



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS  
CENTRO DE ARTES  
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

Eduardo Walerko Moreira

**A Reprodução da Classe Social e o Habitus no Jogo Grand Theft Auto V**

Pelotas/RS  
2018

Eduardo Walerko Moreira

**A Reprodução da Classe Social e o Habitus no Jogo Grand Theft Auto V**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof. Guilherme Carvalho da Rosa

Pelotas

2018

Eduardo Walerko Moreira

**A Reprodução da Classe Social e o Habitus no Jogo Grand Theft Auto V**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em 8/3/2018

Banca Examinadora:

---

Prof. Guilherme Carvalho da Rosa

---

Profa. Gissele Azevedo Cardozo

---

Prof. Gerson Rios Leme

---

Profa. Daniele Gallindo

**RESUMO:**

Esta pesquisa tem como objetivo a observação do jogo eletrônico Grand Theft Auto V a partir da classe social em sua interpretação pela contribuição de Pierre Bourdieu (2009) e a categoria do habitus. Esta última será observada também através da interpretação do sociólogo brasileiro Jessé Souza (2006) sobre a classe no contexto brasileiro. Mesmo considerando que Souza tem um enfoque no modelo de sociedade brasileira e a temática de pesquisa concentrar-se em simulacro de sociedade americana, a investigação parte da premissa de que algumas categorias de Souza podem ser aplicadas em outras sociedades. A investigação é feita através de uma incursão no jogo, onde o pesquisador assume uma condição de observador/jogador dentro do universo da narrativa.

**Palavras-chave:** Grand Theft Auto V, classe social, habitus, audiovisual, games

**ABSTRACT:**

This research aims to observe the electronic game Grand Theft Auto V from social class interpretation by the contribution of Pierre Bourdieu (2009) and the category of habitus. The latter will also be observed through the interpretation of the Brazilian sociologist Jessé Souza (2006) on the class in the Brazilian context. Even considering that Souza has a focus on the Brazilian model of society and the research theme concentrates on simulating American society, the research starts from the premise that some categories of Souza can be applied in other societies. The investigation is done through a foray into the game, where the researcher assumes an observer / player condition within the universe of the narrative.

**Keywords:** Grand Theft Auto V, social class, habitus, audiovisual, games

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b>	Sequência do jogo Assassin's Creed 2 com cenas de diálogo, luta e exploração	p. 8
<b>Figura 2</b>	Evolução Gráfica de GTA nas versões II, III e V	p. 9
<b>Figura 3</b>	Franklin em frente a sua casa no game GTA V	p. 12
<b>Figura 4</b>	Michael em frente a sua casa no game GTA V	p. 13
<b>Figura 5</b>	Mapa de GTA V e detalhe do bairro South Los Santos	p. 21
<b>Figura 6</b>	Detalhe urbano de South Los Santos	p. 22
<b>Figura 7</b>	Dignity Village	p. 23
<b>Figura 8</b>	Bairro nobre de Los Santos	p. 24
<b>Figura 9</b>	Michael no terapeuta	p. 28
<b>Figura 10</b>	Franklin em casa com sua tia	p. 29
<b>Figura 11</b>	Franklin arriscando a própria vida para recuperar o iate de Michael	p. 30

## **SUMÁRIO**

<b>Introdução</b>	p. 7
<b>A classe social e sua reprodução no habitus</b>	p. 16
<b>A classe social nos personagens de GTA V</b>	p. 20
<b>Mapeamento da desigualdade no espaço urbano de GTA V</b>	p. 21
<b>A classe social dos personagens de GTA V</b>	p. 27
<b>Conclusão</b>	p. 31
<b>Referências bibliográficas</b>	p. 32
<b>Referências audiovisuais</b>	p. 33

## Introdução

Os jogos digitais, atualmente, ocupam um espaço midiático considerável no consumo audiovisual. Disponíveis em diversas plataformas de consumo, de celulares a computadores, eles movimentam uma indústria de grande porte no comparativo às mídias como o cinema. Dados atualizados dão conta de que a indústria de jogos movimentou mundialmente US\$ 91 bilhões só em 2016<sup>1</sup>, sendo US\$ 41 apenas de jogos para *mobile*, ou seja, jogos para celulares e tablets. Esta fatia considerável de recursos em jogos para dispositivos móveis pode indicar uma multiplicidade no perfil dos jogadores que não apenas consomem os jogos no ambiente doméstico, com os videogames, como também em outros lugares e circunstâncias temporais.

Dentro deste universo de oferta midiática vão sendo desenvolvidos diversos gêneros de jogos. Um dos que mais alcança sucesso com os públicos é o que pertence ao gênero usualmente definido em inglês como *sandbox* ou *open world* e conhecido como “mundo aberto” no mercado brasileiro. Neste tipo de jogo o dispositivo é apresentado a partir de uma proposta de “liberdade” ao jogador, no sentido de permitir que o personagem possa explorar um mundo virtual com restrições mínimas à jogabilidade, não havendo, por exemplo, telas de carregamento ou paredes invisíveis que impossibilitem o jogador de chegar a determinado ponto do cenário. No entanto, este tipo de mecanismo de *level design*<sup>2</sup>, de forma evidente, permite que o jogador possa explorar dentro dos limites de uma “caixa de areia”, seguindo a metáfora proposta e apresentada usualmente em publicações sobre o gênero.

Um exemplo contemporâneo de jogo de mundo aberto é a franquia *Assassin's Creed*, da desenvolvedora Ubisoft, que versa sobre um personagem que viaja “mentalmente” entre diferentes períodos históricos. O jogador controla o protagonista e toma decisões durante o jogo ao percorrer a narrativa. Durante a jornada é necessário envolver-se em situações de diálogo, luta e exploração do mundo ao redor, como pode ser visto na Figura 1. A sensação de caixa, no entanto, é presente a partir dos limites que vão sendo impostos.

---

<sup>1</sup> [pcgamer.com/pc-gaming-market-worth-36-billion-in-2016/](http://pcgamer.com/pc-gaming-market-worth-36-billion-in-2016/)

<sup>2</sup> Level design é a produção dos mapas e níveis (Levels) dos jogos. Consiste na parte artística, ou seja, a estética e a parte de programação do nível, sendo este o modo como o mapa e os elementos vão reagir com a interação do jogador.



**Figura 1** - Sequência do jogo Assassin's Creed 2 com cenas de diálogo, luta e exploração

Fonte: imagem capturada de gameplay disponível no Youtube<sup>3</sup>.

É possível afirmar que uma franquia, em especial, desempenha um papel preponderante nesse gênero. Trata-se de *Grand Theft Auto* onde o jogador incorpora personagens que cometem ações criminosas de todos os tipos. A franquia começou em 1997 com o título homônimo à série que, desde o princípio, trazia como fatores principais da jogabilidade a prática de atividades ilegais como assassinatos, roubos de carros e prostituição. O nome *Grand Theft Auto*<sup>4</sup> vem do método como a polícia dos Estados Unidos identifica furtos de carros. A maioria dos títulos foram desenvolvidos pela *Rockstar North*, desenvolvedora britânica que até o início dos anos 2000 se chamava DMA Design.

Os principais títulos da série sempre obtiveram ótimas recepções, tanto de público quanto da crítica, sendo eles GTA III lançado em 2001, GTA: Vice City, 2002; GTA: San Andreas, 2004; GTA IV, 2008 e GTA V, de 2013. O site especializado *Metacritic*, que apresenta um compilado de avaliações de produtos audiovisuais incluindo games, credita a cada um dos títulos supracitados notas de, no mínimo, 93 em um total de 100. O GTA III é tido como o divisor de águas para o conceito de jogos de mundo aberto, uma vez que trouxe um mundo em três dimensões e, além disso, alterou o ponto de vista para a perspectiva localizada atrás do personagem, com muito mais detalhes e características para serem exploradas. Com a câmera posicionada quase no mesmo ângulo do personagem, embora o *game* situe o jogador em terceira pessoa, as ações tornam-se mais imersivas no universo com uma

<sup>3</sup> Disponível em: (<https://goo.gl/QGTaJg>). Acesso em (24/10/2017 às 07:10).

<sup>4</sup> A partir deste ponto a referência à *Grand Theft Auto* será feita por sua sigla GTA

relativa proximidade entre jogador e personagem que se estende aos controles de movimento e visão. Antes restrito apenas ao movimento, agora seria possível ao jogador um controle do “olhar” para contemplação e exploração do *level design*. Esta alteração influi diretamente na experiência do jogo que, dentro da imersão, facilita a projeção nas ações do personagem e sua atitude diante do universo apresentado no jogo. Na Figura 2 é possível perceber a evolução visual da série e a mudança de perspectiva a partir da versão III.



**Figura 2** - Evolução Gráfica de GTA nas versões II, III e V

Fonte: imagem obtida dos sites [Myabandonware.com](http://Myabandonware.com), [mtrgaming.blogspot.com.br](http://mtrgaming.blogspot.com.br) e [youtube.com/watch?v=d74REG039Dk](http://youtube.com/watch?v=d74REG039Dk)

No universo extra-diegético, a série é cercada de polêmicas devido ao uso de violência e estereótipos em suas narrativas e jogabilidade, muitas vezes contra minorias, o que gerou processos e matérias de jornais em todo o mundo que, em contrapartida, promoveram os jogos e aumentaram ainda mais a curiosidade sobre eles. Da mesma editora de GTA, a *Rockstar Games*, foi lançado em 2006 o jogo *Bully* que apresenta a vida de um jovem que lidava diariamente com violência e abandono dos pais e, pelo dispositivo do jogo, é incitado a conquistar seu espaço no ambiente escolar utilizando a mesma violência que sofre. Com o sucesso de *Bully*, a editora consolidou um formato específico de jogo que, para além das características visuais, sugere ao jogador a experiência de transgressão que, mesmo que simulada, se torna atraente como produto midiático. Seguindo as mesmas características de mundo aberto e liberdade ao jogador, também da *Rockstar Games*, há o *Red Dead Redemption*, cuja jogabilidade se assemelha a de GTA, sendo a diferença mais drástica o período histórico em que a narrativa se passa: o início do século XX no oeste dos Estados Unidos e noroeste do México.

O jogo definido como objeto desta investigação pertence a esta franquia e será estudado em sua última versão. Trata-se de *GTA V*. Neste universo, os personagens transitam em um mapa que pode ser explorado a qualquer momento, já que não há uma linearidade obrigatória no caminho a ser tomado para a conclusão dos objetivos. Três inovações marcam o jogo em relação às versões anteriores. A primeira é o tamanho do mapa do universo, o maior da série que, inclusive, é representado em versão física nas cópias do *game*. A segunda inovação é a presença de três protagonistas e a possibilidade de o jogador revezar a qualquer momento entre eles. A última novidade é um modo de jogo online, onde os jogadores interagem entre si através de avatares no mesmo mapa disponível para o modo história.

A escolha de *GTA V* como objeto de pesquisa se dá pela possibilidade de analisar implicações sociais a partir de uma mídia pouco explorada nos estudos de cinema e audiovisual, mas cuja importância no cenário brasileiro é notável, uma vez que o mercado nacional conta com 3,5 milhões de jogadores e que só em 2016 movimentou aproximadamente R\$ 1,5 bilhões. O impacto de *GTA V* no mercado de jogos apresenta números expressivos, tendo sido produzido com aproximadamente US\$ 260 milhões<sup>5</sup> e arrecadando US\$ 800 milhões nas primeiras 24 horas após o lançamento. Para referência de investimento, o filme *Capitão América: Guerra Civil* (Antony e Joe Russo, 2016) foi produzido com US\$ 250 milhões<sup>6</sup>. Jogos lançados do mesmo ano que *GTA V*, como *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013) e *Crysis 3* (Crytek, 2013) tiveram orçamentos de US\$ 100 milhões e US\$ 66 milhões, respectivamente.

O jogo propõe diversas atividades ao jogador, além das missões do mundo do crime, como disputa de triatlo, corridas e pequenas ajudas a cidadãos comuns. O que motiva que o jogo esteja sempre sendo comentado nas mídias são as questões de violência que podem ser facilmente praticadas, como roubos de carro, assassinatos e agressões sem razão, dada a liberdade que o dispositivo do mundo aberto propõe.

A possibilidade da análise de questões de representação da classe social existe para esta pesquisa uma vez que, mesmo tendo três protagonistas,

---

<sup>5</sup> Dados disponíveis no website Ibtimes. Disponível em: <https://goo.gl/fp51Bk>. Acesso em 01/11/2017.

<sup>6</sup> Dados disponíveis no website Box Office Mojo. Disponível em: <https://goo.gl/wYWtxd>. Acesso em 01/11/2017.

dois deles são apresentados em condições sociais opostas, sendo eles Franklin e Michael. Também apresenta um universo complexo de relações de consumo entre os personagens principais e a própria cidade fictícia que simula de forma evidente algumas desigualdades. Pela visão da pesquisa, o personagem Trevor não será utilizado pois não se encaixa na dualidade disposta entre Michael e Franklin, que representam a classe superior e a popular, respectivamente, uma vez que ele é representado de forma mais excêntrica do que marginalizada pela sociedade.

O primeiro personagem, Franklin, um negro jovem que mora em um bairro marginalizado da cidade fictícia de *Los Santos*. Não possui estrutura familiar e vive de pequenos trabalhos e favores no mundo do crime. Seu “trabalho” é em uma revenda de automóveis onde deve “recuperar” carros cujas parcelas de pagamento não foram quitadas em dia. Franklin inicia sua história no jogo furtando alguns automóveis a mando de seu patrão que mantém uma aparente normalidade no negócio. Sua casa é pequena, se comparada às outras moradias da cidade, com falta de manutenção aparente, como pode ser visto na Figura 3. Quando entra em casa, a tia o renega e sua relação com os pais é desconhecida pelo jogador. Há lixo acumulado na calçada, carros abandonados em ruas esburacadas e um entorno rodeado por moradias populares. A juventude fica nas esquinas e se organiza em gangues criminosas com domínios territoriais. Há prostituição e tráfico de drogas de maneira frequente nas redondezas.



**Figura 3** - Franklin em frente a sua casa no game GTA V

Fonte: imagem capturada pelo autor durante o jogo

Do outro lado há Michael que vive em um bairro nobre da cidade, ostenta carros, uma casa grande e uma família bem estruturada. A característica que o relaciona a Franklin é o universo do crime. Michael vive uma vida “privilegiada” pois, dentro da diegese, entrou para um programa de troca de nomes após envolver-se com um agente do governo. Este agente propôs que ele fingisse sua própria morte após um grande assalto à banco. No estágio inicial do jogo, sua vida é marcada por um consumo de luxo. A casa é ampla, o casal pratica tênis e yoga na residência e possui dois filhos mais jovens que, aparentemente, não trabalham e possuem uma vida de luxo.



**Figura 4** - Michael em frente a sua casa no game GTA V

Fonte: imagem capturada pelo autor durante o jogo

Estes personagens serão analisados através da categoria do *habitus*, de Pierre Bourdieu (2009), sendo ela observada pelo sociólogo brasileiro Jessé Souza (2006) que, apesar de analisar a sociedade brasileira, dispõe de um quadro referencial que pode servir de análise para outras sociedades que produzem estratos excluídos ou na precariedade, como a norte-americana retratada no jogo. O *habitus* é então a forma de analisar classe social observando além da posição do sujeito na produção e/ou sua renda. O *habitus* visa analisar quais foram as condições sociais que geram todo o comportamento do cidadão perante a sociedade e as disposições “pré-reflexivas” que são reproduzidas e mais evidentes quando se observa os hábitos de consumo e o julgamento que se faz sobre as coisas.

O audiovisual, como uma forma social, é um espaço decisivo para a reprodução das estruturas de classe social definidas pelo *habitus*. Mesmo em contextos ficcionais, os hábitos de consumo e escolhas dos personagens são feitas em diálogo com estruturas sociais existentes. Ao compreender os games dentro do audiovisual, assume-se aqui uma premissa de que podem também integrar o diálogo entre audiovisual e a classe social. Essa relação acentua-se quando um game propõe um universo com realismo dentro da proposta de um “mundo aberto” onde o jogador pode escolher o que será feito dentro de um conjunto pré-determinado, como é o caso da série GTA.

O objetivo da pesquisa é observar a reprodução de classe social no jogo GTA V de modo a compreender como os protagonistas Michael e Franklin são retratados na estrutura de classe social da cidade fictícia de Los Santos. Esta estrutura de classe social será analisada no conceito do *habitus* e contextualizada a partir dos estudos de Jessé Souza. A inclusão deste justifica-se pela premissa de que o jogo apresenta atores virtuais que ocupam, na cidade, o que o autor chama de “ralé estrutural” (SOUZA, 2006). Essa ralé é algo como uma “classe” que vive abaixo das classes populares. São pessoas sem acesso ao mínimo necessário para viver de forma digna e exploradas pelas classes superiores para funções em condições precárias e abusivas.

A ralé representada na estrutura social do jogo é colocada nesta situação através de certa segregação urbana, uma vez que é condensada em um bairro específico da cidade. Este bairro é antagônico ao bairro onde as classes mais altas vivem, já que ele aparenta ser mais “descuidado”, visto que há indigentes, atividades ilícitas, lixo pelas calçadas, asfalto esburacado, pichos e casas mal cuidadas com pintura se desfazendo e gramado alto. Por outro lado, nos bairros das classes superiores há uma espécie de “cosmética” urbana com ruas espaçosas e arborizadas e uma diversidade de equipamentos urbanos como shoppings, clubes de lazer, cinemas e outros.

A pesquisa visa compreender o comportamento dos protagonistas como inseridos na estrutura social da narrativa através da perspectiva do *habitus*. Características pessoais como forma de se vestir, caminhar e falar dão partida para a análise, uma vez que correspondem a “subcategorias” do *habitus* (SOUZA, 2006) e então definem o indivíduo e a influência direta da sociedade nas suas personalidades. Por exemplo, Franklin é um homem negro que caminha pelas ruas com peito estufado e passos largos. Seu modo de falar é pontuado por diversas gírias e honoríficos que são compartilhadas com sua “comunidade”. A indumentária é caracterizada como a vestimenta dos jovens das periferias americanas: boné, roupas largas, tênis, moletom e acessórios. Já Michael é *branco*, faz terapia, possui um caminhar altivo que denota certa despreocupação, veste ternos e possui um maior acesso a conhecimento.

Dentro deste desenho, são colocadas algumas questões que auxiliam a investigação. A primeira é averiguar a possibilidade de abordar questões de classe social e reprodução de suas estruturas nos personagens do jogo

eletrônico GTA V. Neste questionamento, entram a questão do *habitus* e o conceito de “ralé estrutural” recontextualizados para outro modelo de sociedade que não o francês ou brasileiro, mas reproduzidos em um modelo norte-americano simulado no jogo. Dentro disso, também, questiona-se como noções provenientes das ciências sociais, conforme o *habitus* de Pierre Bourdieu (2009), podem ser aplicadas ao jogo GTA V, tendo em vista que seu dispositivo de “mundo aberto” é rico em detalhes e implicações sociais para os personagens.

Esta pesquisa assume o risco de apresentar uma análise de um jogo eletrônico com categorias sociológicas. Dentro disso, há a necessidade de propor um caminho metodológico inicial que considere um cruzamento não muito habitual, pelo que se pesquisou, tanto no campo das ciências sociais como no cinema e audiovisual. Assim, há a proposição de um percurso metodológico que considera duas etapas. A primeira é um mapeamento de características indiciais onde se manifesta a reprodução das desigualdades sociais. Este momento já considera um cruzamento com as categorias sociológicas, mas ainda não recorta a análises nos protagonistas. Tal aproximação, enquadra, por exemplo, nos personagens não jogáveis que habitam os diferentes bairros e locais da cidade. Por fim, a última parte foca na análise da estrutura proposta partindo dos dois personagens em cruzamento com a categoria do *habitus* e sendo esta estrutura as características previamente observadas, como seus hábitos de consumo, características “materiais” e simbólicas de seus estilos de vida, ou seja, lugares onde frequentam, pessoas com quem se relacionam e suas vestimentas.

## 1. A classe social e sua reprodução no *habitus*

Antes de analisar o que é a classe para Bourdieu e também na perspectiva de Jessé Souza, a pesquisa irá contextualizar as classes ao modo empírico para depois discorrer sobre o olhar dos sociólogos citados.

De maneira simples e genérica, pode dizer-se que no Brasil há três estratos sociais e cada um contém suas particularidades. Nos estratos subalternos há a classe popular, com um poder de consumo limitado às necessidades básicas e, portanto, vivendo em uma quase perpétua “ameaça de rebaixamento simbólico”. Ademais, também aqueles considerados como parte de uma “ralé estrutural”, como pontua Jessé Souza (2006), pessoas com baixíssimo ou nenhum nível de inclusão social e em sua maior parte sem acesso à saúde e qualquer tipo de educação. Estas pessoas vivem de subatividades, como por exemplo catar de lixo e cuidar de automóveis nas ruas, o que não garante o mínimo para acesso a uma vida digna.

O estrato “médio” tende a ser mais complexo, visto que divide-se em três e pode ir de trabalhadores, ou novos trabalhadores, motivados por uma lógica do desempenho e do mérito até pessoas que têm acesso “naturalizado” a alguns privilégios e bens escassos. Apenas tomando como referência a posição social na estrutura dos sujeitos, os trabalhadores mais próximos às classes populares podem ser identificados como prestadores de serviços que, por sua vez, exigem certa qualificação, ainda que não necessariamente acadêmica, como metalúrgicos ou mecânicos. Um pouco acima destes há, por exemplo, diretores e professores de escolas do ensino público ou bancários. Estes já possuem uma posição de ocupação mais identificada com o trabalho “imaterial” valorizado pela atual fase do capitalismo. A classe média, em sua forma *establishment*, é constituída, por exemplo, por médicos ou advogados. Os membros desta classe tendem a possuir ensino superior e, supostamente, um acesso mais amplo aos bens imateriais ao longo da vida, como o próprio conhecimento não apenas na fase escolar. O poder de consumo exercido por estes setores médios é uma versão limitada do consumo da classe alta. Viagens ao exterior ou troca de carro pelo veículo do ano estão entre alguns exemplos de demarcação simbólica desta classe diante de suas subalternas,

ainda que precisem de planejamento e poupança para serem postos em prática.

A classe alta, no Brasil é a que concentra o maior montante da renda oriunda das riquezas produzidas no País e faz parte de uma parcela ínfima, quase invisível. É composta por banqueiros e/ou grandes empresários que, em muitos casos, tornam-se também políticos. São tidos como aqueles que “vivem de renda” ou têm uma condição de trabalho identificada com processos de gestão e tomada de decisões sobre seus próprios recursos, situando-os de uma maneira complexa junto com os outros trabalhadores.

Essa forma quase empírica de se observar a classe, no entanto, tem seu pensamento a partir de Karl Marx para quem as classes sociais são divisões conforme a posição do sujeito na estrutura. Arelada a isso, há uma análise ainda mais simplificada que concentra-se apenas na “renda”. No entanto, tanto classe indicada pela posição na estrutura ou a partir da renda tornam-se categorias insuficientes diante da complexidade que o próprio capitalismo ganhou ao longo do século XX. Em vista disso, Pierre Bourdieu, inicialmente em um contexto francês, acreditou que a classificação deveria ser mais densa e complexa, propondo que há também certa “invisibilidade” no aspecto. O autor, desta forma, enxergou que as condições impostas pela sociedade moldam o comportamento ou a disposição para o julgamento das coisas. Isso, de fato, é o que determinará a classe social do indivíduo ao mesmo tempo que torna essa estrutura de divisões como “naturalizada”. Por fim, na década de 1970, o sociólogo propõe a categoria do *habitus* para a análise do tema. Tal como explica Souza:

O *habitus* seria um sistema de estruturas cognitivas e motivadoras, ou seja, um sistema de disposições duráveis inculcadas desde a mais tenra infância que pré-molda possibilidades e impossibilidades, oportunidades e proibições, liberdades e limites de acordo com as condições objetivas (SOUZA, 2006, p. 43-44).

O que Jessé Souza quer dizer com sua interpretação é que o *habitus* é um conceito que aprofunda a descrição sobre o que torna o cidadão membro de alguma determinada classe. O *habitus*, então, é algo que vai além da renda do cidadão e, por exemplo, pode ser visto exatamente como alguém julga as coisas e consome: como alguém se veste, come ou anda, com quem se

relaciona, o que pensa sobre seu trabalho, sobre os outros e o mundo. Como observa Jessé, trata-se de uma espécie de explicação de algo que, de tão reproduzido socialmente, parece natural e “imane” aos sujeitos:

Assim, classe deixa de ser percebida a partir de propriedades ou de coleções de propriedades para ser definida como fundamento de “práticas sociais” similares, que permitem estratégias comuns e consequências compartilhadas mesmo na ausência de acordos conscientes e refletidos. O pertencimento à classe explica por que os indivíduos não se movem de modo arbitrário no espaço social (SOUZA, 2006, p. 57).

Jessé Souza, então, traz outro conceito, o da “ralé estrutural”. Nesta diferenciação enquadram-se pessoas em condições por ele consideradas “sub humanas”, sem dignidade e invisíveis na estrutura da sociedade do capitalismo moderno. Sem lugar na proposta inicial do *habitus* descrita por Bourdieu, uma vez que esta foi criada para uma análise da sociedade francesa da época, há a necessidade, então, de uma adaptação do conceito para que o *habitus* possa ser identificado em sistemas sociais que produzem um tipo de sujeito excluído do próprio sistema. Integra esta adaptação o que ele chama de “*habitus precário*”:

O “*habitus precário*” seria o limite do “*habitus primário*” para baixo, ou seja, seria aquele tipo de personalidade e de disposições de comportamento que não atendem às demandas objetivas para que, seja um indivíduo, seja um grupo social, possa ser considerado produtivo e útil em uma sociedade de tipo moderno e competitivo, podendo gozar de reconhecimento social com todas as suas dramáticas consequências existenciais e políticas. (SOUZA, 2006, p 167)

Esse limite traz a necessidade de colocar também um dos fatores que compõem a existência de um “*habitus secundário*”, composto por todos aqueles que são incluídos na sociedade e considerados “úteis” para o capitalismo. Em diferença a Bourdieu, Souza propõe um cruzamento da estruturas de classes com a existência de uma estrutura moral que permita que as desigualdades sejam legitimadas por todos. Um destes componentes morais é a ideologia do desempenho, de Richard Kreckel, no qual propõe uma “tríade meritocrática” de qualificação, posição e salário. Souza explica que a qualificação é o que garante os outros dois fatores e é, em determinado ponto, o que “finca” o marginalizado no contexto da ralé estrutural, uma vez que ele

não desempenha uma função que o garanta em um lugar digno na estrutura do *habitus* secundário, como Jessé diz:

No caso brasileiro, o abismo se cria já no limiar do século XIX, com a reeuropeização do país e se intensifica a partir de 1930 com o início do processo de modernização em grande escala. Neste caso, a linha divisória passa a ser traçada entre os setores “europeizados” - ou seja, os setores que lograram se adaptar às novas demandas produtivas e sociais - e os setores “não europeizados” que tenderam, por seu abandono, a uma crescente e permanente marginalização (SOUZA, 2006, p 171).

Uma das críticas ao modelo original proposto por Bourdieu é a ausência de explicações sobre a sustentação moral das diferenças entre as classes, algo que não foi explorado pelo autor e também diz respeito à possibilidade de aplicação desta forma de ver em outros contextos. A partir desta limitação, Jessé Souza propõe que a proposição do *habitus* seja vista em conjunto com um desdobramento moral que se estabeleceu ao longo do capitalismo. Para tanto, Jessé procura o cruzamento do que é proposto por Pierre Bourdieu com o filósofo canadense Charles Taylor, por conta das teorias desses autores apresentarem “não só complementaridades importantes, no sentido de que suas diferenças se combinam de forma produtiva, [...] mas também não menos fundamentais de pontos de partida e de pressupostos teóricos” (SOUZA, 2006. p. 64).

A condição de dominação das classes superiores dá-se a partir de uma narrativa de “autenticidade” fazendo com que esses sujeitos tenham sido, desde sempre, aptos aos trabalhos imateriais ou intelectuais. Essa condição é explicada tanto por uma ideologia do desempenho quanto por um discurso pessoal de naturalização desta condição de privilégio e acesso a um capital cultural. Tal regime centra no sujeito a capacidade de articular sua própria vida e prospectar oportunidades através do livre trabalho. Desta forma, a situação histórica de cada um é muito mais fruto de seu próprio esforço do que uma condição estrutural que permite que este “livre trabalho” seja possível. Essa alteração, de certa maneira, desloca o que Taylor chama de “*self pontual*” para o interior dos sujeitos.

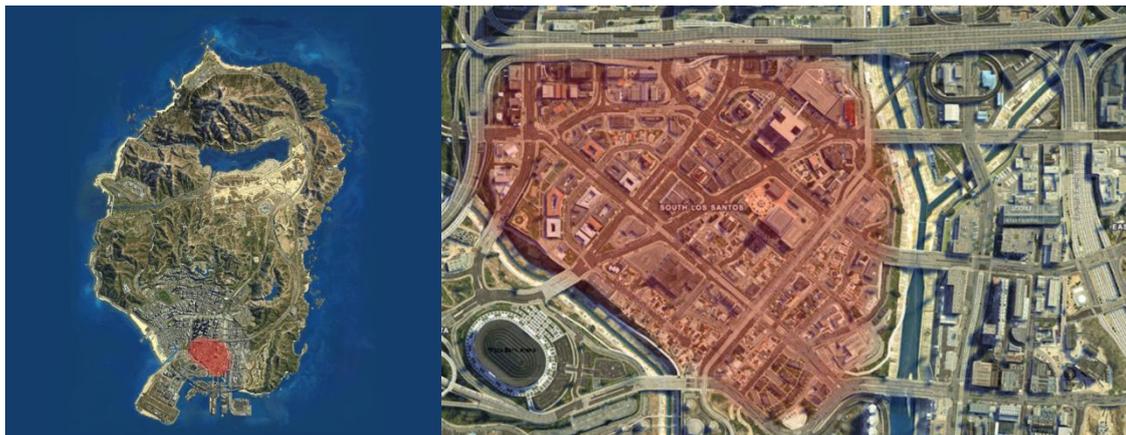
A gênese do self pontual em Taylor é passível de ser interpretada como a pré-história das práticas sociais disciplinadoras, das quais o

mercado e o Estado são as mais importantes, fruto de escolhas culturais contingentes e que, de forma implícita e intransparente, mas de nenhum modo neutra, impõe tanto um modelo singular de comportamento humano definido como exemplar quanto uma hierarquia que decide acerca do valor diferencial dos seres humanos. É este modelo implícito e singular que irá, crescentemente, a partir do seu ancoramento institucional, premiar em termos de prestígio relativo, salário e status ocupacional os indivíduos e classes que dele mais se aproximam e castigar os desviantes. (SOUZA, 2006, p. 72).

Desta forma, cada um é responsável por suas próprias escolhas e pode articulá-las a partir de sua vontade. A partir do deslocamento do *self pontual*, os seres humanos são dotados de um senso moral que não se define por exterioridades, mas por eles mesmos: uma intuição própria com o poder de atribuir o que é certo e o que é errado. Dentro disso, a vida consiste em descobrir a si mesmo e buscar uma autenticidade social. O consumo oferece-se como uma ferramenta de auto afirmação para os sujeitos. Portanto, consumir está muito além da satisfação de necessidades: serve também à construção da “autenticidade” de cada um. Neste quadro, portanto, há um parâmetro moral que justifica as ações dos sujeitos e este, como observa Souza, “aparece à consciência cotidiana como se fosse efeito de princípios universais e neutros abertos à competição meritocrática” (2006, p. 170).

## **2. A classe social nos personagens de GTA V**

Conforme previamente definido neste texto, a análise se dará em duas etapas, sendo nesta primeira a apresentação do mapa da cidade de Los Santos e adjacências para que se possa notar como é disposta a representação de desigualdade social no universo do jogo. Antes da análise, observa-se o mapa de forma geral e o bairro popular, como dispostos na Figura 5. A seguir, a observação desdobra-se nas duas etapas descritas.



**Figura 5** - Mapa de GTA V e detalhe do bairro South Los Santos

Fonte: [gta-5-map.com/](http://gta-5-map.com/)

## 2.1 Mapeamento da desigualdade no espaço urbano de GTA V

Inicialmente é necessário perceber apenas a cidade de Los Santos, localizada ao sul, notando sua amplitude em relação ao mapa geral. É especialmente sobre este espaço urbano ficcional e em suas adjacências que serão encontrados os indícios principais da representação da desigualdade social. Localizado a sudeste na cidade, como se pode notar na área marcada em vermelho na Figura 5, há o que se pode colocar como o bairro mais pobre no espaço do jogo. Este é localizado entre viadutos que dividem o centro da cidade do bairro popular. Essas vias podem levar o jogador para fora da cidade em poucos instantes. Tal geografia urbana coloca para a experiência de explorar a cidade uma quase “invisibilidade” das áreas mais populares, uma vez que a população mais pobre, literalmente, foi colocada à margem do resto da sociedade de Los Santos. As vias expressas, quando há um deslocamento feito por veículos motorizados, permitem que uma longa distância no mapa seja percorrida em pouco tempo e, com isso, a experiência espacial é a de supressão dessa região mais pobre.



**Figura 6** - Detalhe urbano de South Los Santos

Fonte: imagem capturada pelo autor durante o jogo

Não se vê luxo neste bairro. Sob um primeiro olhar enxerga-se moradores trajados sem nenhuma excentricidade em ruas compostas por casas populares, tendo em vista um limiar norte-americano de classes populares. Focando-se nos detalhes percebe-se uma infraestrutura urbana debilitada, havendo lixo nas calçadas, asfalto esburacado e rachado, pichações nos muros e paredes, como observado na Figura 6. Gangues criminosas armadas que colocam-se em posição para definir territórios de influência própria, havendo também agrupamento de pessoas em pontos de tráfico e prostituição.

Fora da cidade, ao norte no mapa, há uma comuna popular em formato de acampamento à beira da estrada, habitada por pessoas sem teto e chamada *Dignity Village* (Figura 7). O local é visivelmente pouco estruturado, tendo sofás, mesas, colchões e *pallets* espalhados pelo chão, banheiros químicos e ratos à solta. Pode-se notar bandeiras clamando por justiça social e direito à moradia. Há também uma referência ao poema *The Revolution Will Not Be Televised*, do artista Gil-Scott Heron que tem relação ao movimento Black Power, uma organização política do povo negro, na década de 1970, nos Estados Unidos. A inclusão de *Dignity Village* em GTA V, pelo observado, é um dos únicos momentos do jogo onde há uma manifestação explícita no sentido político. E, no contexto onde aparece, há certa ironia em colocar o discurso de protesto em meio à condições de precariedade.



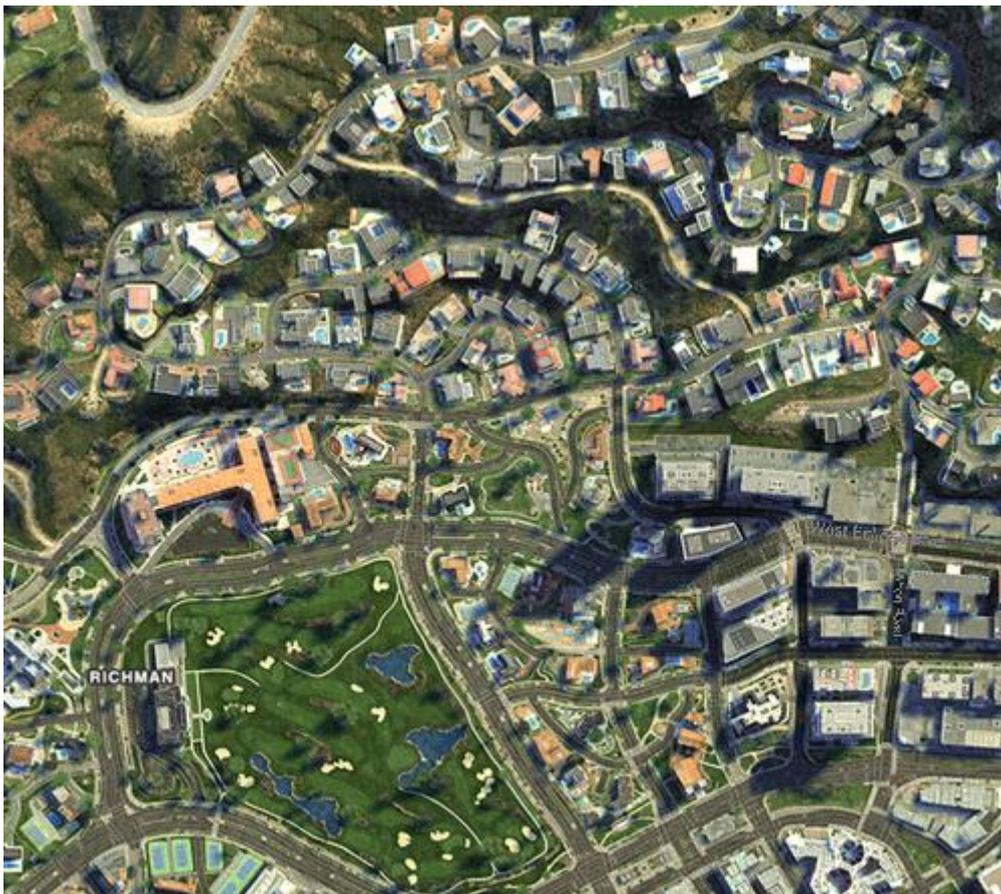
**Figura 7** - Dignity Village

Fonte: imagem capturada pelo autor durante o jogo

Ao norte da cidade de Los Santos, como pode ser observado na Figura 8, além do centro e de outros viadutos e pontes, encontra-se o bairro nobre caracterizado por casarões, carros de luxo e estilo de vida acima do padrão. Não há imperfeições nas ruas e, observando o mapa na visão de satélite<sup>7</sup>, percebe-se que a imensa maioria das casas possuem piscinas. Há várias casas construídas na subidas do morro ao extremo norte de Los Santos como uma ocupação “quase privada” do espaço urbano, dentro da narrativa de uma moradia “exclusiva”, próxima da natureza e distante da agitação da cidade e da desigualdade.

---

<sup>7</sup> Imagens com tal precisão não se encontram no jogo, mas no site [gta-5-map.com](http://gta-5-map.com). Acesso em 23/02/2018.



**Figura 8** - Bairro nobre de Los Santos

Fonte: <http://gta-5-map.com>

Além das mansões, há também o clube de golfe que ocupa um terreno de tamanho considerável e que pode ser adquirido no *game*, ainda que com uma quantia muito elevada inclusive para os padrões do jogo. As pessoas que habitam este bairro são vistas comumente bem vestidas, praticando exercícios aeróbicos nas ruas, com celebridades, mafiosos e paparazzis. Nota-se então a forma como o jogo apresenta a desigualdade, determinando bairro da classe alta, da classe popular e da ralé estrutural, que é vista ou não no mesmo ambiente da classe popular.

Tendo em mãos as características práticas entre os bairros popular e nobre pode-se então compará-los observando como são dispostas as moradias. No bairro nobre percebe-se várias casas tendo sido construídas ao pé da montanha, distantes do centro e sem vias que dêem acesso dali para algum ponto urbano de interesse público. Ou seja, nota-se de certa forma uma tentativa de “fuga” do tecido urbano excluindo os outros habitantes de Los

Santos e formando um território quase particular com grandes moradias dentro de um espaço público. Tal apropriação, cabe observar, é semelhante ao que ocorre nos centros urbanos contemporâneos que conjugam em sua formação diversos microterritórios que configuram segregação social relacionada ao tipo de uso do espaço público e têm relação direta com a classe social. A soma destes fatores gera a crítica da apropriação do espaço urbano natural sem que haja benefício da população em geral, uma vez que através de impostos a estrutura da cidade é expandida, mas não há retorno para a sociedade.

No bairro popular é evidente uma maior concentração demográfica, visto que não há uma apropriação do espaço que não seja empregada nas moradias ou em estabelecimentos de comércio e serviços. As casas são pequenas em relação às moradias do bairro nobre e preenchem os terrenos de maneira mais agrupada e, devido a esta organização, nenhuma destas moradias exige grandes alterações urbanas, mantendo uma estética mais retilínea e “quadrada” como se nota na maior parte de Los Santos. Tal uso pode ser relacionado com a noção de *habitus*, no sentido de que a apropriação do espaço e o julgamento do necessário fica evidente na maneira de ocupação da área urbana. O indispensável das classes populares são suas necessidades básicas que têm menos espaços para usos simbólicos, ao passo que os bairros nobres exigem uma maior quantidade de equipamentos urbanos, públicos e privados, e uma maior área para habitação.

Outra característica que se nota após a comparação entre os dois bairros são as diferenças de comportamento de seus *NPCs*<sup>8</sup>. O luxo e a ostentação que representam o bairro nobre geram uma consequência no comportamento dos *NPCs* locais. Nota-se despreocupação e investimento no lazer e bem-estar pessoal. Os motoristas vagueiam tranquilos com carros esportivos, pedestres passeiam com cachorros e praticam corridas e caminhadas nas ruas mais próximas as praias. Isto torna-se ainda mais prático uma vez que diversos desafios secundários são propostos pelo jogo, como corridas de bicicleta ou a pé. Por exemplo há moradores da área considerados celebridades dentro do universo do game. Um dos tipos de missão secundária propostas pelo jogo, realizada pelo personagem Franklin, é a de formar uma

---

<sup>8</sup> NPC é a sigla para *Non-Playable Character*, inglês para Personagem Não Jogável.

parceria com um *paparazzi* e sair em busca de fotos comprometedoras destas pessoas, a fim de vendê-las para jornais e revistas.

No bairro popular nota-se carros comuns e mais antigos que passam pelas ruas ou estão estacionados e um comportamento consideravelmente mais tímido e receoso de seus NPC's. Grupos de pessoas facilmente se dispersam muitas vezes sem motivo aparente. Estes, também, por vezes usam de violência contra o jogador. As gangues posicionadas em determinados locais eventualmente não permitem que o jogador simplesmente transite pelo local, atirando nele simplesmente pelo fato de transitar pelas ruas. A "fotografia" que está expressa na Figura 6 foi realizada pelo próprio pesquisador dentro da diegese do jogo com o personagem Franklin. No momento de produzir a imagem, durante a atenção ao enquadramento, o personagem sofreu violência de NPC's que estavam transitando na rua.

O que se pode observar é que o espaço das classes populares é caracterizado no jogo como hostil, barulhento e pouco afeito ao lazer e a convivência. Ao passo que na área nobre, o ambiente arborizado e os entornos são mais "receptivos" aos transeuntes e ao jogador. A disposição do que há de material nos bairros pode ser explicada pelo conceito do *habitus* e do *self-pontual*, uma vez que o bairro popular é inteiramente preenchido por uma visível necessidade de sobrevivência ao dia-a-dia. Não há mais o que o cidadão comum possa fazer ou observar nesse bairro. Ele vive dentro de um propósito relacionado com o que Bourdieu chama em A Distinção de "estética do necessário" (2009). Observando os "habitantes" do bairro através do *habitus*, percebe-se que eles não são condicionados por uma busca ou investimento em ganhos simbólicos, ou seja, o bairro em que eles vivem, por um olhar estrutural, foi moldado para que estes cidadãos tenham acesso ao mínimo necessário para poder exercer seu lugar como trabalhadores na sociedade. Alguns deles, inclusive, são privados de qualquer inclusão e vivem à margem da sociedade proposta. O jogo, em sua estrutura deixa isso claro quando coloca missões secundárias que envolvem NPC's "estranhos e doidos" que o jogador pode abordar na rua. Estes, na maioria, vivem em uma condição totalmente subalterna a todos os outros, inclusive ao próprio jogador.

Em contrapartida, no bairro nobre pode ser examinada a necessidade de autenticidade social de seus moradores, condicionados ao investimento na

qualidade de vida elevada e diferenciada, acima de tudo. Esta busca por autenticidade dá-se na crença por uma espécie de meritocracia que os leva a acreditar que foram feitos para desfrutar de um padrão de vida mais elevado. Sua autenticidade é posta em prática na ocupação de casas maiores e luxuosas, embora não haja pessoas para habitá-las por completo, em proporção ao bairro popular. Neste bairro também circulam carros mais luxuosos e estilos de vida cujo acesso não seria possível sem que a pessoa já não fosse condicionada por fatores externos e possuísse condição financeira elevada.

## 2.2 A classe social dos personagens de GTA V

Neste momento, inicia-se a observação dos personagens do jogo ante a classe social, por meio do *habitus*. Como visto na revisão teórica, essa noção significa um conjunto de disposições pré-reflexivas e incorporadas pelos sujeitos ao longo da vida que estão presentes nas escolhas cotidianas (SOUZA, 2006). Tendo em vista esse limiar, a análise feita considera a presença desses aspectos representativos da “vida” dos dois personagens definidos para a investigação.

A primeira categoria que será cruzada com o conceito do *habitus* serão as questões de consumo dos personagens, como roupas, veículos e *lifestyle* relacionado ao lazer, diversão e cuidados com o corpo. Michael é um personagem cuja idade ronda a casa dos quarenta anos e possui um estilo de vida estabelecido e solidificado. Aproximando-se da “vida” do personagem proposta ao jogador, pode observar-se que este faz uso de seus privilégios com naturalidade. Há a proposição de certa normalidade em vestir-se com elegância e ter vários carros na garagem do imóvel que é definido como a casa do personagem. Tendo em vista a noção de *habitus* e de busca por autenticidade, percebe-se em Michael uma “vivência” diferente dos demais criminosos do jogo, uma vez que ele é o único a buscar auxílio terapêutico para resolução de questões existenciais e familiares, algo característico e valorizado pelas classes média e superior. O jogo inicia com uma *cutscene*<sup>9</sup> de Michael no

---

<sup>9</sup> Cutscene é uma cena narrativa não-jogável, geralmente desenvolvida com uma linguagem cinematográfica com o uso de planos em sequência e cortes entre esses planos.

consultório do terapeuta (Figura 9) falando de suas frustrações com a família e uma espécie de “exame de consciência” de sua vida de criminoso.



**Figura 9** - Michael no terapeuta

Fonte: imagem capturada pelo autor durante o jogo

Outro fator de busca por autenticidade é em forma de *minigames*<sup>10</sup> propostos pelo jogo dentro da casa de Michael. Estes consistem em jogar tênis e praticar yoga que são atividades que, geralmente, não são acessíveis à maioria da população, mesmo considerando um referencial norte-americano de sociedade. Além disso que o personagem dispõe deste recurso em sua própria casa o que, de alguma forma, denota a disposição para julgar os esportes e os cuidados com o corpo e com a mente como indispensáveis ou muito importantes.

O estilo de vida possível de classes inferiores não permite questionamentos auto-reflexivos, por serem considerados, geralmente, “banais” no panorama de existência para sobrevivência em um meio de direitos e oportunidades escassas. O personagem Franklin é um homem com menos ambições, visto que seu principal objetivo é apenas a sobrevivência e a manutenção de sua vida no estado que ela já é, sem uma busca ávida por

<sup>10</sup> *Minigame* é um jogo inserido dentro de outro jogo. Não necessariamente conta com as mesmas mecânicas do jogo principal e pode servir para o jogador matar tempo ou apenas para adornar o jogo principal de maneira mais interativa.

ascensão social, dada a falta de oportunidades que o meio o proporciona. Nota-se em sua simplicidade algumas características de classe que se opõem às de Michael. Franklin veste-se da maneira usual em seu bairro de origem, com roupas largas, características de um estilo produzido nas periferias norte-americanas. Suas relações interpessoais no jogo são, inicialmente, ligadas ao mundo do crime. Este lugar tem um posicionamento estrutural, uma vez que o jogo dá a entender que a vida de Franklin é muito vulnerável com poucas escolhas e ele corre o risco de rebaixamento social, para ralé, se não fizer o que for possível para manter-se em estado atual. Suas relações são, inicialmente, com o vendedor para quem Franklin “recupera” os carros junto de seu amigo Lamar e, mais tarde, Michael e Trevor. Quase não há interação entre ele e sua tia pois esta repudia sua presença em casa, como ilustrado na cena da Figura 10. A tia é a única presença de sua família em sua casa.



**Figura 10** - Franklin em casa com sua tia

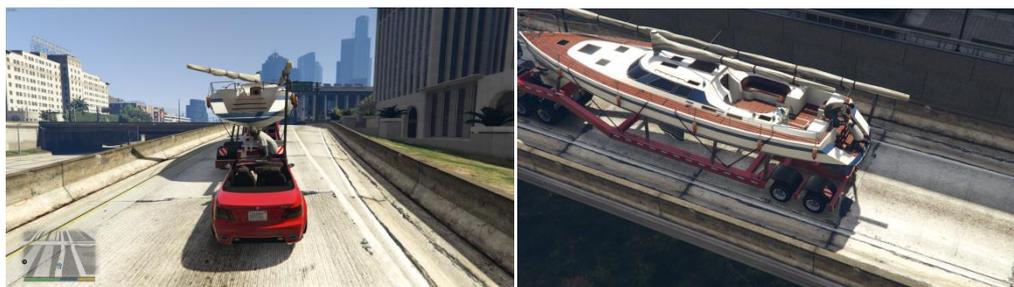
Fonte: imagem capturada pelo autor durante o jogo

As visitas de Franklin a outros bairros da cidade são, em maior parte, a trabalho. Não há uma condição de pertencimento dele para que circule confortavelmente em lugares de padrão de vida mais elevado. As primeiras visitas do jogador a estes locais são para o roubo dos carros para o patrão de Franklin. No estado inicial, o personagem “não pertence” a este mundo de consumo de automóveis e se envolve com isso apenas com propósitos ilegais.

A segunda categoria a ser analisada será a questão de relações de poder entre Franklin e Michael para com outros personagens e também entre eles mesmos. Observando os objetivos nas missões para cada personagem pode se enxergar com ainda mais profundidade como se dá a representação de classe no jogo.

Nas missões em que os dois personagens são “convocados” a liderança é sempre atribuída a Michael, justificando sua posição hierárquica por possuir maior experiência no mundo do crime e, em muitas vezes, ignorando as preocupações de Franklin quanto à periculosidade das missões em determinadas ocasiões.

Outro aspecto a ser analisado é o tipo de missão atribuída a cada um dos dois personagens. Franklin comumente é associado a missões que envolvem troca de tiros, drogas e tornam sua vida mais vulnerável que a de Michael. Por exemplo, no início do jogo seus objetivos são os roubos de carro. Logo em seguida, nas missões *Chop* e *Stretch na área* ele tem que lidar com tentativa de sequestro, tiroteio e fuga tanto da polícia quanto de uma gangue rival. Na missão *Safari de quebrada* ele, Trevor e Lamar envolvem-se em um tiroteio a céu aberto após uma negociação de compra de drogas falhar. Em ocasiões diferentes ele é designado para resgatar Michael e Lamar da posse de traficantes e mafiosos e uma de suas missões secundárias recorrentes é a identificação e assassinato de pessoas específicas. Uma das missões que melhor prova a vulnerabilidade de sua vida em relação a de Michael é a *Pai/Filho* onde ele é ordenado por Michael a reaver o iate deste e arrisca sua vida durante a perseguição em alta velocidade nas ruas de Los Santos (Figura 11).



**Figura 11** - Franklin arriscando a própria vida para recuperar o iate de Michael

Fonte: imagem capturada pelo autor durante o jogo

Enquanto as missões de Franklin geralmente baseiam-se no uso de violência para resolução dos problemas, as missões designadas a Michael envolvem mais do intelecto, ainda que também usem de violência em alguns casos. Uma destas missões é a infiltração na sede da empresa dona da rede social fictícia *Lifeinvader* para programar uma bomba no celular do CEO da

empresa. Assim que o executivo ativar o dispositivo, a bomba explode e o mata, fazendo com que um comparsa de Michael obtenha lucro em investimentos no mercado de ações. Michael também é encarregado de armar um assalto a uma loja de jóias, sendo responsável por estudar, planejar e comandar a missão. A partir de algum momento da história ele também se torna produtor de cinema, ficando encarregado de corrigir à força alguns problemas gerados por atores dos filmes.

Observa-se então como Michael, mesmo sendo do mundo do crime como Franklin, é encarregado de missões mais complexas e exigentes. Mesmo sendo criminoso ele ainda recebe um tratamento privilegiado, seja das agências de inteligência governamentais do jogo, seja dos colegas de crime. Já Franklin recebe um tratamento de “soldado raso”, mesmo sendo protagonista em diversas dessas missões.

## **Conclusão**

Através da pesquisa pode-se concluir que é possível utilizar um jogo para fazer uma leitura social, tal como se faz no audiovisual em formatos tradicionais, como filmes ou séries. A possibilidade existe a partir do momento em que se observa que em um jogo também há empenho na representação verossímil do mundo externo a ele. O jogo em questão não pode ser apenas analisado sob uma ótica de “círculo mágico”, uma vez que seu universo transcende a si mesmo, trazendo para a diegese elementos da dimensão “real” e emanando debates e observações sobre seus significados. O jogo torna-se um objeto passível de análise por uma proposta, talvez não intencional, de servir de algo além de entretenimento, mas também de questionamentos, caminhando em sentido oposto a como analisou Huizinga:

Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida "corrente" nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria (HUIZINGA, 1993, p. 11).

Ao longo deste texto foi feita um paralelo de GTA V com filmes do mesmo período, mas observou-se apenas seus orçamentos. Há como observar também a “cauda longa” gerada pelos games: GTA V ainda tem relevância, como um filme em lançamento, por se tratar de uma experiência mais imersiva e que demanda mais tempo do que um longa-metragem<sup>11</sup>. O jogo ainda passa por atualizações de otimização de desempenho e de alterações, propondo novas experiências de jogabilidade.

Algumas questões e análises podem servir para novas pesquisas. Mecânicas propostas pelo jogo que são utilizadas de forma única por cada jogador e passíveis de análise através de conceitos como sistemas complexos e *gaming emergency* que procuram descrever como determinados jogos buscam ampliar os próprios métodos de resolução de problemas, instigando o jogador a usar mais de sua criatividade sem que este fique preso em técnicas repetitivas e simulando uma complexidade do social. Outra questão que pode ser um objeto de pesquisa a partir do jogo é uma análise mais aprofundada da construção urbana dos mapas de GTA V e o que pode representar a disposição dos bairros no jogo em relação a uma experiência urbana mediatizada do jogador.

### **Referências bibliográficas:**

BOURDIEU, Pierre. **A distinção: crítica social do julgamento**. São Paulo: Edusp; Porto Alegre, RS: Zouk, 2009.

SOUZA, Jessé. **A Construção Social da Subcidadania: Para uma sociologia política da modernidade periférica**. Belo Horizonte. Editora UFMG. 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo. Editora Perspectiva S.A. 1993.

---

<sup>11</sup> [pt.videogamer.com/noticias/rockstar-gta-v-e-uma-experiencia-de-100-horas-de-mundo-aberto](http://pt.videogamer.com/noticias/rockstar-gta-v-e-uma-experiencia-de-100-horas-de-mundo-aberto). Acesso em 28/02/2018 às 13:44.

**Referências audiovisuais:**

**Assassin's Creed 2.** Ubisoft Montreal. Ubisoft. 2009. Multiplataforma. Inglês.

**Bully.** Rockstar Vancouver. Rockstar Games. 2006. Multiplataforma. Inglês.

**Capitão America: Guerra Civil.** Anthony Russo e Joe Russo. Estados Unidos. Marvel Studios. 2016. Título original: Captain America: Civil War.

**Crysis 3.** Crytek. Electronic Arts. 2013. Multiplataforma. Inglês.

**Driv3r.** Reflections. Atari. 2004. Multiplataforma. Inglês.

**Grand Theft Auto III.** DMA Design. Rockstar Games. 2001. Multiplataforma. Inglês.

**Grand Theft Auto IV.** Rockstar North. Rockstar Games. 2008. Multiplataforma. Inglês.

**Grand Theft Auto V.** Rockstar North. Rockstar Games. 2013. Multiplataforma. Inglês.

**Grand Theft Auto.** DMA Design. BMG Interactive. 1997. Multiplataforma. Inglês.

**Grand Theft Auto: San Andreas.** Rockstar North. Rockstar Games. 2004. Multiplataforma. Inglês.

**Grand Theft Auto: Vice City.** Rockstar North. Rockstar Games. 2002. Multiplataforma. Inglês.

**Tomb Raider. Crystal Dynamics.** Square Enix. 2013. Multiplataforma. Inglês.