

# Narrativas Imersivas e Marginalidade: Violência Urbana em GTA: San Andreas e Capitães da Areia

*Immersive Narratives and Marginality: Urban Violence in GTA:  
San Andreas and Capitães da Areia*

Bruno Camenietzki Amorim<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Núcleo Interdisciplinar para o Desenvolvimento – Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)  
Sala H-200H, Bloco H, Centro de Tecnologia. Av. Athos da Silveira Ramos 149,  
Cidade Universitária, Rio de Janeiro, RJ. CEP: 21941-909

brunocamenietzki@eefd.ufrj.br

**Abstract. Introduction:** This paper presents a comparative dialogue between the novel *Capitães da Areia* (1937), by Jorge Amado, and the video game *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), focusing on the representation of marginalized youth in violent urban contexts. **Objective:** The study investigates how both works construct narrative immersion and cultural representation by analyzing their specific expressive resources—literary and interactive—and their political and symbolic implications. **Methodology:** The analysis adopts a qualitative comparative approach, emphasizing intertextuality and the examination of narrative and sound elements (such as fictional letters in the novel and radio stations in the game). Theoretical references include bell hooks and cultural studies on media and race. **Results:** The research aims to demonstrate how literature and video games can critically address themes such as racism, exclusion, and identity, while also revealing structural limitations within their narrative and ideological frameworks.

**Keywords:** Narrative, Representation, Youth, Racism, Video games.

**Resumo Introdução:** Este artigo propõe um diálogo comparativo entre o romance *Capitães da Areia* (1937), de Jorge Amado, e o jogo eletrônico *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), a partir da representação de juventudes marginalizadas em contextos urbanos violentos. **Objetivo:** Investiga-se como ambas as obras constroem imersão narrativa e representação cultural, analisando seus recursos expressivos específicos — literários e interativos — e seus impactos políticos e simbólicos. **Metodologia:** A análise baseia-se em metodologia qualitativa comparativa, com foco na intertextualidade e na análise de elementos narrativos e sonoros (como as cartas fictícias no romance e as rádios do jogo). Referências teóricas incluem bell hooks e estudos culturais sobre mídia e raça. **Resultados:** Espera-se evidenciar como a literatura e os jogos eletrônicos podem dialogar criticamente com temas como racismo, exclusão e identidade, ao mesmo tempo em que revelam limitações estruturais em suas propostas narrativas e ideológicas.

**Palavras-chave:** Narrativa, Representação, Juventude, Racismo, Jogos Eletrônicos.

## 1. Introdução

A busca por imersão em mundos fictícios é um anseio comum tanto na literatura quanto nos jogos eletrônicos. Ambas as formas de expressão artística têm o poder de transportar os participantes para realidades imaginárias, onde a criatividade se desdobra em narrativas ricas e experiências sensoriais envolventes. Seja através das páginas de um livro ou dos pixels de uma tela, a capacidade de mergulhar em universos criados pela mente humana oferece um escape, um meio de explorar novas dimensões e perspectivas. Nessa busca por imersão, tanto escritores quanto desenvolvedores de jogos compartilham o desafio de criar mundos convincentes, nos quais os leitores e jogadores possam se perder e se conectar emocionalmente. A exploração desses dois meios revela não apenas o poder da imaginação, mas também a capacidade de influenciar profundamente a forma como percebemos e entendemos o mundo ao nosso redor.

Em um olhar comparativo entre o clássico literário "Capitães da Areia" (1937) e o icônico jogo eletrônico "Grand Theft Auto: San Andreas" (2004), é possível uma intrigante análise das ferramentas de imersão empregadas por essas obras distintas e de suas complexas visões de mundo, que muitas vezes se assemelham, mas que apresentam resoluções quase antagônicas. Enquanto o romance de Jorge Amado mergulha os leitores nas ruas Salvador, acompanhando a vida de jovens marginalizados, o jogo da franquia GTA transporta os jogadores para as ruas fictícias de San Andreas, onde protagonistas enfrentam desafios que ecoam questões sociais e culturais contemporâneas. Ambas as obras utilizam elementos narrativos e visuais para criar mundos palpáveis, explorando a condição humana por meio de personagens e cenários ricamente detalhados. Através dessa comparação, destaca-se não apenas a evolução das formas de contar histórias ao longo do tempo, mas também a diversidade de perspectivas e a capacidade dessas obras de provocar reflexões profundas sobre a sociedade e suas complexidades.

Este trabalho foi desenvolvido no contexto da disciplina de Cinema e Trabalho, oferecida no Programa de Pós-Graduação de Tecnologia para o Desenvolvimento Social (Núcleo Interdisciplina para o Desenvolvimento Social da Universidade Federal do Rio de Janeiro - NIDES/UFRJ). A proposta da disciplina consistia em promover uma análise comparativa entre obras cinematográficas e literárias que dialogam com diferentes momentos históricos e formas de organização social. Inicialmente, foram abordadas obras como Decameron, de Giovanni Boccaccio, e sua adaptação cinematográfica por Pier Paolo Pasolini (*Il Decameron*, 1971), bem como Macunaíma, de Mário de Andrade, e o filme homônimo dirigido por Joaquim Pedro de Andrade (1969), com foco na formação da modernidade. Em um segundo momento, o curso direcionou a análise para a contemporaneidade e suas manifestações de violência urbana, com destaque para os romances Cidade de Deus, de Paulo Lins, e Gomorra, de Roberto Saviano, e suas respectivas adaptações cinematográficas (2002 e 2008), ambientadas no Rio de Janeiro e em Nápoles. Inserido nesse debate, o presente artigo propõe um olhar para os jogos eletrônicos como mais uma forma narrativa possível de representação de realidades complexas, estabelecendo pontes entre o universo literário e o digital.

## 2. Capitães da Areia (1937)

Capitães da Areia (1937), uma das principais obras do renomado escritor baiano Jorge Amado traduzida para mais de 40 idiomas em 56 países, desempenha um papel fundamental na tradição literária do Brasil. Com seus 87 anos desde a publicação, a

narrativa que retrata a vida árdua de um grupo de crianças marginalizadas em Salvador continua a ser objeto de intensas análises e críticas. A profundidade psicológica dos personagens, a habilidade do autor em abordar questões sociais e políticas, e a maestria na construção de uma atmosfera realista conferem à obra um status atemporal. Inúmeras análises acadêmicas têm explorado suas camadas simbólicas, influências culturais e a representação da infância desfavorecida. Esse extenso escrutínio crítico fornece uma base sólida para compará-la a obras contemporâneas, como o jogo GTA: San Andreas. No entanto, ao contrário da vasta literatura acadêmica que envolve Capitães da Areia, o universo dos jogos eletrônicos, apesar de seu crescimento exponencial, ainda carece de uma crítica acadêmica consolidada e até de formulações conceituais específicas para tratar da forma midiática dos jogos eletrônicos enquanto forma de representação quando se comparado à literatura. Essa lacuna oferece uma oportunidade intrigante para explorar as implicações culturais, sociais e narrativas do mundo dos jogos, usando uma obra literária tão celebrada como ponto de partida e contraponto.

Minha motivação para a escolha dessas duas obras parte do objetivo de desenvolver e explorar a crítica dos jogos enquanto forma de representação, mas são reflexos tanto da minha trajetória acadêmica historiador na área de história da África e dos territórios da diáspora no Brasil, quanto com o fato de ter tido contato com essas duas obras em momentos próximos no mesmo período da minha vida. Li o Capitães da Areia e joguei GTA: San Andreas na minha adolescência e já nesses dois primeiros contatos vi diversas semelhanças nas formas de narrar tanto os trabalhos recebidos pelos Capitães da Areia e as missões de GTA: San Andreas, e de como também seria interessante que fosse feito um jogo que nos levasse para Salvador dos anos 30 e nos colocasse naquele universo de forma semelhante ao GTA.

## 2. GTA: San Andreas (2004)

GTA: San Andreas faz parte da franquia de jogos Grand Theft Auto, “O nome da série é um termo policial utilizado nos Estados Unidos para identificar roubos de automóveis: Grand Theft refere-se a furtos de valor elevado (maior que US\$ 400,00) e Auto, designa os automóveis. O nome desse crime, no Brasil, é Roubo Qualificado de Automóveis.” A Franquia GTA é produzida pela Rock Star Games, que é a produtora responsável por alguns dos jogos mais caros já produzidos. O título GTA V em seu lançamento custou U\$ 265 Milhões, sendo um marco que ultrapassou os jogos dos custos de produção do Cinema tendo faturado mais do que qualquer filme. O próximo título da franquia ainda em produção previsto para lançamento em 2025, já possui uma previsão de custos que ultrapassa U\$ 1 bilhão sendo a produção mais cara dentre toda a indústria do entretenimento.

A Franquia teve seu primeiro título lançado em 1997 na quinta geração de consoles. Neste primeiro jogo já estavam presentes as 3 cidades onde todos os títulos seguintes se desenrolam, sendo elas Liberty City (inspirado em Nova York), San Andreas (inspirado em São Francisco) e Vice City (inspirado em Miami). Sobre esse primeiro jogo existe um interessante documento de 1995 que é o primeiro Game Design Document sobre a franquia. Nesse documento diversas mecânicas de interação com o mundo são descritas e que irão acompanhar toda a franquia e que marcaram elas como uma das mais populares e polêmicas do mundo. Neste documento já está descrito o foco de todos os jogos da franquia e os limites de interação do jogador com o jogo: a possibilidade de

dirigir e roubar automóveis; a mecânica de combates com armas de fogo; as missões remuneradas dentro de organizações criminosas; e os confrontos com a polícia e exército.

O Jogo GTA: San Andreas se destaca entre os demais jogos da franquia por alguns fatores marcantes: 1 – foi o segundo mais vendido da franquia até o momento, tendo vendido mais de 27,5 milhões de cópias oficiais, estando atrás apenas do GTA V; 2 – A recepção do jogo tanto pelo público quanto pela crítica; 3 – foi o primeiro jogo da franquia com um protagonista negro e um dos personagens negros mais marcantes da indústria de jogos e o mais relevante de sua geração.

Mais do que a presença do protagonista negro é todo o contexto cultural em que esse personagem está inserido. O arco narrativo do jogo é baseado no evento histórico que ficou conhecido como Los Angeles Riots ou Rodney King Riots em 1992. Essa revolta se iniciou após a absolvição da justiça dos 4 policiais, sendo 3 deles brancos, responsáveis pela agressão televisada do motorista negro Rodney King. A revolta durou quase 1 semana resultando em 55 mortos e mais de 2000 pessoas feridas e é retratada no documentário “LA 92” (2017). O Arco da narrativa do jogo é focado em uma típica jornada do herói de Carl Johnson, CJ. O jogo se inicia com o protagonista voltando para sua cidade natal para o enterro de sua mãe e sendo parado pelo policial e antagonista do jogo, Frank Tenpenny, que é um policial corrupto do Departamento de Polícia de Los Santos (LSPD) e o chefe da C.R.A.S.H (Community Resources Against Street Hoodlums unidade da polícia do jogo voltada ao combate de gangues). Nessa cena o policial implanta uma arma que é prova de um assassinato no carro de CJ e toda a narrativa se dará na tentativa de CJ sobreviver nessa situação de chantagem em um contexto de guerra entre gangues.

Em seu livro “Olhares Negros: Raça e Representação” bell hooks irá analisar diversos personagens negros do cinema e da televisão. Em especial o capítulo 6: reconstruindo a masculinidade negra nos oferece uma perspectiva ampla para entender CJ e algumas contradições presentes no jogo. Sobre a forma como a literatura e o cinema branco tradicionalmente representam homens negros ela afirma: “*O retrato da masculinidade negra que emerge dessas obras constrói os homens perpetuamente como “fracassados”, que são “fodidos” psicologicamente, perigosos, violentos, maníacos sexuais cuja insanidade é influenciada pela incapacidade de realizar seu destino masculino falocêntrico em um contexto racista.*” (hooks, 2003). CJ é um personagem ambíguo em relação a esse tipo de representação. É um personagem que em sua jornada do herói é obrigado a se inserir em um contexto de violência que já havia conseguido se desvencilhar se mudando para outra cidade, e irá se deparar com diversos outros personagens negros que se enquadram neste tipo de representação da masculinidade negra. Mais marcante do que a própria da jornada de CJ, as mecânicas do jogo estimulam as interações violentas e que reforçam esse tipo de masculinidade.

### 3. Ferramentas de imersão

Voltando ao livro, um dos recursos literários que me chamou atenção ao revisitar a obra do Capitães da Areia foram as primeiras páginas do livro onde são apresentadas diversas matérias de jornais com entrevistas e opiniões que apresentam diversas perspectivas sobre os Capitães da Areia. Na minha primeira leitura do Texto a quase 20 anos atrás essa passagem não me chamou tanta atenção, na releitura do texto, após a conclusão do curso de graduação em história aquelas cartas me intrigaram muito e me fez pensar se aqueles

eram documentos históricos, relatos verdadeiros retirados do jornal. Uma pesquisa rápida mostrou que era na verdade um recurso literário buscando enriquecer o universo da obra com matérias fictícias de jornais. Esse recurso apresenta toda uma discussão fictícia envolvendo o editorial do jornal, representações religiosas, institucionais e da sociedade civil dando um contexto extremamente rico sobre a época.

#### *CRIANÇAS LADRONAS*

*AS AVENTURAS SINISTRAS DOS “CAPITÃES DA AREIA” – A CIDADE INFESTADA POR CRIANÇAS QUE VIVEM DO FURTO – URGE UMA PROVIDÊNCIA DO JUIZ DE MENORES E DO CHEFE DE POLÍCIA – ONTEM HOUVE MAIS UM ASSALTO*

*Já por várias vezes o nosso jornal, que é sem dúvida o órgão das mais legítimas aspirações da população baiana, tem trazido notícias sobre a atividade criminosa dos “Capitães da Areia”, nome pelo qual é conhecido o grupo de meninos assaltantes e ladrões que infestam a nossa urbe. Essas crianças que tão cedo se dedicaram à tenebrosa carreira do crime não têm moradia certa ou pelo menos a sua moradia ainda não foi localizada. Como também ainda não foi localizado o local onde escondem o produto dos seus assaltos, que se tornam diários, fazendo jus a uma imediata providência do Juiz de Menores e do doutor Chefe de Polícia.*

Esse trecho do livro se apresenta um interessante debate entre posições sobre como lidar com esse problema através de cartas enviadas ao jornal. Dentre elas temos a “*Carta do Secretário do Chefe de Polícia*” e a “*Carta do Doutor Juiz de Menores*” com uma disputa sobre quem deveria ser responsabilizado; “*Carta de uma Mãe, Costureira*”, Maria Ricardina, com uma crítica forte aos reformatórios “Eu prefiro ver meu filho no meio deles que no tal reformatório. Se o senhor quiser ver uma coisa de cortar o coração vá lá.”; CARTA DO PADRE JOSE PEDRO reforçando essa posição:

“Maria Ricardina tem razão. As crianças no aludido reformatório são tratadas como feras, essa é a verdade. Esqueceram a lição do suave Mestre, senhor Redator, e em vez de conquistarem as crianças com bons tratos, fazem-nas mais revoltadas ainda com espancamentos seguidos e castigos físicos verdadeiramente desumanos”

Especificamente temos uma passagem interessante sobre a visão dos jovens sobre os Capitães da Areia que frequentemente vemos como crítica aos jogos eletrônicos nos dias de hoje:

*A nossa reportagem ouviu também o pequeno Raul, que, como dissemos, tem onze anos e já é dos ginasiários mais aplicados do Colégio Antônio Vieira. Raul mostrava uma grande coragem, e nos disse acerca da sua conversa com o terrível chefe dos “Capitães da Areia”.*

*– Ele disse que eu era um tolo e não sabia o que era brincar. Eu respondi que tinha uma bicicleta e muito brinquedo. Ele riu e disse que tinha a rua e o cais. Fiquei gostando dele, parece um desses meninos de cinema que fogem de casa para passar aventuras.*

*Ficamos então a pensar neste outro delicado problema para a infância que é o cinema, que tanta ideia errada infunde às crianças acerca da vida. Outro problema que está merecendo a atenção do doutor Juiz de Maiores. A ele volveremos.( Reportagem publicada no Jornal da Tarde, na página de “Fatos Policiais”, com um clichê da casa do comendador e um deste no momento em que era condecorado.)*

Essa é uma crítica que vemos frequentemente nos dias de hoje aos jogos eletrônicos com um fator geracional muito marcante. A geração que direciona essas críticas aos jogos é um fator muito mais relevante e presente do que sua posição política por exemplo. Conservadora ou progressistas, de esquerda ou de direita. No entanto, críticas ao cinema, ainda que presentes, nos dias de hoje já não são tão presentes quanto aos jogos eletrônicos.

Já o recurso que busco analisar no GTA: San Andreas são as músicas que compõe especificamente as rádios presentes no jogo. Diferente das cartas à redação do Capitães da Areia, essas músicas são uma verdadeira coletânea de um período histórico e são, portanto, um documento real presente no jogo. Esse elemento não deve ser menosprezado uma vez que são 10 rádios com mais de 150 músicas diferentes, além de um DJ diferente para cada rádio, e ainda uma outra rádio apenas com programas de auditório fictícios.

As rádios têm diversas funções dentro do jogo, uma delas é de localizar o jogador na área em que está nesse mundo. Uma das características do GTA é ser um jogo de Mundo Aberto, ou seja, o jogador é inserido em um grande mundo e tem liberdade de explorar esse lugar e não só seguir a história principal do jogo. GTA: San Andreas tem o equivalente a 33 quilômetros quadrados com 3 cidades diferentes: Los Santos, San Fierro – as duas inspiradas em partes diferentes de Los Angeles – e Las Venturas, inspirada em Las Vegas. A exploração dessas cidades e suas descrições são encontradas no próprio manual que acompanha o jogo:

“San Andreas é um dos destinos para viajantes mais diversificados do país, conhecido por sua vasta dimensão e uma variedade incrível. Apesar de ser aclamada por apenas 3 de suas principais cidades, tendo cada uma delas a oferecer seu próprio estilo e atrações – Los Santos com suas celebridades e guetos dispersos, San Fierro com sua eclética comunidade artística e Las Venturas com o brilho e o glamour dos seus cassinos – San Andreas tem muito mais: de montanhas, cidades fantasma, florestas quentes e densas a desertos secos. Dedique um tempo para visitar todo o estado e apoiar as empresas locais.”

Em cada uma dessas localidades, cada vez o que o jogador entra no carro ele estará em uma estação de rádio diferente, com um estilo de música diferente que terá relação com a ambientação proposta para o lugar. Nas áreas rurais os rádios estarão conectados na rádio K-Rose que toca músicas *Country Clássicas*. Já em San Fierro as rádios estarão sintonizadas na SF-UR que toca música eletrônica. Na cidade em que o jogador inicia o jogo e onde o personagem principal nasceu, Los Santos, as rádios estarão em geral sintonizadas na Rádio Los Santos que toca músicas *Gangasta Rap* e são elas que irei analisar mais atentamente, pois são elas que estão mais associadas à história narrada no jogo, a seus personagens principais e aos fatos históricos que são.

Além da comparação entre a literatura de Capitães da Areia com o jogo GTA, o Filme que talvez possa mais contribuir para essa análise é o *Straight Outta Compton* (2015) pois é um filme que apresenta o mesmo contexto cultural, a mesma região, inclusive apresentando alguns fatos históricos presentes no jogo como os distúrbios de Los Angeles. O filme é em um drama biográfico que acompanha a história do grupo N.W.A (*Niggaz Wit Attitudes*) entre 1988 e 1995 e sua trajetória no condado de Compton. Todas as músicas da Radio Los Santos são desse mesmo período, também é importante destacar que 11 das 16 músicas dessa rádio são de artistas que são retratados no filme. GTA: San Andreas faz uma referência ao condado de Compton através do bairro de

Ganton, território da *Groove Street Family*, gangue de Carl Johnson, CJ, protagonista do jogo. Essas músicas são interessantes também para entender o contexto que motivou o Los Angeles Riots em 1992. Duas músicas podem ser consideradas marcos para compreender esse período, primeiro a música “*Fuck tha Police*” (N.W.A. 1988), que já mostravam um cenário de violência policial 4 anos antes da revolta.

(...) Fuck the police!  
Comin' straight from the underground  
A young nigga got it bad 'cause I'm brown  
And not the other color some police think  
They have the authority to kill a minority (...)

Em seguida a música “*Killing in the name*” (Rage Against the Machine. 1992) Apesar de não ser um dos grupos de RAP de Compton, é um grupo de Los Angeles marcado pela visão política de esquerda que é uma mistura do vocal do RAP com uma formação de Rock com baixo, guitarra e bateria. Essa música é tocada na última missão do jogo onde você derrota o policial (não consigo dizer com precisão se foi uma escolha aleatória dentre várias possibilidades, mas foi a minha experiência de jogo). Ela foi composta logo após os eventos dos *Los Angeles Riots* como um a forma de protesto contra a polícia:

Some of those that work forces  
Are the same that burn crosses  
Some of those that work forces  
Are the same that burn cresses

No trecho acima música faz referência a prática de queimar cruzes da *Ku Klux Klan* nos estados unidos e como as vezes são as mesmas pessoas que trabalha nas forças policiais. Outra característica é a evolução dos versos que mudam a cada repetição, na primeira é uma repetição da frase “E agora você faz o que eles mandaram” depois no verso seguinte ele incrementa a frase “você está sob controle” e por fim termina com a frase “Foda-se você, eu não vou fazer o que você me diz”. Todos esses versos são alternados com o refrão que é cantado somente com o grito “*killing in the name of*”.

And now you do what they told ya  
And now you do what they told ya  
But now you do what they told ya  
Well now you do what they told ya  
(...)  
And now you do what they told ya  
now you're under control  
And now you do what they told ya  
now you're under control  
(...)  
Fuck you, I won't do what you tell me  
Fuck you, I won't do what you tell me

(...)

Killing in the name of!

Killing in the name of!

A grande atenção a detalhes da narrativa buscando apresentar um contexto cultural marginalizado e extremamente violento através de referências estéticas, arquitetônicas e musicais, apresentando também personagens profundos dentro dessas complexas dinâmicas de disputas territoriais das gangues de Los Angeles retratada no jogo é um fenômeno poucas vezes vistos na indústria dos jogos eletrônicos. Os recursos que são possíveis para um jogo eletrônico aprofundar sua narrativa é um dos fatores que diferencia essa mídia das outras. Não é possível incluir em um filme nem em um livro 155 músicas em 11 estações de rádios diferentes. Só a duração dessas músicas já é maior do que o áudio livro do Capitães da Areia, e esse é apenas uma mecânica sonora do jogo, poderia ainda no mesmo campo aprofundar nas dublagens que renderam diversos prêmios aos atores além do texto que trouxe gírias e dialetos para a narrativa.

#### 4. Conclusão

As duas obras, portanto, nos apresentam universos fictícios baseados em contextos culturais complexos e fascinantes que através de diversas ferramentas narrativas, instigam e trazem o leitor/jogador para dentro desses universos extremamente violentos. No entanto as obras concluem de forma opostas no que se refere a uma visão de sociedade. A jornada do protagonista do Capitães da Areia que não foi tão explorada nesse trabalho, Pedro Bala, descrito no livro como um menino loiro e filho de um grevista assassinado, o leva a lutar lado a lado com os estivadores em sua greve, já a jornada traçada por CJ o leva também de retorno a suas origens, mas com um foco maior na riqueza individual produzida através dos arcos narrativos do jogo. Mais do que uma comparação entre esses personagens, ela apresentante visões políticas diferentes dos autores. No caso de GTA, a empresa Rockstar Games, que produziu o jogo, se apresenta de forma muito mais marcante que os produtores, programadores e diretores. Em GTA, mesmo que de certa forma suas conquistas tenham sido compartilhadas com sua comunidade em seu retorno para *Ganton* após passar por diversas situações nas outras cidades e regiões do jogo, as mecânicas do jogo reforçam sempre o enriquecimento individual do jogador através da aquisição de vários imóveis, roupas e carros de luxo.

A trajetória de CJ, é de certa forma também a trajetória de diversos artistas já mencionados anteriormente e presentes na trilha sonora do jogo GTA: San Andreas. Dr. Dre, por exemplo, um dos integrantes do N.W.A, que tem sua história apresentada no filme *Straight Outta Compton*(2015) em 2021 também se tornou um personagem da franquia GTA em sua versão GTA online: Contract, hoje é um bilionário da indústria da música. A própria franquia de GTA é uma das mais lucrativas de toda indústria do entretenimento. O Jogo GTA V, já mencionado anteriormente e lançado em 2013, lucrou 3 vezes mais do que o filme mais lucrativo já feito. Um olha mais atento para as mecânicas desenvolvidas ao longo da história da franquia só reforçou a posição anarcocapitalista.

Nos títulos posteriores a GTA: San Andreas, você além dos bens materiais de luxo também pode usar o dinheiro conquistado através da criminalidade na bolsa de valores, e suas narrativas se afastaram bastante do contexto comunitário presente em GTA: San Andreas e são quase que opostas a conclusão de Capitães da Areia. A própria diferença cultural é o produto sendo vendido com o jogo, como bell hooks aponta: “*Enquanto andar*

*com pessoas negras e expressar prazer com a cultura negra se tornou “legal” para as pessoas brancas, a maioria das pessoas brancas não sente que esse prazer deveria estar associado a desaprender o racismo.”.* Portanto uma visão crítica de GTA: San Andreas se faz necessária para compreender sua profundidade e suas limitações enquanto representação da comunidade negra norte americana e de questão mais amplas envolvendo a branquitude e o racismo.

Independente do horizonte político problemático apresentado pelo GTA: San Andreas, é necessário compreender a importância dessa narrativa dentro do contexto da indústria dos jogos eletrônicos, principalmente em um momento em que quase não havia estórias e personagens negros sendo representados. bell hooks irá reforçar em seu livro “amando a negritude como resistência política”, título de seu primeiro capítulo em Olhares Negros. Hoje, após 20 anos de seu lançamento oficial, GTA: San Andreas foi relançado na plataforma de Streaming Netflix e continua ecoando em uma nova geração de jogadores apesar das disparidades tecnológicas dos atuais produtos da indústria de jogos eletrônicos. Um olhar para esses jogadores que ainda jogam esse jogo e produzem conteúdo podem nos ajudar a compreender o impacto dessa obra com o público e seu potencial enquanto uma obra que retrata as contradições e complexidades da vida da comunidade negra no início da década de 90. O produtor de conteúdo, o homem negro “Xzit Thamer” foca seu trabalho em *Reacts* de comédia de GTA: San Andreas, onde uma câmera mostra suas reações e outra a tela do jogo. Ele veste a mesma roupa do protagonista CJ e reage com expressões a diversas situações do jogo e seus vídeos rendem milhões de visualizações em todo o mundo.

## References

- Acosta, Leonardo. (1982) “Música y descolonización.” Editorial Arte y Literatura, La Habana.
- Acosta, Leonardo. (1983) “Del tambor al sintetizador.” Editorial Letras Cubanas, La Habana.
- Hall, Stuart. (2003) “Da diáspora: identidades e mediações culturais.” Trad. Adelaine La Guardiã Resende et al. Belo Horizonte: Ed. UFMG; Brasília: Representação da Unesco no Brasil.
- hooks, bell. (2019) Olhares negros: raça e representação. Tradução de Stephanie Borges. São Paulo: Elefante.
- Huizinga, Johan. (2000) “Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.” Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo, Perspectiva, 4<sup>a</sup> edição.
- Salen, Katie. Zimmerman, Eric (2003). Rules of Play, MIT Press.
- Schell, Jesse. (2015). “Art of Game Design: A Book of Lens” CRC Press.