trailer de GTA VI e os rumores a respeito de personagens e possíveis histórias dentro do jogo. Os rumores vêm causando uma série de publicações e discussões a respeito do novo jogo no grupo investigado. Assim, durante o mês de dezembro de 2024 um membro desse grupo fez uma publicação alertando que o jogo seria um fracasso de vendas devido ao movimento woke e as pautas identitárias. O Movimento Woke caracteriza-se por ser um movimento político, de origem afro-estadunidense, associado a percepção e conscientização de questões/pautas de justiça social e racial. É um movimento progressista que visa “estar acordado para as injustiças sociais” (Ribeiro,



2023). Tal publicação provocou uma série de comentários que apresentam discursos relacionados a produções de masculinidades e que serão analisados nesse trabalho.

Destacamos que analisamos as masculinidades juntamente com as contribuições de Raewyn Connel (1995) em que buscamos problematizar as relações de poder que estão envolvidas nos processos de constituição dos homens e de suas masculinidades, através do conceito de masculinidade hegemônica. A filósofa Judith Butler (2003) traz contribuições para os estudos das masculinidades a partir de suas teorizações do conceito de “performances de gênero”. Para a autora é na cultura que são construídas as noções de masculinidades e feminilidades. Dessa maneira, a cultura atua a partir de várias práticas e aprendizagens, em diferentes instâncias, para definir o que é do universo masculino. Por fim, nos últimos anos, temos acompanhado a emergência midiática a respeito da masculinidade tóxica. Ela é denominada tóxica pois atua desde muito cedo na constituição de meninos e homens, tornan-se maléfica ao gerar desequilíbrio emocional em suas relações sociais (Portilho; Brito, 2020).

## CAMINHOS METODOLÓGICOS

Nesse trabalho, buscamos produzir uma análise cultural a partir de discursos de masculinidades presentes em comentários de uma publicação no grupo “Viciados em GTA”, com cerca de 173 mil membros. Fomos mobilizados a produzir esse estudo a partir de uma publicação que ocorreu no dia 6 de dezembro de 2024 em que um membro do grupo, publicou a seguinte frase: “*Sinto muito pra nós fãs de GTA. Mas infelizmente o VI será o maior FLOP!!! Agradeçam ao movimento Woke*”.

A produção de registros da publicação e de todos os comentários ocorreu através de capturas/*prints* de tela durante a data de 13 de janeiro de 2025. Devido a organização do ciberespaço das redes sociais, publicações e comentários podem ser removidos e/ou excluídos a qualquer momento e pesquisadores/as perderem seus registros. Dessa maneira, cabe a produção de registros a partir de capturas de tela (Magalhães; Vargas; Ribeiro, 2024). Posto isso, buscando apresentar os dados relacionados a publicação, a



mesma gerou 102 curtidas/reações<sup>4</sup>, sendo: 34 curtidas, 59 Haha, 7 Triste, 1 Amei, 1 Uau. E em relação aos comentários, houve um total de 194 comentários, todos de homens, que serão utilizados como *corpus* de análise dessa pesquisa através da análise cultural.

A análise cultural é uma metodologia de análise que possibilita olhar para as produções culturais, que atuam como um meio em que há a subjetivação de sujeitos, como forma de legitimar modos de ser e estar no mundo, ao mesmo tempo que também possibilitam formas de marginalizar outros/as. É uma metodologia empregada para “pensar e desnaturalizar os significados sociais, as verdades sociais, que, de tão presentes em nosso cotidiano, já não questionamos mais” (Amaral, 2017, p. 77).

O campo empírico dessa pesquisa se constituiu através da análise cultural dos discursos de masculinidade presentes nos comentários da publicação. Para isso, após o movimento de captura de tela dos 194 comentários, os mesmos foram inseridos em uma tabela no Excel em que se buscava caracterizar os eixos analíticos.

## ANALISANDO OS DISCURSOS PRESENTES NOS COMENTÁRIOS

Nessa seção buscamos apresentar à análise dos discursos sobre as masculinidades presentes nos comentários. De início, destacamos que os enunciados de masculinidades emergem a partir de reações ao anúncio de uma protagonista feminina em GTA V e à possibilidade de maior representatividade de grupos historicamente marginalizados. Nesse sentido, iremos analisar os seguintes comentários:

Comentário 1: “A lucia está por cima do namorado na cama. Ela entra na frente quando vai roubar a lojinha. Se ligaram? Resposta: irmão, de verdade, se tu tá falando sério, procure ajuda. Resposta: Pior que teve muito cara na internet falando que não ia jogar por esses 2 motivos kkkkkkk”

Comentário 2: “[...] Tudo Enzo com menos de 30 anos. Jogo e joguei quase todos os títulos da Rockstar. Platinei GTA V e Red Dead Rednption?). Entao, mostra que gosto para o Caralho os jogos da Rockstar. Mas vivo na poha da realidade aonde tudo esta

---

<sup>4</sup> As reações do Facebook são os emoticons que permitem aos usuários expressarem como se sentem em relação a uma publicação ou anúncio. As reações complementam o botão curtir. As reações do facebook podem ser: Amei, Cuidado, Haha, Uau, Zangado, Triste, Força e Grr.

## IX Seminário Corpo, Gênero e Sexualidade

V Seminário Internacional Corpo, Gênero e Sexualidade

V Luso-Brasileiro Educação em Sexualidade, Gênero, Saúde e Sustentabilidade

*puxando para o lado dos "ofendidos" (ofensas). "Ofendidos" também é, a carapuça serviu? (odase)*

Comentário 3: *"Espera lançar rapaz, mesmo que seja lacrador provavelmente não vai flopar, a franquia é gigante. Se vier cheio de palestrinha progressista eu simplesmente n vou jogar. Mas dizer que vai flopar eu acho que não rola, podem ter vendas abaixo do esperado mas não um Flop."*

Comentário 4: *"M. B.: D. S. ta precisando transar, esquece joguinho: Resposta de D. S. deve ser mesmo, Vou aumentar meu estoque de tadalafila + Imagem de homem negro com 3 mulheres seminuas brancas. Resposta de M. B.: Massa agora baixa uma imagem desse século. Vai achar melhores na internet"*

Comentário 5: *"Tomara que não deixem tudo Gay kkkkkk"*

Comentário 6: *"Tinha um club no modo história, perto do shopping que tinha drag queens eles removeram Resposta: Pra que diabos quer no club com drag?KKKK"*

Comentário 7: *"Woke de c--u é a minha r0l4 na sua boca"*

Comentário 8: *"Irmão é só falar que tu quer pica, não precisas inventar nada não"*

Comentário 9: *"Vira homem rapaz"*

O primeiro comentário está associado a rejeição à presença de mulheres em posições de protagonismo. Ou para além disso, há um incomodo pelo fato da mulher tomar a frente de seu namorado em uma cena de assalto, ou ainda, pelo fato de ela estar em uma posição sentada no colo do namorado em um diálogo deitados em uma cama. Essa resistência dos homens ao protagonismo feminino está associada a discursos hegemônicos de masculinidades (Connel, 1995), pois há uma tentativa de manutenção de centralidade da posição dos homens. Através desse discurso vimos que a masculinidade hegemônica se apresenta buscando por excluir ou marginalizar (Connel, 1995) as feminilidades dentro dessa cibercultura.

O segundo e o terceiro comentários apresentam discursos que estão associados a um boicote por parte de jogadores que afirmam não comprar o jogo eletrônico caso apresente no enredo um espaço significativo para as pautas identitárias, nomeadas como pautas para os "ofendidos" ou "palestrinhas". Buscamos dialogar com o conceito de masculinidade tóxica e, também, com o conceito de masculinidade hegemônica, pois em ambos os comentários há uma manifestação de toxicidade e hegemonia que se expressam através de recusa, intolerância e exclusão de outras identidades de gênero e sexualidade. Nesse caso, os comentários 2 e 3 apresentam uma reação defensiva de homens que buscam regular as produções culturais através de uma recusa de qualquer discurso que não reforce o protagonismo masculino e/ou, ainda um padrão heteronormativo.



No quarto comentário, há um conflito entre dois membros do grupo em que há a troca de insultos dos jogadores, através dos comentários “tá precisando transar”, “vou aumentar meu estoque de tadala”, além da inserção de uma imagem com a presença de um homem negro com mais três mulheres brancas e de cabelos loiros, para auxiliar no argumento de que precisaria do remédio para fazer sexo com as três mulheres, evidenciando uma objetificação de mulheres. Tais discursos apontam para uma pressão performativa sobre a masculinidade, em que o homem “necessita” demonstrar virilidade e um domínio sexual. Essas práticas se articulam com o conceito de Judith Butler (2003), pois mostra como os sujeitos performam suas masculinidades a partir de atos reiterados, como insultos, imagens e gestos, para manter sua masculinidade socialmente validada.

Além disso, esses comentários também estão associados ao conceito de masculinidade hegemônica de Connel (1995), em que os atributos de desempenho sexual, heterossexualidade compulsória e a superioridade masculina deve atuar em todas as esferas, inclusive na sexualidade. Dessa maneira, ambas as autoras, Connel e Butler, contribuem para analisarmos como essas manifestações não são apenas atos individuais ou isolados dos sujeitos, mas sim um sistema normativo que regula a subjetividade de meninos e homens. Enquanto Raewyn Connel (1995) denuncia uma estrutura hierárquica entre as masculinidades e a supremacia de forma hegemônica, Judith Butler (2003) analisa como as hierarquias são sustentadas através das performatividades repetidas dos sujeitos homens e meninos que buscam por estabilizar uma produção de masculinidade.

Por fim, nos comentários 5, 6, 7, 8 e 9, analisamos que as enunciações são marcadas por preconceitos a comunidade LGBTAPN+. São comentários que apresentam as relações de poder dentro do universo das masculinidades hegemônicas, em que marginalizam outras formas de masculinidades através de um regime heteronormativo. Mas que também estão associadas as significações de masculinidades tóxicas, pois são marcados por comportamentos homofóbicos e violentos que funcionam como forma de controle e manutenção de uma identidade viril de homens. Conforme em uma das enunciações “Vira homem rapaz”, há também uma performance masculina sustentada pelo rechaço a tudo que possa ser associado ao feminino ou ao não-heterossexual, apresentando como as performances masculinas muitas vezes dependem de uma negação ao “outro” para se constituir.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para finalizar, foi possível destacar que a presença de uma mulher como protagonista em GTA VI acaba por desafiar dentro da lógica das masculinidades o ideal normativo e hierárquico dos homens nas relações de gênero, mesmo que seja dentro de uma cibercultura do universo dos jogos eletrônicos. Os discursos – das Masculinidades Hegemônicas, Masculinidades Performativas e Masculinidades Tóxicas – buscam por manter a centralidade de uma masculinidade que historicamente domina as representações de poder e agência dos homens dentro da história da franquia. Além disso, os comentários mostram que muitos homens buscam por preservar seus privilégios culturais e hegemônicos. Atuam para manter suas masculinidades baseadas na dominação tanto em relação as mulheres como com demais expressões/identidades.

## REFERÊNCIAS

- AMARAL, Caroline. **Literatura juvenil contemporânea LGBTI: Significados sobre identidades de gênero e sexuais**. 2017. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal do Rio Grande, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2017.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. 3ª. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- CONNEL, Robert. Políticas da masculinidade. **Educação & Realidade**, v. 20, n. 2, p. 1–22, 1995.
- MAGALHÃES, Joanalira Corpes; VARGAS, Juliana Ribeiro de; RIBEIRO, Paula Regina Costa. Análise cultural no Instagram: uma estratégia metodológica potencial para pesquisar no ciberespaço. In: OLIVEIRA, Danilo Araujo de; SILVA - SILVA, Luiza Cristina; SALES, Shirlei (orgs.). **Metodologias de Pesquisas Científicas no Ciberespaço/Cibercultura**. Curitiba: Appris Editora, 2024.
- MAKNAMARA, Marlécio. Formação como subjetivação: docentes de ciências diante da cultura ecologista em espaços verdes urbanos. **Sisyphus, Journal of Education**, v. 13, n. 1, p. 176–196, 2025.
- PORTILHO, Gabriel; BRITO, Leandro Teófilo. Produção acadêmica sobre masculinidades nos anais do congresso brasileiro/internacional de ciências do esporte. **Motrivivência**, v. 32, n. 63, p. 1–21, 2020.
- RIBEIRO, Daniela. O impacto da cultura woke na sociedade contemporânea. **The Trends Hub**, n. 1, p. 1–7, 2023.