



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

INSTITUTO DE CULTURA E ARTE

DESIGN-MODA

MARIA CHRISTINA SOARES MENDES

**A IDENTIDADE ATRAVÉS DAS ROUPAS DOS PROTAGONISTAS DO JOGO
*GRAND THEFT AUTO V.***

FORTALEZA

2019

MARIA CHRISTINA SOARES MENDES

**A IDENTIDADE ATRAVÉS DAS ROUPAS DOS PROTAGONISTAS DO JOGO
*GRAND THEFT AUTO V.***

Monografia apresentada ao Programa de Graduação em Design-Moda da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design-Moda.

Orientador(a): Prof. Júlio César da Silva Castro.

FORTALEZA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M492i Mendes, Maria Christina Soares.

A identidade através das roupas dos protagonistas do jogo Grand Theft Auto V / Maria Christina Soares Mendes. – 2019.

89 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2019.

Orientação: Prof. Júlio César da Silva Castro.

1. Figurino. 2. Game design. 3. Moda. I. Título.

CDD 391

MARIA CHRISTINA SOARES MENDES

**A IDENTIDADE ATRAVÉS DAS ROUPAS DOS PROTAGONISTAS DO JOGO
*GRAND THEFT AUTO V.***

Monografia apresentada ao Programa de Graduação em Design-Moda da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design-Moda.

Aprovada em: ___/___/_____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Júlio César Silva De Castro (Orientador)
Universidade Federal Do Ceará (UFC)

Prof. Dra. Dijane Maria Rocha Victor
Universidade Federal Do Ceará (UFC)

Prof. Me. Fernando Luís Maia Da Cunha
Universidade Federal Do Ceará (UFC)

À minha família

AGRADECIMENTOS

Acima de tudo, agradeço a Deus por tudo. Sem Ele, nada seria.

Agradeço à minha família por todo apoio, carinho e confiança ao longo desses anos. Aos meus pais Aldenira e Helder, a minha irmã Eduarda e aos meus avós Emília e José, em especial. Sem eles, não teria chegado até aqui.

Às minhas amigas do curso, em especial ao grupo “Só as originais”, pelo apoio, ajuda, bons momentos e aos de angústia compartilhados. Às amigas e amigos da UFC que fiz durante esses anos, principalmente aos do PACCE.

Às minhas professoras e professores do curso, na qual aprendi não só em relação ao profissional de moda, mas questões de vida também. Em especial a professora doutora Francisca Raimunda pelas aulas de projeto que me guiaram até chegar na disciplina do TCC.

Agradeço ao professor orientador Júlio César pela paciência, críticas e sugestões dadas, sem os quais a pesquisa não seria a mesma. Agradeço a professora Dijane e ao professor Fernando, que ficaram na banca, pela paciência e os feedbacks.

Às minhas professoras e professores desses anos de estudo, do ensino fundamental, ensino médio e as do cursinho Seis de março também.

Agradeço ao universo por ter conspirado a favor.

“A estrada em frente vai seguindo
Deixando a porta onde começa
Agora longa já vai indo,
Devo seguir; nada me impeça;
Em seu encalço vão meus pés,
Até a junção com a grande estrada,
De muitas sendas através
Que vem depois? Não sei mais nada”.

(J. R. R. Tolkien, Senhor dos anéis, a sociedade do anel)

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo analisar como as identidades dos protagonistas do jogo *Grand Theft Auto V*, Michael, Franklin e Trevor, são transmitidas através das roupas. A partir da observação do jogo, foi percebido que os protagonistas têm diferenças na qual elas são transmitidas nas roupas, como o fato de haver roupas em comuns e específicas. Diante disso, visa compreender a constituição dos figurinos de game e compreender a constituição dos figurinos dos três personagens. Para tanto, foi realizado um estudo através do próprio jogo GTA V, vídeos de jogadores, pesquisas bibliográficas e comparação de filmes e vídeos de música, em relação a cada personagem. A partir da pesquisa, foi compreendido que as roupas transmitem significados de cada um, seus estilos de roupas como hip hop, hipster e o “tiozão rico”, suas personalidades e estilos de vida. Análise de como o conhecimento em moda é necessário na construção de um personagem, como ela transmite a identidade e a personalidade deles através das roupas.

Palavras-chave: Figurino. Moda. Game Design.

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo analizar como las identidades de los protagonistas del juego Grand Theft Auto V, Michael, Franklin e Michael, son transmitidas a través de sus ropas. Delante de la observación, fue notado que las diferencias entre los protagonistas son transmitidas por medio de las ropas, como el fato de haber ropas comúns y específicas. Ante eso, busca entender la constitución del figurín del juego y de los personajes. Por tanto, fue realizado una investigación del propio juego GTA V, con videos de jugadores, pesquisa bibliográfica y comparación de películas y músicas, en relación a cada personaje. Con la investigación, fue comprendido que las ropas transmiten significados de cada uno de sus estilos como el hip hop, hipster y el "tío rico", sus personalidades y estilo de vida. La analize de como el conocimiento en moda es necesario para construir un personaje, como ella transmite su identidad y personalidad a través de sus ropas.

Palabras clave: Figurín. Moda. Game Design.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1— Da esquerda para direita, os atores Ned Luke, Shawn Fonteno e Steven Ogg e seus respectivos personagens.....	31
Figura 2— Uma das lojas Ponsonbys.....	34
Figura 3— Uma das lojas Suburban.....	34
Figura 4— Uma das lojas Binco disponível.....	35
Figura 5— Michael com sua aparência original antes das alterações feitas pelos jogadores.....	37
Figura 6— Franklin com sua aparência original antes das alterações feitas pelos jogadores.....	39
Figura 7— Trevor com sua aparência inicial, antes das alterações dos jogadores...	41
Figura 8— Franklin e outros personagens vestindo roupa de bombeiros.....	46
Figura 9— Uma das camisas de golfe disponível para Michael.....	47
Figura 10— Michael jogando golfe.....	48
Figura 11— Michael praticando tênis em sua casa com Miranda, sua esposa.....	49
Figura 12— uma das camisas e bermudas praianas disponíveis para Michael.....	49
Figura 13— uma das bermudas disponíveis para Michael.....	50
Figura 14— Silvio Santos de férias na Flórida, EUA.....	50
Figura 15— Robert De Niro como Neil McCauley.....	51
Figura 16— Prólogo do jogo, Michael caminhando pela praia.....	52
Figura 17— Franklin usando uma das camisas de basquete disponíveis.....	53
Figura 18— Abdul-Jabbar em 1982.....	54

Figura 19— Arquivo da revista do time 2011/12.....	54
Figura 20— Uma das jaquetas disponíveis para Franklin é do time de beisebol, o Feud.....	56
Figura 21— Quarto de Franklin na casa de sua tia.....	57
Figura 22— Craig Jones e Smokey respectivamente.....	57
Figura 23— Uma das camisas do Feud.....	58
Figura 24— Uma das calças jeans justa coloridas disponíveis para Franklin na loja Suburban.....	58
Figura 25— Uma das calças jeans largas (saggy) disponíveis para Franklin na loja Suburban.....	59
Figura 26— Clipe da música "Ali Bomaye" que toca na rádio Los Santos.....	60
Figura 27— Cena em que o rapper Rick Ross aparece usando uma semelhante a que Franklin usa.....	60
Figura 28— Ao ser perguntado sobre seu modo de vestir, Trevor responde, de acordo com a tradução do jogo, "qual o problema? Eu cago e ando pra como me vestir".....	61
Figura 29— Uma das regatas disponíveis para Trevor.....	62
Figura 30— Embalagem de uma regata da marca Continental Bravos, década de 1970.....	63
Figura 31— Uma das regatas e bermudas disponíveis para Trevor.....	63
Figura 32— Catálogo da "Sears" com a propaganda da Puma, 1980.....	64
Figura 33— Uma das camisas de boliche disponíveis.....	64
Figura 34— Propaganda das camisas de boliche Hilton.....	65

Figura 35— Uma das jaquetas disponíveis para Trevor.....	66
Figura 36— Da esquerda para direita, jaqueta que Peter Fonda usa em Easy Rider, de 1969 e uma jaqueta inspirada no filme.....	67
Figura 37— Semelhança entre Trevor e Jack Torrance.....	68
Figura 38— Trevor usando um dos vestidos disponíveis.....	69
Figura 39— Um dos ternos disponíveis para Trevor.....	70
Figura 40— Uma dos wallpapers disponíveis para download.....	74
Figura 41— Composição das roupas dos protagonistas.....	74
Figura 42— Um dos ternos disponíveis para Michael.....	75
Figura 43— Um dos ternos disponíveis para Trevor.....	75
Figura 44— Um dos ternos disponíveis para Franklin.....	76

LISTA DE TABELAS

Tabela 1— Quantidade total de peças disponíveis para cada personagem.....	71
Tabela 2— Roupas específicas de cada personagem.....	72
Tabela 3— Valor aproximado de cada peça.....	73
Tabela 4— Valor total das peças de cada personagem.....	73

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	15
2 METODOLOGIA.....	20
2.1 Tipo de Pesquisa.....	20
2.2 Área de abrangência.....	21
2.3 Plano de coleta de dados.....	21
2.4 Categorias analíticas.....	22
2.5 Tratamento de dados.....	22
3 IDENTIDADE DE UM INDIVÍDUO.....	24
3.1 Identidade e linguagem das roupas.....	25
4 OS JOGOS “GRAND THEFT AUTO” (GTA).....	29
4.1 As lojas do GTA V.....	33
5 OS PERSONAGENS DO JOGO GTA V.....	36
5.1 MICHAEL.....	36
5.2 FRANKLIN.....	38
5.3 TREVOR.....	41
6 ANÁLISE — ROUPAS E IDENTIDADE.....	47
CONCLUSÃO.....	77
REFERÊNCIAS.....	81
APÊNDICE A— TABELAS DE ROUPAS, SAPATOS E ACESSÓRIOS DISPONÍVEIS PARA CADA PERSONAGEM.....	86

1 INTRODUÇÃO

A indústria de jogos eletrônicos vem crescendo a cada dia. Jogos de vários gêneros¹, plataformas², modos de jogabilidade³ e aplicações⁴ são desenvolvidos por equipes para fins diversos, como entretenimento. Os jogos digitais, ou só “*games*”, são a evolução dos jogos tradicionais (LIMA, 2011). Esses jogos tradicionais, boa parte dos que conhecemos veio por conta do rei de Castela e Leon, Alfonso X [reinado de 1252-1284], através da obra *Libro de acedrez, dados e tablas*, as origens e regras dos jogos, segundo Xavier (2010).

No início, os jogos foram desenvolvidos por equipes de professores e alunos nas universidades para fins de entretenimento ou melhorar as suas habilidades em programação. Segundo Novak (2010), foi a partir da década de cinquenta que os jogos eletrônicos se desenvolveram em dois segmentos distintos. Um quando Marty Bromley, em 1951, comprou máquinas eletromecânicas e lançou a SEGA (*Service Games*) e a partir desse momento foi transformado máquinas de games operados por moedas (as versões desses jogos deram início aos consoles⁵ de hoje). Outro seguimento, de acordo com o autor, foram os *games* para computadores de grande porte, como o *Spacewars!* Segundo Xavier (2010), William Higinbotham desenvolveu um jogo eletrônico interativo jogado por meio de um

¹ Gênero, segundo Novak (2010), são categorias baseadas na combinação de ambiente, tema, estratégia de jogo e outros aspectos. Alguns deles são ação, aventura e simulação.

² Plataformas é onde o jogo “rodará”, se será no computador, consoles ou outros dispositivos.

³ Modo de jogabilidade está relacionado a quantidade de jogadores que jogam; se é monojogador (um jogador), dois jogadores, multijogadores e outros.

⁴ As aplicações seria a finalidade do jogo. Se é para educar, desafiar o jogador, distrair e outros.

⁵ Consoles são aparelhos individuais que, acoplados na televisão, exibem o jogo. Segundo Novak (2010), são geralmente jogados em casa, conectados a um aparelho de televisão. São divididos por gerações, as quais cada uma havia um novo aspecto do aparelho em questão de gráficos, jogabilidade e outras características.

osciloscópio acoplado em um computador analógico, o “Tênis para dois”. Foi a partir desse jogo eletrônico que Russel, junto com sua equipe, desenvolveram o *Spacewars!*, três anos depois.

O que antes, o primeiro jogo eletrônico era uma batalha espacial onde haviam foguetes, o *Spacewars!*, com qualidade alta para a época, progressivamente foram surgindo jogos com diversas histórias, personagens, plataformas(...) diferentes.

Para se desenvolver um personagem, são necessários profissionais de várias áreas. Para Bobany (2008), os *videos games* são uma manifestação artística na qual desenvolvedoras e produtoras contratam pessoas não só na área de jogos, como *games designers* e animadores, como outras áreas de forma a deixá-los mais realistas possíveis; tal qual o de moda para desenvolver os figurinos. O figurino dos jogos tem uma comunicação diferente. Eles caracterizam um personagem através de roupas, texturas (...) expressando o estilo de vida, a época, aspectos psicológicos e outras informações, de acordo com Oliveira *et al.* (2014). Para desenvolver os figurinos, precisa-se ter bastante conhecimento sobre o personagem, já que pode aproximar ou distanciar ao mundo real, segundo o mesmo. A preocupação com o figurino cresceu quando houve um aumento na qualidade gráfica. Tendo um certo cuidado pois os figurinos podem ou não aproximar os personagens no jogo (*idem*, 2014).

O vestuário é uma forma de se comunicar. Segundo Crane (2000), ele desempenha um papel de grande importância na construção social da identidade; ela evidencia status social e de gênero. Nos séculos anteriores era uma forma de identificar o indivíduo, como sua religião, ocupação e origem regional.

Diferente de vestuário, a moda, de acordo com Barbosa (2006), é um fenômeno do mundo ocidental moderno; não tem conteúdo próprio, não está ligado à um objeto específico, por vezes é relacionada somente às roupas, valoriza o novo e o individual. De acordo com Garcia e Miranda (2010 p. 22.), ela é um “conjunto atualizável” que os indivíduos assumem como modo de gerenciar sua aparência, a modificando ou atualizando de forma a interagir com o outro.

Tendo em vista que para a construção dos jogos são necessários profissionais de várias áreas, sendo que os figurinos são de suma importância, já que eles comunicam sobre os personagens, no GTA V não é diferente. Há três personagens de jogador⁶ no jogo: Michael, Franklin e Trevor. Os personagens de *games* são desenvolvidos por uma equipe própria: o *character design*, de acordo com Bobany (2006). A equipe é responsável pela aparência, roupas, como os personagens reagem ao jogador e ao ambiente, o psicológico, seus atos, como o autor chama, “uma criatura virtual viva” (BOBANY, 2008 p.28). O protagonista nos *games*, ainda de acordo com o mesmo, é “uma entidade física envolvida em alguma atividade” e que “deve seguir regras básicas de jogabilidade para encaixar-se no título” (*idem*, 2008, p.76).

Os protagonistas têm diferenças entre si, e uma delas é a personalidade. Baseando-se em vários teóricos, Allport (1937, *apud* Hall e Lindzey 1973) apresenta cinquenta definições de personalidade. Duas delas são a biossocial e biofísica. A biossocial se refere a reação produzida nos outros que define a personalidade; já a biofísica se refere “a personalidade em características ou qualidade do próprio indivíduo” (HALL; LINDZEY, 1973, p. 21). Na construção de um jogo, Novak (2010) recomenda desenvolver a personalidade do personagem antes de criar a aparência. Isso se dá pelo fato que a aparência física precisa estar correlacionada ao seu papel na história.

No GTA V, cada personagem tem um estilo de vida, de roupa e personalidade diferente do outro, evidenciados principalmente através das roupas. Michael mora em um bairro nobre, tem uma mansão com quadra de tênis, usa terno e roupa de golfe, na maior parte das vezes, e frequenta lugares como clube de golfe. Franklin mora, no início do jogo, em uma comunidade no Sul de Los Santos, usa roupas do estilo *hip-hop*, de times de basquete, de beisebol e fica se aventurando pelas ruas de Los Santos. Já Trevor, considerado maníaco e pirado pelo os outros

⁶ De acordo com Novak (2010), há dois tipos de personagens: os de jogador (aquele que o jogador ou jogadora tem o controle) e os que não tem controle, os personagens não jogadores (conhecidos também como NPCs (*non-player characters*)).

personagens, visto como *hipster* pelo Michael, tem roupas no estilo vintage e fica bêbado pela cidade, encarando as pessoas⁷.

No jogo, há consumo por meio da compra de propriedades específicas para cada personagem como tatuagens, cabelos e roupas. Sobre o consumo, Miranda (2008) afirma que este é como um símbolo⁸, é uma ação social, uma interpretação compartilhada e vice-versa. Ainda de acordo com a mesma, o consumidor busca uma expressão de si mesmo. Garcia e Miranda (2010) afirmam que as pessoas compram o produto por causa de seus valores e gostos pessoais. O valor representa a crença sobre a vida e comportamento aceitável. Segundo elas, ocorre a identificação social na qual expressa a personalidade dos indivíduos.

Este estudo tem como o objetivo geral analisar como as identidades de Michael, Trevor e Franklin, protagonistas do jogo *Grand Theft Auto V* (GTA V), são transmitidas através das vestimentas. Têm como objetivos específicos compreender a constituição dos figurinos dos três protagonistas; analisar como a identidade dos personagens do jogo são transmitidas através das roupas em comum e específicas; entender a construção de um figurino de *game*.

Para este fim, a pesquisa foi feita de modo exploratória, com o intuito de analisar a relação entre as vestimentas e a identidade de cada personagem. Para isso, foram feitas pesquisas bibliográficas e documentais nas áreas de roupas, identidade e consumo. Além disso, foi feita uma pesquisa quantitativa com os dados obtidos. Estes, foram agrupados em tabelas afim de comparar as roupas dos três personagens.

O interesse pela pesquisa surgiu de maneira pessoal, a partir vivência da própria pesquisadora. Em contato com o tema desde cedo, ainda criança jogava *videos games*, sendo um dos preferidos o jogo *Grand Theft Auto: Liberty City Stories*, da mesma franquia⁹. O interesse pelo o tema em si surgiu quando a mesma

⁷ O fato deles estarem deixando seus filhos em determinado canto de Vinewood, passeando pelas ruas de Los Santos, bêbado pela cidade encarando as pessoas, foi a partir de uma análise que todas as dez vezes em que o jogo foi ligado e/ou trocado de personagem, afim de saber o que eles fazem quando não estão selecionados pela jogadora.

⁸ O consumo simbólico é a “ideia de que os produtos servem como símbolos, que são avaliados, comprados e consumidos pelo seu conteúdo simbólico” (MIRANDA; 2008, p. 22). Com a

⁹ Do verbo franquear, significa “conceder licença de utilização de determinada marca”, de acordo com o dicionário Michaelis online. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/franquear/>>. Acesso em:

conversou com uma amiga e comentou que havia percebido a diferença entre os personagens, suas identidades e personalidades transmitidas através das roupas.

Análise de como o conhecimento em moda é necessário na construção do figurino de um personagem, como ela transmite a identidade e a personalidade deles. Ademais, complementar o estudo científico acerca dos figurinos de *videos games*.

Além da introdução que é o primeiro item e a metodologia o segundo, no terceiro capítulo apresento a constituição da identidade de um indivíduo, a socialização e a relação da identidade e linguagem das roupas. No quarto capítulo, será estudado a franquia do GTA, sua história, a evolução do jogo até o GTA V e as lojas. No quinto capítulo, será explorado os personagens, sua história, estilo de vida, personalidade, sua aparência “bruta” antes das modificações dos jogadores. No sexto capítulo será feito o estudo de cada personagem, levando em conta a identidade transmitida através das roupas comuns e específicas. E por último, a conclusão, o que foi observado neste estudo em relação aos personagens e a *Rockstar*.

28 ago. 18. No caso dos games, são uma sequência de jogos, podendo ter uma história contínua ou não.

2 METODOLOGIA

2.1 Tipo de Pesquisa

Foi realizado uma pesquisa exploratória com intuito de explicar o tema proposto. Esse tipo de pesquisa tem como “objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses” (GIL, 2002 p.41).

Quanto ao procedimento técnico, foi determinado a pesquisa bibliográfica e a documental. De acordo com Köche (2011, p. 122), a pesquisa bibliográfica é uma forma de explicar um problema utilizando livros, com intuito de “conhecer e analisar as principais contribuições teóricas existentes sobre um determinado tema ou problema (...)”. Para a realização da pesquisa, foram feitas coletas bibliográficas acerca dos assuntos sobre personagens, design de jogos, identidade, consumo, moda e linguagem.

A pesquisa documental, de acordo com Sá-Silva *et al.* (2009), é o documento como fonte de pesquisa que pode ou não ser escrito, como filmes e documentários. Usam materiais que ainda não receberam tratamento analítico (GIL 2008). Neste caso, foi determinado tanto o jogo em si como vídeos de jogadores jogando, comunidade *GTA V* Wiki, no site *Fandom*¹⁰, filmes (sendo um deles o que a

¹⁰ FANDOM é uma “marca global de mídia de entretenimento alimentada pela paixão dos fãs”, como diz no seu site. Tem diversas comunidades da cultura pop como jogos, filmes, quadrinhos, livros e outros. É comumente usado no universo *gamer*. Neste caso, são informações encontradas no próprio jogo (não necessariamente no mesmo jogo, podendo ser da franquia), através de entrevistas da equipe, documentários ou site oficial.

equipe se baseou para fazer um personagem) e clipe de música, afim de comparar um personagem que têm influência do rap.

Além disso, foi elaborado uma pesquisa quantitativa com os dados obtidos através da pesquisa exploratória. Segundo Gil (2002), os dados obtidos através do levantamento, podem ser agrupados em tabelas para ser feito uma análise estatística.

2.2 Área de abrangência

Como espaço de abrangência da presente pesquisa foram escolhidos os protagonistas do jogo *Grand Theft Auto V*.

Os protagonistas Michael, Trevor e Franklin foram escolhidos como objetos de estudo pelo fato de as jogadoras e jogadores¹¹ terem a possibilidade de comprar roupas; porém há um certo limite, certas roupas podem ser compradas para determinado personagem mas não para o outro. A análise foi definida a partir dos figurinos e das possibilidades que o jogo permite aos personagens.

2.3 Plano de coleta de dados

Para a realização da presente pesquisa foram feitas as seguintes etapas: A – **Levantamento de dados**- análises de vídeos de outros jogadores e jogadoras no site *YouTube* e jogando o próprio jogo¹²; B – **Pesquisa bibliográfica específica e documental**- foram realizados estudos das notícias recolhidas de sites, das observações do jogo feitas pela pesquisadora, análise de filmes e vídeos no site *YouTube*; C – **Tratamento dos dados**- análise, interpretação e tabulação de dados.

¹¹ Nota pessoal: por toda esta monografia, é colocado “a jogadora e o jogador” ou até “as gamers e gamers” como um modo de abranger as mulheres nas quais também são jogadoras, assim como eu, muitas vezes somos “esquecidas” que jogamos também, fora outros fatores sobre essa questão.

¹² No presente estudo contém *screenshots* (fotos de tela) de três vídeos de um determinado jogador para deixar claro como são os personagens e seus respectivos figurinos. Dessa forma, os personagens estão personalizados pela jogadora ou jogador, em questão de cabelo, tatuagens e outros.

Os estudos bibliográficos foram divididos em três viés. O primeiro sobre o indivíduo, especificamente a identidade, estigma, personalidade e o consumo. O segundo sobre a moda e o vestuário. O terceiro na área de jogos, foram realizadas pesquisas em livros sobre a história e desenvolvimento games tal como a história do próprio jogo.

2.4 Categorias analíticas

As categorias analíticas, de acordo com Minayo (1994, p. 91), são aquelas que têm “historicamente as relações sociais fundamentais e podem ser consideradas balizas para o conhecimento do objeto nos seus aspectos gerais”.

Para este trabalho, foram consideradas as seguintes categorias analíticas: figurino, identidade e o consumo, visto que o objetivo principal deste trabalho é analisar o que é transmitido através das roupas dos protagonistas do jogo.

O figurino é um componente significativo na construção do personagem. A equipe responsável precisa conhecer a história do personagem porque é por meio dele que é transmitido à “época em que se passa a trama, o perfil psicológico(...) e sua posição dentro da estória” (BATTISTI, [200?], p. 2).

O consumo é um indicador de individualidade; é através dele que construímos, confirmamos e reafirmamos a identidade, de acordo com Barbosa (2004). A mesma afirma que hoje o consumo está além da satisfação das necessidades e “reprodução social”, ele discute “estado da natureza da realidade” (*idem*, 2004, p. 14).

A identidade está em constante mudança, de acordo com Hall S. (1998). Na moda, ela “contribui para refletir identidades sociais ao atribuir constantemente novos significados aos artefatos” (CRANE, 2000, p.43). A mesma afirma que as roupas são uma ferramenta importante na construção da identidade, é uma forma de expressar o estilo de vida e identidades subculturais.

2.5 Tratamento de dados

Para o tratamento de dados, foi feito uma análise e interpretação deles. Segundo Creswel (2007), ele é o processo de extrair os dados de texto e imagem, o preparo de dados para análise, aprofundando se cada vez mais no entendimento dos dados e fazer uma interpretação do significado. Os dados obtidos, a partir da análise do jogo, foram divididos em tabelas: quantidade total, em cada loja, roupas específicas e comuns de cada personagem. Ao ser observado estilos específicos, foram realizadas pesquisas bibliográficas e documentais, tal como filmes e clipes de músicas, afim de entender e comparar. Em seguida, foi feito uma comparação das quantidades e estilos de roupas entre os personagens, tanto o total quanto em cada loja.

3 IDENTIDADE DE UM INDIVÍDUO

Cada indivíduo tem uma identidade, mas ela não é estável e permanente; a construímos, ela preenche o interior e o exterior do indivíduo, o mundo pessoal e o público; o indivíduo assume diferentes identidades em diferentes momentos. Desta forma, novas identidades são surgidas. Por esse motivo, Hall faz o uso da palavra “identificação” ao invés de “identidade”:

(...) em vez de falar da identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de identificação, e vê-la como um processo em andamento. A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de incerteza que é “preenchida” a partir de nosso *exterior*, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros. Psicanaliticamente, nós continuamos buscando a “identidade” e construindo biografias que tecem as diferentes partes de nossos eus divididos numa unidade porque procuramos recapturar esse prazer fantasiado da plenitude (HALL S., 1998, p. 39).

Ela sofre influências do mundo externo, é composta por diversas outras. Torna-se uma “celebração móvel”, afetando, desta forma, a moda e a comunicação do sujeito. Não temos uma identidade individualizada, única. De acordo com o mesmo:

(...) a identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. (...). Ela permanece sempre incompleta, está sempre “em processo”, sempre “sendo formada” (HALL S., 1998, p. 38).

O autor faz uma analogia entre a língua e a identidade. Observa que alguns filósofos, influenciados pelo Saussure, afirmam que a identidade não pode fixar o significado final. Como as palavras, elas carregam significados que as colocam em movimento. Assim, não tem como colocar como estabelecer um ponto final, de acordo com o mesmo.

Dentro desse contexto de que a identidade carrega significados, sofre influência do mundo externo, surge a questão das identidades culturais. Estas, por exemplo, são aspectos que surgem ou são compostas de nosso pertencimento a uma cultura nacional, segundo Hall S. (1998). Elas “são compostas não apenas de instituições culturais, mas também de símbolos e representações”, é um discurso que influencia e organiza as ações e concepções de um indivíduo para com ele mesmo (*idem*, 1998).

Embacher (1999) afirma que a identidade-metamorfose (dotado pela Psicologia Social) é a junção dos personagens¹³ do indivíduo, das igualdades e diferenças. Para entender o processo de identidade-metamorfose, é necessário entender o próprio processo e o mundo social já que o homem é social. “O homem tanto produz a sociedade como é produzido por ela” (EMBACHER, 1999, p.20). O autor afirma que a identidade é uma articulação entre a igualdade e a diferença. A socialização é dada de forma primária (na infância, a criança passa a acreditar o que lhe foi dado como o discurso da mãe e, conseqüentemente, passa a acreditar naquilo que lhe foi dada). Já a socialização secundária, a criança passa a se identificar com “maiores concretos”, de acordo com o mesmo (*idem*, 1999).

Nunca o homem lutou tanto para tentar ser ele mesmo como na cultura ocidental contemporânea. Se em outra época da história o indivíduo tinha uma posição pré-ordenada, hoje os arranjos sociais deixam-no livre para escolher o estilo de vida que mais lhe agrade (EMBACHER, 1999, p.21).

O papel social existe independente do indivíduo, de acordo com o mesmo. O compreendemos como comportamento institucionalizado previamente estabelecido na qual esperamos determinada atitude de uma pessoa em determinada posição com determinado status.

¹³ O autor refere personagem como um momento da identidade.

3.1 Identidade e linguagem das roupas

As roupas são uma forma de comunicação, de nos expressar no mundo. Lurie (1997) declara que por milhares de anos os seres humanos vêm se comunicando através das roupas, como a sua idade e classe social, expondo informações verdadeiras ou falsas, voluntárias ou não (devido essas informações que queremos transmitir através das roupas, a escolha da roupa pode se tornar difícil).

A mesma avalia que a maneira de vestir deve ter um vocabulário, no modo geral, abrangendo o estilo do cabelo, acessórios, jóias, ornamentos e maquiagens; na qual a roupa é uma maneira de nos descrevermos e nos definirmos, levando em consideração que eventualmente há fatores que interferem na escolha, como o conforto (*idem*, 1997).

As roupas têm a capacidade de impor identidades sociais e permitir as pessoas afirmarem suas identidades, segundo Crane (2006). Por um lado, ela pode restringir e por outro, ser como reservatório de significados, manipulados ou reconstruídos.

Além afirmar a identidade de um indivíduo, a roupa também é uma forma de distinguir. De acordo com Lurie (1997), o vestuário tem o objetivo de distinguir a mulher do homem que, dependente do período, pode ser uma distinção absoluta ou não. No vestuário masculino, segundo Sigurta (*in*. Psicologia do vestir, 1989), existe uma viragem¹⁴ que coincidiu com a revolução francesa e a segunda com a evolução industrial, “que nos leva a modificações drásticas como não nos é possível encontrar no equivalente feminino” (SIGURTA *in*. Psicologia do vestir, 1989 p.25). Segundo o mesmo, começou a falar do significado sexual. Enquanto para a mulher a linguagem da roupa é exibicionista e pudor, para o homem é acima de tudo simbólico (corpo feminino como apelo sexual e o masculino, concentração do apelo no órgão genital). No passado, o vestuário era uma forma de segurança, podendo indicar a posição social, papel desempenhado, profissão, idade e outros. Os burgueses, nobres e

¹⁴ Ato ou efeito de virar(-se). Disponível em: <https://www.dicio.com.br/viragem/>. Acesso em: 01 abr. 2019.

camponeses não podiam se vestir iguais. Essa forma de segurança vem desde a época tribal, segundo o mesmo. As tribos dos nômades se distinguiam uma das outras. Na Revolução Francesa, os elementos que definiam casta e posição social desapareceram, mas continua a mesma relação ao sexo feminino.

Giddens (2002) afirma que a roupa hoje afirma o gênero do indivíduo, posição e status; e que os modos de vestir são influenciados por alguns fatores como a propaganda; que ela não está totalmente dissociada a identidade.

A roupa e a identidade social não estão hoje inteiramente dissociadas, e a primeira continua sendo um instrumento de sinalização do gênero, da posição de classe e do status ocupacional. Modos de vestir são influenciados por pressões de grupo, propaganda, recursos socioeconômicos e outros fatores que muitas vezes promovem a padronização mais que a diferença individual. Mas o fato de que tenhamos uma palavra especial, o "uniforme", para referir estilos de vestir que são padronizados em relação a determinadas posições sociais indica que em outras situações a escolha da roupa é relativamente livre (GIDDENS, 2002, p. 96).

Além disso, a roupa é um tipo de regime¹⁵. Segundo o mesmo, ela é mais do que proteção, ela é uma exibição simbólica, “um modo de dar forma exterior às narrativas de auto-identidade” (GIDDENS, 2002 p.62). Ela também está relacionada a ocultação e revelação em relação a nós mesmos.

Diante que a roupa é uma forma de distinção e afirmação de um indivíduo, na visão psicológica, alguns dos principais objetivos do vestuário, segundo Sigurta (in. Psicologia do vestir, 1989), é marcar presença, chamar atenção, dar ênfase a determinadas partes do corpo.

A moda também é a formação de identidade. Ela é um dos pontos expressivos da cultura urbana, pode ser considerada como “um importante elemento na formação de identidades” (DUTRA, 2000, p. 366).

Não podemos deixar de fora a questão da semiótica. Esta, de acordo com Spínola (1983), é uma ciência que estuda a comunicação das múltiplas linguagens provenientes de um sistema, como o de moda, ou objeto, como a fotografia.

¹⁵ O autor afirma que “regimes são maneiras de autodisciplina, mas não são constituídos apenas pelos ordenamentos das convenções do cotidiano; são hábitos pessoais, organizados em parte segundo as convenções sociais, mas também formados pelas inclinações e disposições pessoais. Os regimes têm importância central para a auto-identidade precisamente porque ligam os hábitos a aspectos visíveis da aparência do corpo” (GIDDENS, 2002 p.62).

“Constitui preferencialmente o estudo das comunicações não verbais da sociedade” (*idem*, 1983, p.94). Esta ciência tem origem do estudo das linguagens não verbais, conhecidos como “elementos”, tal como a língua e fala (*idem*, 1983). Barthes, segundo Spínola (1983), afirma que a língua é um contrato coletivo, com regras e signos e já a fala, “um ato individual”. O autor trás a indumentária como um exemplo, na qual a língua é constituída pela as oposições das peças e suas associações. “A fala por sua vez, compreende principalmente a maneira que cada um tem de vestir (...), maneira esta esta que não pode, contudo, transgredir o modelo, a Língua, sob pena de o indivíduo sofrer coações sociais” (SPÍNOLA. 1983, p. 88).

Segundo Quintela (2011), o vestuário, para a semiótica, é uma forma de expressão; o indivíduo expressa à outra pessoa informações sobre sua identidade, pode até mostrar o que a pessoa não é, como uma forma de tentar ser aceito em um determinado grupo de referência.

4 OS JOGOS “GRAND THEFT AUTO” (GTA)

Grand Theft Auto ou GTA, como é conhecido, é uma franquia de jogos iniciada em 1997. Seus criadores, os irmãos britânicos Housers, foram duas das pessoas mais influentes do mundo pela revista *Time* em 2009, sendo comparados com os escritores Balzac e Dickens¹⁶.

No estilo *sandbox*¹⁷, ou jogabilidade não-linear, os personagens do jogo têm poucas limitações¹⁸. As missões seguem uma sequência que geralmente são desbloqueadas quando uma outra é concluída¹⁹. Segundo Albiero (2013, p. 121) “o jogador é ‘livre’ para fazer escolhas e colher seus resultados, não existindo um caminho certo ou errado a seguir”. Desta forma, jogadoras e jogadores podem explorar o mundo virtual, selecionar missões de mafiosos e tarefas para realizar. Kushner (2015) afirma que GTA é uma visão da “história cultural americana” das cidades dos Estados Unidos.

¹⁶ Disponível em:

<http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1894410_1893836_1894428,00.htm>. Acesso em: 08 abr. 2018.

¹⁷ *Sandbox* ou não linear são jogos que não seguem uma narrativa linear; as gamers têm a liberdade de escolha para qual caminho seguir, de acordo com Novak (2010).

¹⁸ Disponível em:

<<http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/12/saiba-o-que-sao-games-sandbox-e-os-principais-titulos-do-mercado.html>>. Acesso em: 08 abr. 2018

¹⁹ Missões são “tarefas” que o jogador ou jogadora precisa concluir para começar uma outra. Desta forma, após uma missão concluída, outra é desbloqueada.

A franquia tem cerca de quinze títulos, distribuídos em jogos e expansões²⁰ para diversas plataformas. Este trabalho mostrará os principais jogos. A depender do jogo, as cidades são baseadas em cidades reais como *Liberty City (New York)*, *San Andreas (San Francisco)*, *Vice City (Miami)* e *Los Santos (Los Angeles)*.

O primeiro GTA (*Grand Theft Auto: London 1969*) foi lançado em 1997, onde jogadoras e jogadores tem uma visão aérea do jogo. Eles escolhiam seu próprio avatar²¹ (sua versão no ambiente virtual, neste caso, através de uma imagem), não interfere no “bonequinho” que continua na mesma forma, com a blusa amarela e calça. A liberdade do GTA foi algo novo para a época assim como antes dele só haviam jogos para crianças (KUSHNER, 2014). Com intuito de alcançar os objetivos e avançar nas fases, jogadores e jogadoras precisavam roubar veículos e revendê-los, por exemplo, para obter dinheiro²².

Depois da segunda expansão do primeiro jogo, GTA II foi uma versão melhorada do GTA *London* graficamente falando, porém continua a visão aérea do jogador sobre o jogo. Foi a partir deste, que foi inserido um protagonista, o Claude Speed. Portanto, foi retirado a possibilidade de o jogador escolher um avatar²²

A partir do GTA III, a franquia passou a usar gráficos em 3D, com animações em vídeo. Foi a partir deste que a *Rockstar North* passa a tomar conta dos próximos títulos. O jogo se passa a *Liberty City*, em 2001, como Claude sendo o protagonista²².

Em seguida, foi lançado o *Vice City*, que se passa em 1986 onde Tommy Vincetti tenta dominar o crime na cidade. De acordo com Kushner (2014), dentre outras atividades, jogadores e jogadoras precisavam roubar táxis e matar criminosos²².

Depois do *Vice City*, é criado o *San Andreas*²² em que Carl Johnson, ou CJ, disputa territórios em outras regiões da cidade contra gangues rivais: “um jovem

²⁰ De acordo com Novak (2010), durante o pós-lançamento ou pós-produção, podem ser lançados expansões de jogos que podem substituir, melhorar [até ser a continuação], através de outras versões subsequentes (expansões), baseados no tema do game original.

²¹ Avatar, na informática, significa “uma representação por imagem de si mesmo que um internauta usa no ambiente online”. No jogo, a pessoa escolhe uma imagem na qual se identifica, gosta. Disponível em: <<https://www.meusdicionarios.com.br/avatar>>. Acesso em: 08 jun. 2019.

²² Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/07/especial-historia-de-gta.html>>. Acesso em: 9 abr. 2018.

criminoso tentando voltar a entrar para as gangues e mandar no bairro”. A produtora *Rockstar* se posicionou “na cultura do *hip-hop* da Costa Oeste” (KUSHNER, 2014 p.161). O jogo é destaque na quantidade de *MODs*²³ na internet. Havendo também um MOD baseado na cidade do Rio de Janeiro, Brasil.

Depois dos jogos criados para consoles portáteis, como o *Game Boy Advance* e outros que são histórias paralelas, em 2008 é lançado o GTA IV, com gráficos bem mais realistas, com o protagonista Niko Bellic que vai para a famosa *Liberty City* a convite de seu primo Roman²².

Depois de outras histórias das expansões, em 2013 é lançada o GTA V. Situada em *Los Santos*, GTA V é o primeiro jogo da franquia que tem três protagonistas com diferentes habilidades especiais, sendo que o jogador ao controlar um protagonista, os outros ficam “livres” para fazerem o que querem, como passear pela cidade, sem a intervenção de quem está jogando. Há também a opção *multiplayer online*, na qual o jogador ou a jogadora podem criar um personagem e jogar no mundo *online* interagindo com outros ao redor do mundo²². Os protagonistas têm objetivo de ganhar dinheiro ao mesmo tempo que tentam resolver conflitos pessoais.

Para dar vida aos personagens, a *Rockstar* contratou três atores para fazerem a voz e captura de movimentos: Steven Ogg (Trevor), Ned Luke (Michael) e Shawn Fonteno (Franklin). É interessante notar a semelhança entre os atores e os personagens, sua aparência física (figura 1). Foram “(...) três anos vivendo e respirando os personagens do videogame, e passaram por um demorado processo de captura de movimentos. A combinação rendeu um realismo incrível ao jogo”²⁴.

²³ MODs são “ferramentas para a construção de modificações para jogos” (RIBEIRO *et al.* 2006, p.5).

²⁴Disponível em:

<<https://cenapop.uol.com.br/2013/10/01/26472-grand-theft-auto-v-conheca-os-atores-que-inspiraram-franklin-michael-e-crazy-trevor/>>. Acesso em: 02 set. 2018.

Figura 1— Da esquerda para direita, os atores Ned Luke, Shawn Fonteno e Steven Ogg e seus respectivos personagens.



Fonte: Site 9GAG. "Gta 5 voice actors vs in game characters". Acesso em: 29 nov. 2018.

Um dos fatos interessante em relação aos atores e a criação, ao serem perguntados durante uma entrevista no *MCM London* após quatro anos e meio do lançamento do jogo, sobre o quantos deles tiveram que traduzir o roteiro do inglês britânico para o americano (já que foi escrito por uma equipe britânica, três mil e quinhentas páginas, segundo Ned Luke), questão de encaixar o personagem até mesmo as gírias, Ned Luke falou que ao pegar, teve que ajustar o ele do oeste-americano, de onde o Michael vinha. Já Shawn Fonteno disse que precisou traduzir as gírias britânicas para as americanas. No começo, os roteiristas queriam que fosse fiel ao roteiro, mas ele, Fonteno, disse que ele era um cara do gueto e era assim que estava interpretando Franklin. Steven Ogg disse que não houve muita dificuldade, já que sua mãe é britânica, ele conhecia e falava algumas palavras²⁵.

O jogo tem diversas "missões", divididas em primária (que dão progresso ao jogo após ser concluído) e secundárias (ganhar dinheiro de outras formas, como a compra e a "manutenção" de algum estabelecimento, trabalhar como *paparazzi*²⁶, resolver problemas pessoais e outros).

Outras novidades foram a inclusão de atividades como tênis, ioga e golfe. Há versões de redes sociais como o *Facebook (LifeInvader)*, empresas como a *Apple (Fruit)* e a cobertura da vida de celebridades (KUSHNER, 2014).

²⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tkJxvYfOq1w&t=1s>>. Acesso em: 20 abr. 2019.

²⁶ Ou paparazzo, de acordo com o dicionário Michaelis online, paparazzi significa um fotógrafo que segue pessoas famosas com o intuito de conseguir fotos. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=Woy1b>>. Acesso em: 28 ago. 18.

O prólogo do jogo mostra Michael, Trevor e Brad finalizando um assalto ao banco de *North Yankton*, com sacolas de dinheiro. Na fuga, Brad é morto por policiais e Michael é baleado. A mando de Michael, Trevor foge do local sem a bolsa com o dinheiro. Michael forja sua própria morte e acaba trocando o seu sobrenome e de sua família. Ele aparece de longe observando seu velório. Nove anos depois, Michael conversa com seu psicólogo sobre assuntos familiares. Ao sair da terapia, se senta para observar a paisagem quando Franklin aparece na cena, junto com seu amigo Lamar para pegar um carro de volta para loja de Simeon, seu chefe. Em seguida, é apresentado ao jogador e jogadora como é Los Santos: suas praias, lojas, pessoas e outros aspectos. Com uma visão geral, os protagonistas no jogo buscam ganhar dinheiro, seja roubando seja investindo em negócios, resolver questões pessoais, se vingar, fazer “mandados”²⁷ de outros personagens.

4.1 As lojas do GTA V

O GTA V tem várias lojas de roupas, porém somente catorze tem a possibilidade de interagir: são três da *Ponsonbys*, quatro da *Suburban*, duas da *Binco* e cinco da *Discount Stores*, onde tem a possibilidade comprar itens para os três protagonistas. Inicialmente, elas não aparecem no mapa do jogo, surgindo depois das primeiras missões. Nas lojas, há roupas que não é permitido comprar do mesmo modelo para os três protagonistas, as cores ou modo de como estão vestidos são diferentes de acordo com cada personagem e outras na qual só um dos três tem acesso. Na vida cotidiana, as roupas são uma forma de se comunicar idade, sexo e classe social, segundo Lurie (1997).

A compra de vestuário, tanto no jogo como na vida real, pode ser uma forma de prazer e desejo de mudança. A “renovação de guarda-roupa comandada

²⁷ Mandados são ordens que uma pessoa faz a outra. Franklin, por exemplo, retoma um carro à mando de Simeon.

cada vez mais pelo que se ama mas também pelo desejo de “mudar de pele” (LIPOVETSKY, 1989, p. 150).

A loja *Ponsonbys* vende roupas de luxo, como smoking, coletes, ternos, sapatos oxford e outros; suas três lojas estão localizadas em *Vinewood*, se referindo *Hollywood*. Dentro, as peças são organizadas, pouco itens a mostra também. Sua descrição no site *Bawsaq.com*²⁸ é: "Uma cadeia de lojas de roupas e acessórios de luxo que atendem ao tipo de consumidor de elite para quem preço, humildade e pobreza no mundo não são objeto"²⁹.

Figura 2— Uma das lojas Ponsonbys.



Fonte: "*Ponsonbys*", site "*Fandom GTA Wiki*". Acesso em: 23 abr. 2019.

Suburban é uma loja com estilo esportivo; vende jaquetas, calças, tênis, acessórios e outras peças. Nas paredes do interior da loja tem imagens de jogadores de basquete, pessoas com um estilo urbano. Em *Bawsaq*, sua descrição é: "moda informal, elegante, moderna, produzida em massa e vintage. Tão insegura de sua identidade quanto os andróginos de 20 e poucos anos que compram lá"³⁰.

²⁸ *Bawsaq.com* é um site da bolsa de valores “Bawsaq”, na qual as jogadoras e jogadores podem comprar ações de diversas lojas, tendo interação com a loja ou não.

²⁹ Disponível em: <<https://gta.fandom.com/wiki/Ponsonbys>>. Acesso em: 06 jun. 2019.

³⁰ Disponível em: <https://gta.fandom.com/wiki/Sub_Urban>. Acesso em: 06 jun. 2019.

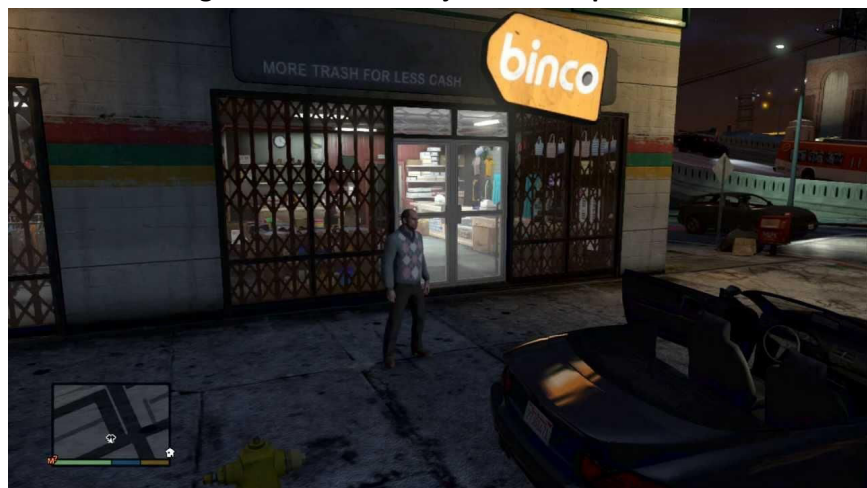
Figura 3— Uma das lojas *Suburban*.



Fonte: Tópico "*suburban clothing store front photo*", no site "GTAforums". Acesso em: 23 abr. 2019.

E a *Binco* tem um estilo mais casual, alternativo, suas roupas são as mais acessíveis do jogo. Vende camisetas, calças jeans e até vestido. É interessante notar que é a única que tem um slogan: "*more trash for less cash*" (mais lixo mais barato). Segundo o site *Fandom*, ele é referência a loja de roupas urbanas localizada em *Los Angeles*, a *JNCO* (pronuncia-se "Jenco"). Em *Bawsaq*, sua descrição é: "Roupas de baixa qualidade a preços baixos. Onde as rejeições da moda vêm para morrer"³¹.

Figura 4— Uma das lojas *Binco* disponível.



Fonte: Screenshot do vídeo "*GTA V robbing Binco or do i?*", vídeo no YouTube do canal "*invalid_eSports*". Acesso em: 23 abr. 2019.

³¹ Disponível em: <<https://gta.fandom.com/wiki/Binco>>. Acesso em: 06 jun. 2019.

Há a *Discount Store*, como o nome já diz, é uma loja que vende roupas com desconto. A maioria, senão todas, as roupas são da *Binco*, por esse motivo não foi analisado neste estudo.

É notável perceber os tipos de roupas e acessórios que vendem nas lojas, através das vitrines. A *Ponsonbys*, que vende artigos de luxo, a vitrine tem poucas peças amostra. Dentro, as peças são organizadas, pouco itens amostra. A *Suburban* tem alguns manequins, mas por causa dos adesivos do slogan da loja, “SU”, se torna difícil ver. Já nas vitrines da *Binco*, a visualização do interior da loja é quase impossível já que têm grades e a grande quantidade de roupas nelas, sendo possível enxergar o interior pela porta, onde vemos várias araras de roupas e prateleiras.

5 OS PERSONAGENS DO JOGO GTA V

O arquétipo³² dos protagonistas dos jogos da franquia do GTA, observado por Bobany (2006), é de “aparência mundana”. Segundo o mesmo, esse arquétipo é caracterizado por um personagem que apresenta poucas características físicas marcantes, fortalece ainda mais o sentimento de que as habilidades e o intelecto do jogador. Esse tipo de aparência facilita a identificação do jogador, dá a ele um “sentimento de posse”, uma personalização por parte dos jogadores. Por esse motivo, o mesmo relata que o GTA está no “topo das listas de preferidos dos jogadores” (BOBANY, 2006 p. 54).

Mota e Migliorini (2015) observam os arquétipos *trickster* e da sombra nos personagens do GTA V. Segundo os mesmos, *trickster* “representa os desejos mais primitivos e impulsivos” (*idem*, 2015, p. 1148).

Quando alguém joga GTA V [Rockstar Games 2013], não se espera dele um comportamento polido, mas muito pelo contrário a grande liberdade

³² Arquétipo, segundo Jung, representa um conteúdo do inconsciente que se modifica através de sua conscientização e percepção, variando de acordo com a consciência individual onde se manifesta.

oferecida no *game* fará com que ele faça tudo aquilo é impedido por leis ou normas expostas pela sociedade.

No *game* a pessoa é levada pelas vontades e impulsos mais primários, pois quando se desliga de qualquer postulado ético e moral, o que move o sujeito é emoção e o impulso (*idem*, 2015, p. 1148).

Já a Sombra, guia a jogadora “nas vontades mais primitivas”, de acordo com os mesmos. Eles mencionam Jung ao dizer que a sombra contrapõe ao arquétipo da persona (máscara); se a Sombra são as vontades primitivas, a máscara são os costumes sociais. Quando está jogando, o *trickster* domina e a máscara cai.

5.1 MICHAEL

De acordo com o site *Polygon*, o escritor Dan Houser deu uma entrevista para a revista japonesa *Famitsu* onde fala brevemente sobre o GTA V. Nele, Houser afirma que Michael é sério e quer ser bom na maior parte do tempo. Foi criado primeiro, é “o tipo de cara que seria um GTA aposentado de meia-idade herói. Ele tem dinheiro, ele tem uma esposa, mas está entediado”³³.

Figura 5— Michael com sua aparência original antes das alterações feitas pelos jogadores.



Fonte: Site Gamebanana. Acesso em: 29 nov. 2018.

³³ Disponível em:

<<https://www.polygon.com/2012/11/14/3643990/gta-5-writer-explains-the-decision-to-develop-for-current-gen-consoles>>. Acesso em 2 set. 2018.

Michael de Santa tem um pouco mais de quarenta anos. Em um dos trailers³⁴, Michael afirma que queria se aposentar “daquilo que fazia” (assaltos), ter uma família, ser um pai que veria o seu filho na Tv. Por problemas familiares e financeiro, volta a dar do crime para manter o luxo. Ele mora em uma mansão, situada em *RockFord Hills (Beverly Hills, cidade de Califórnia)*. Exibe o seu carro de luxo, *Obey Tailgater* preto³⁵, com o cifrão nas rodas, colocadas pelo seu filho, nas ruas de Los Santos; tem uma quadra de tênis em sua mansão e um espaço para ioga. No jogo há propriedades a venda, mas são específicas. Para Michael, por exemplo, somente ele pode comprar o *Tivoli Cinema*³⁶. O fato dele ter o cinema como propriedade, pode estar relacionado a sua outra carreira. Segundo o *Fandom*, ele também é produtor de filmes³⁷.

Conversando com seu psicólogo no prólogo do jogo, ele demonstra que estava chateado com seu filho, James de Santa, pois passa o dia jogando vídeo game, usando drogas e que na mesma idade, já tinha ido duas vezes para a cadeia, roubava bancos, traficava drogas e outros. Perguntado se considerava como conquistas, ele afirma que aproveitou as oportunidades que teve.

Michael tem ternos de cores tradicionais, como cinza, camisas e suéteres de golfe (do clube também), camisas e bermudas com estilo praiano, camisas de inverno e outras peças exclusivas para ele.

Ao iniciar o jogo, Michael tem cerca vinte e uma roupas e acessórios sendo vinte são peças de roupas. Ele tem sete mil e oitocentos e sessenta dólares (hoje, em torno de trinta mil e oitocentos e noventa reais).

Em uma entrevista, Fonteno (Franklin) afirma que foi interessante ver Michael fazer pequenas a grandes coisas. Ele diz que Michael tenta sair da vida de

³⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=eahICIDVyEI>>. Acesso em 18 maio 2019.

³⁵ Ele também alugou outros dois carros (um para sua filha e outro à sua esposa), um *Premier* vermelho e uma *Asea*. *Obey* é um *sedan* executivo que tem elementos tanto de modelos da *Audi* quanto *Mitsubishi* e *Ford*. No GTA V, o carro é vendido por cinquenta e cinco mil dólares (duzentos e dezesseis mil e setecentos reais). O *Premier* é um *civil/sedan*, remodelado, inspirado no *Chevrolet Caprice* 1993 – 1994. No jogo custa dez mil dólares (trinta e nove mil e quatrocentos reais). Já *Asea*, outro *sedan*, inspirado em alguns modelos da *Chevrolet*, *Suzuki*, *Dacia* e *Renault*, custa doze mil (quarenta e sete mil e duzentos e oitenta mil reais). No total, Michael tem setenta e sete mil dólares (trezentos e três mil e trezentos e oitenta mil reais). Disponível em:

<https://gta.fandom.com/pt/wiki/Michael_De_Santa>. Acesso em: 29 abr. 2019

³⁶ Para ver a lista completa de propriedades, estão disponíveis em:

<<https://www.ligadosgames.com/gta-v-propriedades/>>. Acesso em: 19 maio 2019.

³⁷ Disponível em: https://gta.fandom.com/pt/wiki/Michael_De_Santa. Acesso em 6 jun. 2019.

gângster mas a vida melhor dele, para Michael, é fazer coisas ainda mais “ferradas” para um cara sofisticado³⁸.

Cada personagem têm uma habilidade especial. Ao ativar, ele retarda o tempo durante trinta segundos; é usado em momentos difíceis. Ao ser usado totalmente ou em parte, a jogadora espera um tempo para recarregar. Michael tem essa habilidade no tiro, acertando fácil e com maior precisão o inimigo. Essa habilidade talvez seja por que ele está a mais tempo no mundo do crime.

5.2 FRANKLIN

Franklin Clinton é um iniciante do crime. Para Houser, é um jovem cheio de esperança³⁹. Ele tem mais de vinte anos, é um “pequeno traficante, garoto de recados em *Vespucci Beach* (*Venice Beach*, distrito de *Los Angeles*) com ambição de subir na vida do crime” (KUSHNER, 2014, p. 301). No começo do jogo, ele faz os “mandados” de Simeon, dono da loja de carros na qual quando um cliente não paga o carro, Franklin entra em cena e o retoma [diga-se de passagem que o dono já coloca juros exorbitantes com esse intuito]. Ele mora com sua tia em uma comunidade no sul de *Los Santos* até que um dia ganha uma mansão de Lester, seu “companheiro de crime”, antigo amigo de Michael, e passa a morar sozinho, com seu cachorro. Ele tem um carro esportivo e uma moto⁴⁰.

Como foi visto, o jogo dá possibilidade de a jogadora e jogador investir em propriedades. Para Franklin, dentre outros estabelecimentos, tem a possibilidade de comprar uma “farmácia” onde vende maconha para fins medicinais, a *Smoke on the Water*. O motivo dele ter a “farmácia” como propriedade pode estar relacionada ao fato de que ele usa substâncias ilícitas. Em uma das missões secundárias, os três personagens experimentam um tipo de droga em que o seu efeito é fazer

³⁸ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=tkJxvYfOq1w&t=1s>>. Acesso em: 20 abr. 2019.

³⁹ Disponível em:

<<https://www.polygon.com/2012/11/14/3643990/gta-5-writer-explains-the-decision-to-develop-for-current-gen-consoles>>. Acesso em 2 set. 2018.

⁴⁰ O modelo do carro é um *Buffalo* esportivo, referência do *Camaro*. No *GTA online* custa trinta e cinco mil dólares (cerca cento e trinta e sete mil e novecentos). E uma moto *Bagger*, oito mil dólares (trinta e um mil e quinhentos e vinte mil).

alucinações e Franklin é o único na qual não fica alucinado, mostrando que ele, provavelmente, já usou outros tipos mais fortes, como já foi observado por *Youtubers gamers* também.

Figura 6— Franklin com sua aparência original antes das alterações feitas pelos jogadores.



Fonte: Site Gamebanana. Acesso em: 29 nov. 2018.

Ao ser perguntado sobre seu personagem, Shawn Fonteno afirma que o interessante foi ver Franklin que antes roubava “do próprio povo” (onde morava) e passa a roubar bancos e ganhar milhões⁴¹.

Franklin têm disponíveis jaquetas de beisebol (também conhecidos como *bomber* ou colegiais), *t-shirts*, calças largas, coletes, roupas de basquete, brincos, ternos mais justos, moletons, camisas com sobreposição e outras peças, diferente de Michael e Trevor.

Lurie (1997) afirma que as roupas é uma mensagem transmitida aos demais, consciente ou não. Franklin é o mais jovem dos três e sua jovialidade é transmitida através das suas roupas. Na *Binco*, por exemplo, há várias opções de cores de camisas com camiseta branca por baixo. Quando e se comprados todas as camisas com sobreposição, acontece o consumo conspícuo consiste “na multiplicação de peças de roupas semelhantes” (Lurie, 1997, p.137).

Não só Franklin, mas os outros protagonistas também, as jogadoras e os jogadores têm a possibilidade de comprar camisas com frases e/ou slogans. Esses

⁴¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tkJxvYfOq1w&t=1s>>. Acesso em: 20 abr. 2019.

tipos de camisetas, de acordo com Lurie (1997), surgiram na década de 1940. “A impressão de dizeres (...) como meio de identificar seu usuário com uma organização, como um time esportivo, surgiu em meados do século XIX e foi usada por universidades na década de 1930” (*idem*, 1997, p. 348).

No início do jogo, Franklin tem vinte e sete roupas e acessórios, sendo vinte e duas são peças de roupas. Antes da primeira missão, ele tem setenta e oito dólares (hoje, cerca de trezentos e dois reais).

Franklin tem a habilidade na direção. Ao ser ativado, é ágil, faz curvas em alta velocidade, tendo a possibilidade de evitar colisões e melhora a fuga, por exemplo. É importante analisar que ele gosta de aventuras como corrida, o único que tem disponível uma corrida de carros que acontecem na madrugada, pelas ruas de Los Santos.

5.3 TREVOR

Trevor Philips, amigo de longa data de Michael, é um “psicopata de cabeça quente, ex militar (...) mora na região deserta de *Blaine County*, produzindo metanfetamina” (KUSHNER, 2014, p. 301). Ele mora em um trailer, caótico; na varanda tem um frasco com gasolina, na qual ao aproximar o personagem no frasco, o jogo dá a possibilidade de cheirar. Assim, Trevor fica drogado, desmaia e acorda em algum lugar aleatório do mapa.

Figura 7— Trevor com sua aparência inicial, antes das alterações dos jogadores.



Fonte: Site *Gamebanana*. Acesso em: 29 nov. 2018.

Pouco se sabe sobre ele. Ele é muito extremo, inteligente mas com personalidade ruim, maníaco mas não hipócrita, de acordo com Houser⁴². É o menos visto no jogo. Trevor desconfiou que seu antigo parceiro, Michael, estava vivo e para saber a verdade, após dez anos, vai atrás dele, em Los Santos. No caminho, conta para Wade (seu amigo, foi ele que procurou Michael), sua suposta história de vida, mas usando um pseudônimo de “Trisha”. Trisha, ou Trevor, sabia pilotar avião e se alistou para força aérea, mas não passou no teste psicotécnico, dando o resultado de “instável”. Michele, ou Michael, fazia roubos e o convenceu a roubar também. Mas o garoto Michele acabou se apaixonando por uma *striper* e tiveram dois filhos.

Ele volta para Los Santos e passa a morar por um tempo na casa do Floyd, amigo de Wade. Trevor mata Floyd e sua namorada após uma briga; depois passa a morar o clube de *striper* *Vanilla Unicorn*, junto com Wade, após matar o dono do clube, o Leon. No clube, ele não tem um quarto. Já teve momentos que ao ligar o jogo, aparece Trevor se levantando do sofá do escritório. Até mesmo o seu “guarda-roupa” é uma arara que fica as roupas das *stripers*, numa espécie de camarim, em um outro cômodo.

⁴² Disponível em:

<<https://www.polygon.com/2012/11/14/3643990/gta-5-writer-explains-the-decision-to-develop-for-current-gen-consoles>>. Acesso em 2 set. 2018.

Trevor tem uma caminhonete⁴³. Se para Michael está disponível o cinema, para Trevor, está disponível o heliporto *McKenzie Field Hangar*, ele tem habilidade em pilotar avião e helicóptero, por esse motivo, se alistou na força aérea. Até mesmo nas missões que precisa de helicóptero, é Trevor quem pilota⁴⁴. Isso deve ser um dos motivos dele ter um heliporto disponível para comprar.

Trevor é conhecido como “pirado”, “maníaco” e “psicopata” por outros personagens. A primeira cena de Trevor no jogo, após o prólogo, mostra ele matando vários motoqueiros como forma de ter o domínio no mercado das drogas, sob o controle de quem esteja jogando. Em outro momento, mostra ele matando um homem, pisando na sua cabeça. Quando seleciona ele para jogar, muitas vezes está só de cueca ou de calça bêbado vomitando pela cidade, encarando as pessoas, até mesmo perseguindo. Certa vez, Trevor estava no carro perseguindo um homem e, enquanto o perseguia, pelo modo de falar, supostamente matou um outro homem que resultou a queda da cabeça dele.

As suas roupas são as mais diferentes dos outros dois protagonistas. No início do jogo, as que se encontram no guarda roupa, geralmente estão com manchas como uma calça e uma blusa com manchas de sangue e terra e algumas roupas no estilo militar (roupas camufladas, há também opção de comprar outras peças com esse estilo). Sobre o estilo militar, é importante lembrar que o Trevor tentou se alistar na força aérea, talvez seja um resquício do seu desejo, uma lembrança daquilo que almejava conseguir, por causa do seu hobby que é a caça (já que as roupas camufladas servem para se misturar na selva), ou como forma de prestígio. Lurie (1997, p. 161) afirma que essas roupas “podem adquirir prestígio através da associação com uma atividade de status elevado, tais como a guerra(...)”.

Ele, diferente dos outros personagens, tem disponíveis ternos curtos coloridos, calças cargo com coturno, moletons, jaquetas, camisas polos, de boliche, regata decotada, suéteres, vestidos e outras peças.

Ele tem doze roupas e quatro acessórios. Ao iniciar o jogo, ele é o que tem mais dinheiro entre os três personagens, cento e oito mil e seiscentos e

⁴³ Uma caminhonete *Off-Road*, o *Bodhi* que custa vinte e cinco mil, (cerca de noventa e oito mil e quinhentos reais).

⁴⁴ Para Franklin e Michael pilotar, precisa primeiro ir a uma escola de aviação.

cinquenta e quatro dólares (em torno de quatrocentos e vinte e três mil e quinhentos e dezoito reais). O fato dele ter mais dinheiro talvez seja porque ele vende drogas.

Trevor tem habilidade no tiro igual a Michael. Porém, ele fica com mais raiva, o dano no inimigo é maior e sofre danos mais baixo ao ser acertado.

Como foi visto, o jogo tem várias roupas disponíveis para cada personagem. É importante notar as atitudes dos personagens ao vestir cada roupa. Pela linguagem corporal, segundo Weil e Tompakow (2000, p.7), o indivíduo transmite informações não só para as outras pessoas mas para si mesma, é “uma linguagem que não mente”. Há roupas na qual o personagem gosta e demonstra através de suas atitudes como análise da roupa, ajeitar o caimento, afirmação com a cabeça. Já outras, o personagem nega, levanta os braços e desce bruscamente e, em seguida, faz um sinal de negação com a cabeça (balançando para o lado esquerdo e direito e vice-versa). Até mesmo o objeto em si transmite informações. De acordo Weil e Tompakow (2000), a linguagem do corpo revela os pensamentos, sentimentos e expectativas. Segundo os mesmos, o objeto relacionado a pessoa adquire uma linguagem própria (como as máscaras que os três protagonistas usam para não serem identificados nos roubos). Uma demonstração clara da importância da linguagem corporal e a transmissão de informações é o cinema, principalmente o cinema mudo. Através das expressões faciais, entendia-se se era uma situação confortável, triste para os personagens, por exemplo. Com a introdução do som, segundo Andrade *et al.* (2014, p. 95), houve uma “suavização da expressividade dos atores para manter equilíbrio” entre o cinema e o som.

Ao mencionar sobre o cinema, é notável perceber sua relação com os jogos. No GTA V, por exemplo, há cenas que são baseadas nos filmes, como *Heat*, de 1995. Um outro aspecto cinematográfico contidos nos games, são os personagens, como a semelhança física e psicológica. Um exemplo dessa semelhança é Michael, na qual podemos comparar com os gângsters representados nos filmes de mafiosos, em que ambos se vestem bem. Os *games* usam aspectos cinematográficos para seduzir o público e *virse-versa*, como o som e o visual, e isso faz com que “as intersecções entre games e cinema tornam-se comuns” (PASE, s/n p.2).

É interessante observar as representações sociais no jogo também. As representações nasceram na sociologia e na antropologia como forma de elaborar teorias sobre religião, pensamentos místicos e magia (MOSCOVICI, 1994). O papel dela “confere a racionalidade da crença coletiva e sua significação, portanto, às ideologias, aos saberes populares ao senso comum” (*idem*, 1994, p. 11). O mesmo afirma que não só as conversações, saberes populares ou o senso comum expressam as representações sociais mas pode ser encontradas nas religiões e ciências, por exemplo (*idem*, 1994). Elas são racionais por serem coletivas. “(...) É somente dessa maneira que os homens se tornam racionais, e um indivíduo isolado e só não poderia sê-lo” (*idem*, 1994, p. 11).

Ao falar sobre as representações sociais, é necessário compreender sobre os estereótipos. Estes são crenças em que o indivíduo tem para com o outro antes de conhecê-lo. Lippman (2008 p.91) afirma que observamos um traço que marca o indivíduo e preenchemos com estereótipos que carregamos na cabeça. Um exemplo de estereótipo, tanto no jogo quanto na franquia do GTA, é o de gênero⁴⁵, na sexualização das mulheres e outros em relação não só aos protagonistas mas com outros personagens também.

Estudando sobre a personalidade de cada personagem, um *youtuber*⁴⁶ afirma que cada um é uma representação que Freud fala sobre a mente humana. Analisando mais profundamente sobre a mente humana, Freud a divide em três partes para descrever e entender o funcionamento, são elas: o ego, superego e o id. O id é o instinto, o prazer e as paixões; o ego é a “parte do id que foi modificada pela influência direta do mundo externo” (FREUD, [19--], p.16), ele procura aplicar se esforçando a substituir o prazer, o id pela realidade, ele “representa o que pode ser chamado de razão e senso comum, em contraste com o id, que contém as paixões” (*idem*, [19--], p.16); e já o superego é o ideal do ego, é “como representante do mundo interno, do id” (*idem*, [19--], p.22), o que se espera de um indivíduo. Desta forma, Franklin é o ego pois se adapta melhor ao ambiente, ele morava em uma

⁴⁵ Segundo D’Amorim (1997), “ é, pois, o conjunto de crenças acerca dos atributos pessoais adequados a homens e mulheres, sejam estas crenças individuais ou partilhada”. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/tp/v5n3/v5n3a10.pdf>>. Acesso em: 08 jul. 2019.

⁴⁶ Marlon, do canal “Marlon XGamer”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rPR4_NN5XqQ&t=223s>. Acesso: 24 maio 2019.

comunidade, “roubava do seu próprio povo”, como Fonteno afirmou em uma entrevista, e passou a roubar bancos, por exemplo; o Michael o superego pois aplica os princípios morais que aprendeu na vida, como o seu cuidado com Tracey e Jimmy⁴⁷; e o Trevor o id, o comportamento primitivo e busca pelo prazer, na qual ele usa drogas e mata a sangue frio.

Além disso, o jogo representa os personagens com três cores: Franklin com verde; Michael com azul e Trevor com o laranja. Essas cores ficam em um círculo dividido em três partes com a imagem de cada um, na qual quando está selecionando o personagem, ela fica da cor na qual é representado. Este círculo fica no canto esquerdo inferior da tela. Foi estudado o que essas cores significam e se tem relação com os personagens. O azul tem associação afetiva com o intelectual, meditação, amizade; o verde tem a associação a juventude, coragem e equilíbrio; e o laranja, tem associação a ofensa, agressão (FARINA *et al.*, 2006). Diante do que foi exposto sobre as personalidades de cada personagem, foi visto que elas têm uma certa associação com cada um: a intelectualidade de Michael, a jovialidade de Franklin e a agressividade de Trevor. Não podemos confirmar se foi o propósito da *Rockstar*, mas elas têm um certo significado em relação a cada um.

No jogo há missões nas quais a jogadora e jogador precisam comprar ou roubar roupas cujo se identifiquem no ambiente que pretende adentrar. Na missão “invasão a FIB”, por exemplo, é necessário de quem esteja jogando, consiga o uniforme de auxiliar-geral⁴⁸. Sob o controle da jogadora, Michael consegue entrar no prédio do governo através do uniforme. Quando o mesmo consegue implantar a bomba e detonado logo em seguida, o prédio já em chamas, passa a jogadora o “controle” de Franklin. Este está vestido de bombeiro (figura 8), junto com Trevor e outros personagens terciários⁴⁹ para conseguir entrar no prédio, adquirir os documentos e sair de lá.

⁴⁷ Sua filha e filho.

⁴⁸ Para esta missão, a jogadora tem a possibilidade de escolher entre os planos “A ou B”. Neste caso, foi escolhido o plano A.

⁴⁹ Quando se inicia a missão, é dado a jogadora uma pequena lista de pessoas para serem “contratados” para referentes “cargos”. São mostrados os nomes, o grau de habilidade para a área e o valor que deseja receber quando concluir.

Figura 8— Franklin e outros personagens vestindo roupa de bombeiros.



Fonte: *Screenshot* do vídeo "GTA V - #40: Invasão discreta ao FIB!!", do canal *funkyblackcat*. Acesso em: 23 abr. 2019.

Sobre os uniformes, as roupas nos locais de trabalho ficavam cada vez mais diferenciadas no século XIX em relação ao anterior, eles indicam “sua posição na hierarquia no ambiente de trabalho” (CRANE, 2000, p. 334).

Outra missão, “o golpe à joalheria”, onde precisa ser identificado no ambiente, a jogadora necessita comprar um terno para conseguir entrar e roubar uma joalheria, atingindo assim o objetivo e concluir. O terno hoje é sinônimo de roupa formal, melhor opção para o trabalho “e para outras situações que exijam um comportamento mais formal” (BARROS, 1997, p. 39).

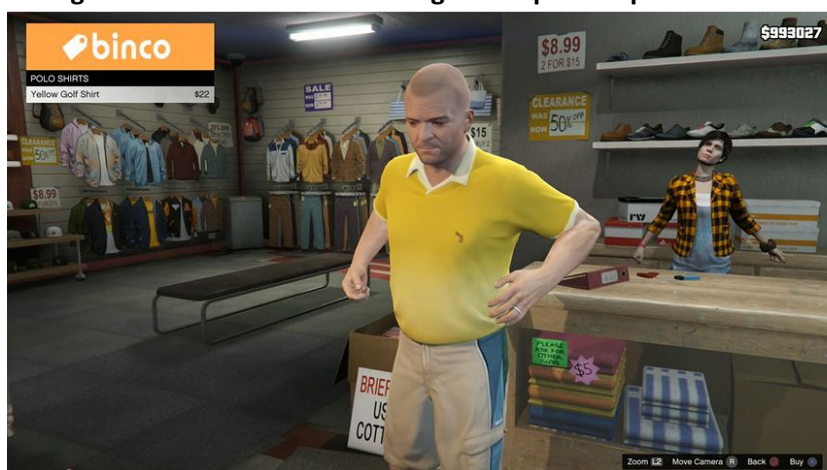
6 ANÁLISE — ROUPAS E IDENTIDADE

Michael tem um estilo “aposentado rico”, suas roupas são uma forma de indicar o seu status, como observa Lurie (1997) sobre roupas e status dos

indivíduos. De acordo com Caldas (2006), o estilo é uma forma de enfatizar e afirmar sua identidade diferente de moda que sempre é o coletivo.

Ele tem cerca de trezentos e seis roupas (tabela 5 no apêndice). Observa-se que ele é o único dos protagonistas que tem camisas específicas para golfe (figura 9) e roupas no estilo praiano com chinelo (figuras 10 e 11), disponíveis para a venda.

Figura 9— Uma das camisas de golfe disponível para Michael.



Fonte: Screenshot (foto de tela) do vídeo "Grand Theft Auto 5: All Of Michael's Clothes From Binco", do canal do YouTube "EBEZA". Acesso em: 26 abr. 2019.

As camisas de golfe mostram uma pessoa da alta sociedade (já que o mesmo é considerado como o esporte “de gente rica”). Ela surgiu em 1933, adotados pelos jogadores de golfe e polo. O modelo passou a ser conhecido como camisa polo (HEPKINS, 2013). O interessante é que a camisa de golfe não é vendida na loja de roupas mais sofisticadas de *Los Santos*. As camisas e bermudas praianas mostram um Michael turista, de férias do trabalho (aposentado, no caso).

Lurie (1991) afirma que para uma pessoa realmente elegante tem trajes diferentes para tênis e golfe, por exemplo. A mesma afirma que para manter o status ou melhorar, a pessoa precisa ter roupas para cada atividade. Sobre quando o tênis e esqui “se tornaram elegante”. De acordo com a autora:

Essas roupas [suéteres, bonés de malha...] não eram usadas somente quando se praticava esporte em questão, mas em qualquer oportunidade; (...) muitos desses estilos para esportes tornaram-se um sinal tão popular de status que não propunham que aqueles que os adotaram soubessem jogar golfe, velejar, esqui ou jogar tênis— nem que pretendessem aprender. O uso da insígnia simbólica do esporte, por outro lado ((...) broches com as

formas de raquetes de tênis) talvez fosse entendido como indicando algum grau de entusiasmo, ou até mesmo conhecimento (LURIE, 1997, p.163).

A questão sobre usar uma roupa específica para uma determinada atividade, surgiu no século XIX, a origem do *sportwear*, de acordo com Hopkins (2013). Segundo o mesmo, o lazer era um luxo, então vestir-se para a prática do esporte era uma forma de *status*. A partir de suas primeiras manifestações, vinculadas à classe social, a roupa masculina esportiva logo assumiu o papel de promover a saúde e o bem-estar físicos, que demandava roupas adequadas para cada atividade ou ocasião (HOPKINS, 2013, p.110).

Figura 10— Michael jogando golfe.



Fonte: Screenshot do vídeo "GTA V - Jogando Golf com o Tio Michael", do canal do YouTube "CharlieZombies ツ". Acesso em: 26 maio 2019.

Sob controle da jogadora e jogador, se paga cem dólares para iniciar o golfe. Michael pode estar com qualquer roupa. Quando se paga, ele aparece já com a roupa de golfe e acessórios para a prática do esporte⁵⁰. Do mesmo jeito é ao iniciar o tênis.

⁵⁰ Já Franklin usa uma t-shirt e calça; e Trevor usa uma camisa floral.

Figura 11— Michael praticando tênis em sua casa com Miranda, sua esposa.



Fonte: Screenshot do vídeo "GTA V Español Juego de Tenis Michael vs Miranda Grand Theft Auto 5 GTA 5 PS3 Xbox360" do canal do YouTube "reitbus". Acesso em: 26 maio 2019.

O estilo "tiozão rico" é evidenciado quando o jogador ou jogadora tem a opção de comprar bermudas e camisas estilo praiano (figuras 12 e 13). Estas são com temas tropicais, coloridas, com ou sem flores.

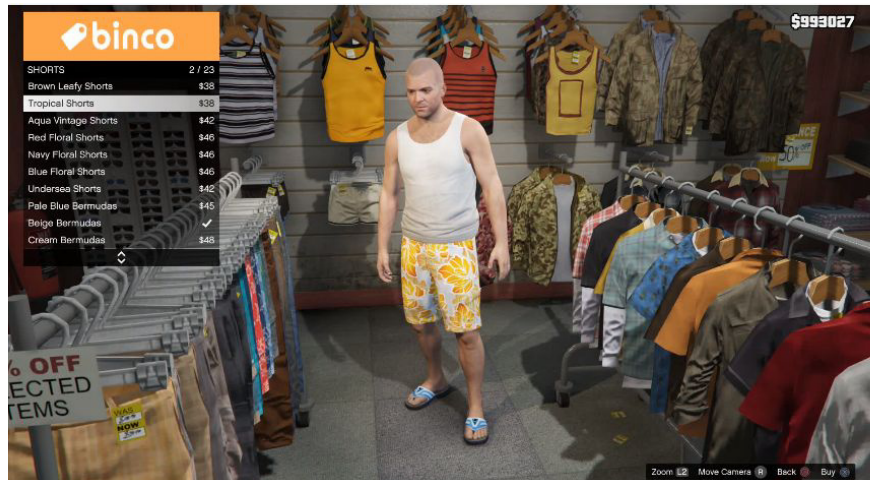
Figura 12— uma das camisas e bermudas praianas disponíveis para Michael.



Fonte: Screenshot do vídeo "GTA V: TODAS AS ROUPAS DO MICHAEL - VISITANDO TODAS AS LOJAS", do canal do YouTube "Patife". Acesso em: 29 nov. 2018.

As camisas e bermudas praianas de Michael são vendidas separadamente, possibilitando a combinação de acordo com gosto de quem esteja jogando. Têm sete opções de bermudas tropicais na *Binco*. Já na *Suburban*, oito bermudas e seis camisas, totalizando treze bermudas e seis camisas tropicais.

Figura 13— uma das bermudas disponíveis para Michael.



Fonte: Screenshot do vídeo " *Grand Theft Auto 5: All Of Michael's Clothes From Binco*", do canal do YouTube "EBEZA". Acesso em: 26 abr. 2019.

As camisas e bermudas praianas lembram de uma foto que viralizou na *internet* em 2015, na qual o apresentador e empresário Silvio Santos, que na época com oitenta anos, estava de férias na Flórida, nos Estados Unidos (figura 14).

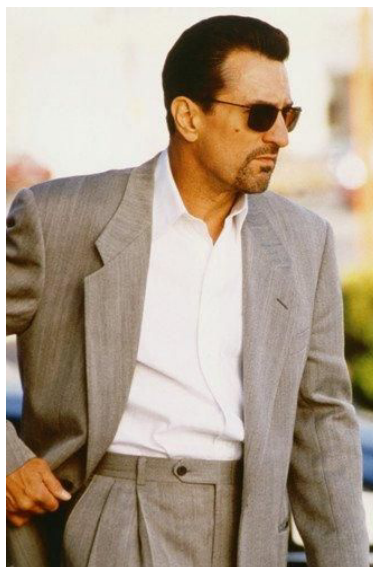
Figura 14— Silvio Santos de férias na Flórida, EUA.



Fonte: "SILVIO SANTOS, DE FÉRIAS, MOSTRA LOOK COLORIDO E A FILHA PATRÍCIA ABRAVANEL COMENTA: 'NINGUÉM MERECE'", matéria da revista eletrônica "Extra". Acesso em: 24 maio 2019.

Um canal do *YouTube*⁵¹ afirma que tanto o Ned Luke quanto a própria equipe da *Rockstar* se basearam no filme *Heat* (Fogo contra fogo, no Brasil), de 1995, para criar e dar vida ao personagem e criar uma cena no jogo. Neste filme, Neil McCauley (interpretado por Robert De Niro), comete uma série de assaltos profissionais junto com os outros membros do grupo, enquanto o detetive Vicent Hanna (Al Pacino) investiga, lidando também com problemas familiares.

Figura 15— Robert De Niro como Neil McCauley.



Fonte: Site *Amazon*, "Robert De Niro *Heat in suit and shades 24x36 Poster*". Acesso em: 28 abr. 2019.

É interessante notar o aspecto cinematográfico, analisar as semelhanças entre McCauley e Michael. Ambos são os “chefes” do grupo, os mais velhos, têm cabelo penteado para trás, cavanhaque (no jogo tem a opção de adicionar, no barbeiro), modo de falar e de vestir. McCauley sempre está de terno, sem gravata, poucas vezes está só de camisa social. É notório essa questão no Michael: três das dez vezes que o jogo é ligado, ele está usando terno⁵². Além disso, no próprio prólogo do jogo e no guarda-roupa dele, há um terno igual ao que Robert De Niro usa no filme.

⁵¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wf_OQFC1QGQ>. Acesso em: 10 abr. 2019.

⁵² Para uma análise mais profunda, precisaria ligar/desligar e/ou trocar de personagens mais vezes para definir uma padronagem, um algoritmo.

Figura 16— Prólogo do jogo, Michael caminhando pela praia.



Fonte: *Screenshot* do vídeo "GTA V - Missão 1 & 2 - Prólogo / Franklin & Lamar (Detonado 100% Ouro)" do canal do YouTube "GTA Mundo Aberto". Acesso em: 28 abr. 2019.

Podemos comparar Michael com a representação de um gângster nos filmes de mafiosos. Segundo Jorge (2018), os gângsters são homens másculos, sempre bem vestido e normalmente são italo-americano. BRUZZI (2009 *apud* JORGE, 2018, p.3), afirma que o cuidado com a aparência e vaidade "são símbolos de sua degenerescência moral, seu narcisismo e poder, e é pelo o uso do terno bem cortado e de qualidade que um gangster mostra a seus semelhantes que está subindo na carreira do crime"

O vestir-se bem, para o homem de hoje, é fundamental tanto para a vida privada quanto a profissional. De acordo com Barros (1997), a roupa é melhor que o cartão de visitas, transmite uma impressão, positiva ou não, é um modo de ganhar autoconfiança. Michael logo no começo do jogo, surge usando um terno cinza. Este é um símbolo de roupa formal. O autor afirma que os primeiros paletós surgiram em 1835, mas não foram bem aprovados. Somente com o nascimento da aristocracia, com o desenvolvimento do capitalismo, se tornou o estilo mais elegante.

Ser elegante é um conjunto na qual envolve o estado de espírito, atitude e a roupa (como toque final e não o principal), segundo Barros (1997).

É evidente que um homem bem-vestido será sempre visto com mais admiração ou benevolência que um desalinhado. Entretanto, o homem elegante é mais que isso. É a soma da imagem pessoal que ele cria mais roupa que usa, harmonizando o conjunto em perfeita forma (BARROS, 1997, p.144).

De acordo com o mesmo, o terno está ligado a ideia de poder. O homem usa o terno para ocasiões mais importantes, como o trabalho; ele revela com quem está lidando.

Outras roupas são específicas para Michael, como a camisa de inverno na *Binco*; coletes⁵³ na *Suburban*; *t-shirts* gola em "v", jaquetas de couro e sapatos de camurça e de couro na *Ponsonbys*.

Também foi feita uma comparação das roupas que Michael usa quando o jogador o seleciona⁵⁴. O resultado foi, quatro das dez vezes, ele estava usando camisa polo e bermuda; e três vezes terno e camisa jeans com calça⁵⁵.

É observado no Franklin os estilos *hip-hop* e esportivo (*sportwear*). Segundo Hopkins (2013), os Estados Unidos tinha interesse esportivo como o beisebol, que contribuiu na indumentária esportiva masculina. "Desde a segunda metade do século XX, o *sportwear* se tornou-se sinônimo do estilo norte-americano" (HOPKINS, 2013, p. 116). O esportivo, a jogadora e jogador tem a disponibilidade de comprar seis camisas e treze shorts de basquete (tabela 6 no apêndice). No jogo, há vários times de basquete e *baseball*, como *Liberty Penetrators*, *Liberty City Salamanders* e *Los Santos Panic*. Na figura 17, vemos uma das camisas de basquete disponível de *Los Santos Panic*.

⁵³ Na missão "solicitação de amizade", para ganhar dinheiro, Michael faz um favor ao seu amigo Lester: invadir a *Lifeinvader*. Lester manda ele se vestir como um "gênio matemático bilionário...". Para isso, o jogo indica a jogadora ir na loja *Suburban*, em *Vinewood*. Ao chegar, Michael pede algo "nerd...jovem..." a vendedora. A mesma sugere um colete e uma bermuda.

⁵⁴ Foi estudado durante essas dez vezes que ligou ou trocou de personagem, podendo variar.

⁵⁵ Calça social ou semelhante.

Figura 17— Franklin usando uma das camisas de basquete disponíveis.

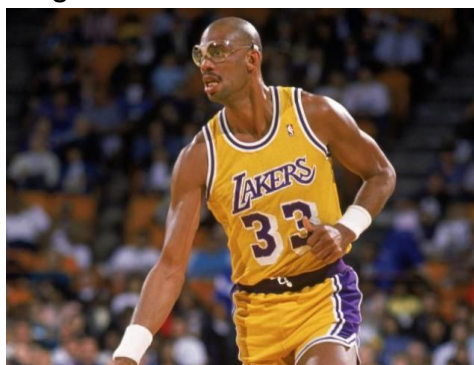


Fonte: Screenshot do vídeo "GTA V: todas as roupas do franklin - personalizando o frank - suburban ponsoboy", do canal "Patife". Acesso em: 29 nov. 2018.

As camisetas esportivas são uma forma de comunicar o time que o indivíduo torce. Os "ídolos ocasionam vendas numerosas de camisetas com seus nomes e, como ato de amor ao time, beijam o brasão situado no peito da mesma" (OST, 2011, p. 56). O mercado da moda esportiva não é constituído exclusivamente de camisetas; há calças, shorts, casacos e outras peças com nomes tanto dos times quanto dos jogadores.

Para desenvolver um personagem, Lima (2011) observa que é necessário fazer uma pesquisa, buscar materiais para desenvolver o seu design. O mesmo afirma que no mundo globalizado, é praticamente impossível desenvolver algo original. Dessa forma, é observado uma semelhança com a blusa do time *Lakers* de 1982 (figura 18), em questão de cores e modelagem.

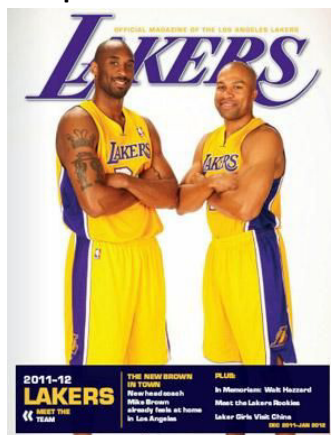
Figura 18— Abdul-Jabbar em 1982.



Fonte: Site Lakers Nation. Acesso em: 29 nov. 2018.

O recorte lateral da camisa e o decote é semelhante da apresentação do time usada na revista de 2011/12.

Figura 19— Arquivo da revista do time 2011/12.



Fonte: Site “NBA”, seção “Lakers”. Acesso em: 29 nov. 2018.

Outro aspecto observado no Franklin é o *hip-hop*. Este estilo tem uma preocupação com a autoestima negra na construção da identidade, de acordo com Oliveira A.C.D de (2007). Segundo a autora, as referências dos uniformes esportivos surgem como forma de homenagear os ídolos negros americanos, principalmente do basquete. Eles influenciam os jovens, criam tendências, assinam linhas de vestuários exclusivos para grandes marcas. Exemplo disso é a camisa de Michael Jordan, aposentado do basquete há quinze anos, na qual é a terceira linha de produtos da Nike mais vendida do mundo⁵⁶.

O *hip-hop* tem influência da moda esportiva também. De acordo com Almeida (2014), os dançarinos de *break* usavam roupas atléticas para as apresentações de dança pois facilitavam a mobilidade e era um modo de identificação do seu meio. “Calças que remetem a uniformes de equipes esportivas e camisetas justas eram os elementos mais utilizados” (ALMEIDA, 2014, p.6).

O *hip-hop* surgiu na década de 1970, nas comunidades jovens afro e latino-americanas dos Estados Unidos.

O movimento se autodefiniu ao longo de sucessivas décadas por meio da assimilação de estilos de rua e de cultura musical em evolução, que inspira fidelidade e devoção em seus seguidores. Originalmente ligado à arte de rua, ao grafite e à música urbana, o estilo *hip-hop* se caracterizava pelas jaquetas *bomber* extravagantes, *jeans baggy* de corte largo e camisetas e moletons *estampados* com figuras inspirados no grafite. O estilo *hip-hop*

⁵⁶ Disponível em:

<<https://navitrine.blogosfera.uol.com.br/2018/04/27/aposentado-ha-15-anos-jordan-vende-mais-produt-os-da-nike-do-que-futebol/>>. Acesso em: 15 nov. 2018.

masculino começou a aceitar expressões alternativas de vestir no início dos anos 2000. (...) Diferentemente de outras subculturas, o *hip-hop* continua a se redefinir sem comprometer seu significado ou seus valores (HOPKINS, 2013, p.49).

Franklin recebe uma certa influência no seu modo de vestir. Ao observar os seus vizinhos do Sul de Los Santos, onde morava com sua tia, e até mesmo os membros de outras gangues, é visto uma semelhança entre suas roupas, como camisas e bonés de time de beisebol. De acordo com Miranda e Garcia (2010, p.25), o comportamento do indivíduo é “afetada por aqueles com quem convivem e podem ser influenciado por vários grupos”. De acordo com as mesmas, esses grupos trazem um desejo de se encaixar no grupo, afetando a escolha de produtos e marcas.

Outra influência que Franklin recebe, são as jaquetas. As jaquetas de beisebol é ícone do estilo norte-americano (HOPKINS, 2013 p.117). Ele está relacionado aos esportes universitários, “se popularizou e se multiplicou em muitas marcas e em imitações de estilo urbano” (*idem*, 2013 p.117). Elas estão disponíveis nas lojas *Suburban* e *Binco*, mas somente Franklin tem a possibilidade de comprar. São catorze jaquetas de beisebol (como o da figura 20) e mais vinte de modelos variados (ver na tabela 6 no apêndice). Assim, fica evidente o estilo hip-hop no Franklin.

Figura 20— Uma das jaquetas disponíveis para Franklin é do time de beisebol, o *Feud*.



Figura: Screenshot do vídeo ” GTA V: TODAS AS ROUPAS DO FRANKLIN - PERSONALIZANDO O FRANK - SUBURBAN PONSOBOYS”, do canal “Patife”. Acesso em: 23 abr. 2019.

Nitidamente Franklin é fã de esportes principalmente pelo fato de ter várias peças (entre camisas e tênis) com o nome ou símbolo do *Feud*⁵⁷. Até mesmo no seu próprio quarto, tanto na casa em que morava com sua tia quanto na sua mansão, tem pôsteres e camisas do time de *baseball* “*Feud*” (figura 21).

Figura 21— Quarto de Franklin na casa de sua tia.



Fonte: Screenshot do vídeo "GTA V - A Casa de Franklin", do canal do YouTube "Gameplayrj". Acesso em: 28 abr. 2019.

Na figura anterior, mostra uma das doze camisas com sobreposição que tem disponível para Franklin. Podemos comparar com as roupas que os personagens Craig Jones e Smokey (interpretados por Ice Cube e Chris Tucker, respectivamente), no filme Sexta-Feira em Apuros (*Friday*, em inglês), de 1995. O longa conta a história desses dois amigos que precisam pagar um traficante dentro de algumas horas. As semelhanças entre os personagens do filme e Franklin estão nas roupas e o lugar onde vivem, que é em uma comunidade [referente ao bairro onde Franklin mora com sua tia, no começo do jogo]. Além das camisas com sobreposição, Franklin também tem disponíveis a opção de colocar o chapéu para trás e camisetas bem largas como o que o Smokey usa.

⁵⁷ Este, é um time de *baseball* de *Los Santos*, apoiado pela *The Families*, uma grande gangue na qual Franklin e seu amigo Lamar fazem parte.

Figura 22— Craig Jones e Smokey respectivamente.



Fonte: *Rap 24 horas*. Acesso em: 17 jun. 2019.

Franklin tem cerca de cento e uma camisas (quarenta e uma a mais que Michael; e sessenta e um a mais que Trevor), com modelos, estampas, cores e valores variados. Sendo quarenta e quatro variando entre camisetas e blusões. As camisetas podem transmitir apoio, de acordo com Crane (2013). Neste caso, Franklin mostra ser fã do *Feud*.

Figura 23— Uma das camisas do *Feud*.



Fonte: *Screenshot do vídeo "GTA V: TODAS AS ROUPAS DO FRANKLIN - PERSONALIZANDO O FRANK - SUBURBAN PONSOBOYS"*, do canal "Patife". Acesso em: 23 abr. 2019.

Ele é o único dos protagonistas que têm calças jeans coloridos, com modelagens justas (figura 24) e mais folgadas (figura 25).

Figura 24— Uma das calças *jeans* justa coloridas disponíveis para Franklin na loja *Suburban*.



Fonte: Screenshot do vídeo "GTA V - Franklin: Roupas e Tatuagens", do canal "Chico GamesBR". Acesso em: 17 maio 2019.

Outra característica do *hip-hop* está nas calças jeans largas. Essas calças, as *saggies*, são compradas com números maiores que o usuário, deixando a cueca com uma parte a mostra. Eles foram adotados pelos rappers, referenciando aos penitenciários que recebiam as roupas penitenciárias de números maiores. Os ex detentos continuavam a usar calças maiores em respeito ao seu passado, de acordo com Almeida (2015). Não só a música, mas o cinema também influencia a subcultura, na qual o estilo acaba sendo difundido pela mídia, segundo Crane (2013).

Figura 25— Uma das calças *jeans* largas (*saggy*) disponíveis para Franklin na loja *Suburban*.

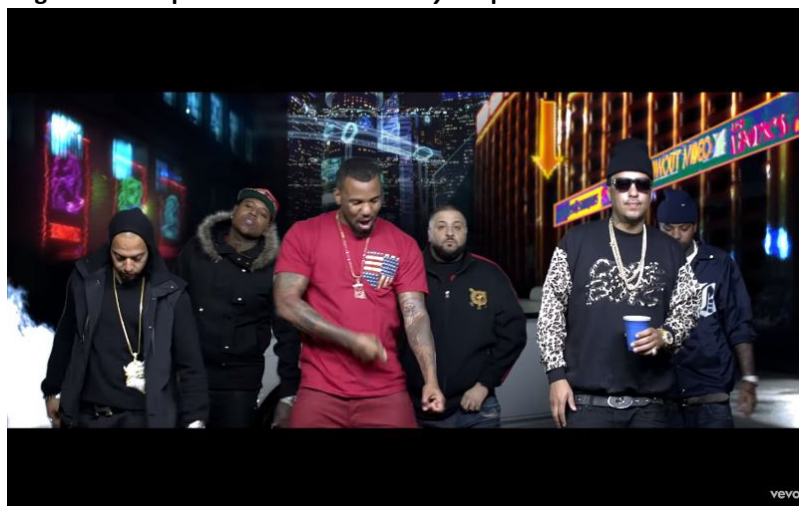


Fonte: Screenshot do vídeo "GTA V - Franklin: Roupas e Tatuagens", do canal "Chico GamesBR". Acesso em: 17 maio 2019.

O *hip-hop* é composto pelo rap, o break e o grafite, segundo Almeida (2015). O rap é uma manifestação musical. Ao ser analisado também as rádios e os estilos de músicas que tocam no carro e na moto⁵⁸ de Franklin, foi observado que ele escuta tanto a rádio *Los Santos*, na qual toca *rap*, como as músicas *Ali Bomaye*, dos *rappers* The game ft. 2 Chainz, Rick Ross, como a rádio *West Coast Classics*, onde toca *Gangsta Rap* dos anos 90, como *Mind Playing Tricks on Me*, do Geto Boys.

De acordo com Crane (2013, p.364), após 1950 “uma série de subculturas jovens, centradas na música popular, transformou o vestuário de adolescentes e jovens”. A mesma afirma que a música popular transforma o vestuário dos jovens, que as tendências vindas através da música, são transmitidas nos EUA e para outros países. Ela cita Senes (1997) ao dizer que os lucros das confecções que tem o jovem como seu público, depende da seleção de roupas dos rappers dos bairros negros. Desta forma, os rappers influenciam o modo de vestir dos jovens.

Figura 26— Clipe da música "Ali Bomaye" que toca na rádio *Los Santos*.



Fonte: Screenshot do clipe da música "Ali Bomaye" do rapper The game feat. 2 Chainz e Rick Ross, disponível no *YouTube*. Acesso em: 19 maio 2019.

Fica evidente que as roupas de Franklin têm essa influência. As roupas que aparecem no clipe "Ali Bomaye" (figuras 26 e 27), por exemplo, são semelhantes as que estão disponíveis para Franklin, como as jaquetas de *baseball* que Rick Ross usa (figura 27).

⁵⁸ Jogadoras e jogadores podem comprar mais outros automóveis, mas nesse caso, será levado em conta os automóveis que o jogo já disponibiliza.

Figura 27— Cena em que o *rapper* Rick Ross aparece usando uma semelhante a que Franklin usa.



Fonte: Screenshot do clipe da música "Ali Bomaye" do rapper The game feat. 2 Chainz e Rick Ross, disponível no YouTube. Acesso em: 19 maio 2019.

Camisas com sobreposição, blusas de manga longa, jaqueta colegial, calças de moletom, bermudas e camisetas de basquetebol, cardigãs, brincos, coletes, e outras peças são específicas para Franklin.

É importante compreender as roupas que Franklin usa quando o jogo é iniciado ou há troca de personagens. Das dez vezes, duas ele usa calça jeans mais largas (*saggies*) e jaqueta de moletom. As outras oito vezes foram variadas, cada uma teve uma variação, como camisas de basquete com calça jeans.

A caminho para cumprir uma missão, Michael tira a conclusão que Trevor tem um estilo *hipster*. Michael ao tirar essa conclusão, analisando o lugar onde Trevor vive, cabelo, tatuagem, "música esquisita", "drogas da moda", como ele diz, Trevor nega dizendo que odeia *hipster*. Michael continua a fazer perguntas a Trevor sobre o local que mora, critica sua forma de vestir. Ao ser criticado, Trevor afirma que não se importa (figura 28). Michael se mostra incomodado ao falar que as roupas de Trevor são "excêntricas e esquisitas". Trevor rebate dizendo que o que tiver na loja, compra. "Talvez, você não seja um clássico *hipster* medíocre, mas você é o que todo *hipster* gostaria de ser. você é um arquétipo de *hipster*", Michel diz para Trevor.

Figura 28— Ao ser perguntado sobre seu modo de vestir, Trevor responde, de acordo com a tradução do jogo, "qual o problema? Eu cago e ando pra como me vestir".



Fonte: *Screenshot* do vídeo "GTA V - Missão 50 - Esquematisando o Golpe de Paleta (Detonado 100% Ouro)", do canal do *YouTube* "GTA Mundo Aberto". Acesso em: 26 abr. 2019.

O jogo confirma Michael até um certo ponto. Hipster vai além da roupa. Ele abrange um pensar político e consumo de manifestações artísticas.

(...) o hipsterismo existe enquanto uma tendência, uma subcultura de homens e mulheres, entre 20 e 30 anos, que prezam por um pensar crítico e autônomo, por uma política liberal e progressista, e pelo consumo de manifestações artísticas independentes (indie) ou de uma moda *retro* ou *vintage* (FERRIER 2014 *apud* PEREIRA & SENA, p.109, 2016).

Segundo os mesmos, o *hipster* nega o consumo em massa, "se o consumir é identificar, a padronização do mesmo uniformizaria as massas – fobia central do hipster" (PEREIRA e SENA, p. 109, 2016). Trevor é *hipster* se olharmos a relação que algumas de suas roupas como regatas, bermudas e jaquetas, tem como referência a moda *vintage/retro*. No entanto, em relação do consumo, já que o hipster o nega, como já foi dito, então seria esse o motivo de ele ter menos roupas e acessórios disponíveis que Franklin? Seria esse motivo na qual ele tem poucas roupas ao iniciar o jogo?

Quando o mesmo diz que compra o que tiver na loja, não se importando o que veste, pode estar ligado à personalidade de não se importar com o modelo, estilo; apesar de o jogo mostrar roupas específicas para ele, principalmente na moda *vintage*. A regata (figura 29) é uma das peças de roupa que tem essa influência.

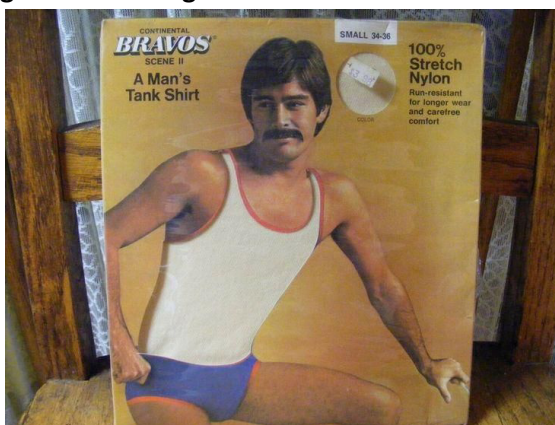
Figura 29— Uma das regatas disponíveis para Trevor.



Fonte: Screenshot do vídeo "GTA V: todas as roupas do Trevor - video personalizando o personagem trevor do gta v", do canal do YouTube "Patife". Acesso em: 28 abr. 2019.

Na *Binco*, há dezesseis regatas disponíveis para Trevor, com estampas e valores variados. A modelagem de uma das regatas (figura 29) é semelhante a uma regata vendida na "*Continental Bravos*" (figura 30), da década de 1970.

Figura 30— Embalagem de uma regata da marca Continental Bravos, década de 1970.



Fonte: "Tanque De 1970S Masculino Camisa Regata Bravos Stretch Nylon Deadstock Na Caixa Discoteca Era S", site "Ebay". Acesso em: 28 abr. 2019.

Trevor tem a opção de bermudas mais curtas (figura 31) que os outros dois personagens. São oito bermudas em que o tênis é comprado junto; têm cores e preços variados.

Figura 31— Uma das regatas e bermudas disponíveis para Trevor.



Fonte: Screenshot do vídeo "GTA 5 TREVOR CLOTHES CUSTOMIZATION", do canal do YouTube "ADM GAMING". Acesso em: 01 maio 2019.

Estas bermudas tem um estilo esportivo. Segundo Hopkins (2013), as roupas esportivas masculinas são associadas à saúde e bem-estar físico, como já foi dito. As bermudas de Trevor são parecidas com as da Puma (figura 32), da década de 1980. Nessa década, as roupas esportivas, de academia fizeram muito sucesso; exemplo disso são os programas e vídeos de músicas dessa década.

Figura 32— Catálogo da "Sears" com a propaganda da Puma, 1980.



Fonte: Site "Reddit". Acesso em: 10 maio 2019.

Não só as regatas, mas as camisas de boliche (figura 33) têm um estilo *vintage*. Somente nas lojas *Binco* vendem essas camisas, são oito modelos disponíveis, inclusive uma do clube de boliche.

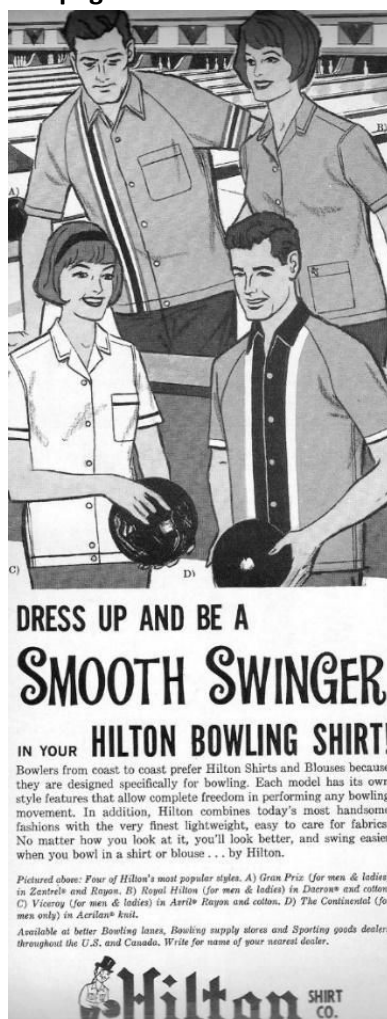
Figura 33— Uma das camisas de boliche disponíveis.



Fonte: *Screenshot* do vídeo "GTA V: todas as roupas do Trevor - video personalizando o personagem trevor do gta v", do canal do *YouTube* "Patife". Acesso em: 28 abr. 2019.

A imagem anterior (figura 33), é semelhante a uma propaganda de 1966 da *Hilton*, uma marca de camisas de boliche (figura 34). A diferença está na modelagem, já que na propaganda abaixo, a camisa masculina tem manga raglan.

Figura 34— Propaganda das camisas de boliche Hilton.



Fonte: *Pinterest*. Acesso em: 28 abr. 2019.

Ele tem cerca de quarenta jaquetas, sendo onze de couro. Estas jaquetas têm um estilo de jaquetas de motociclista da década de 1960, ele é o único que tem esses estilos de jaquetas disponíveis. Elas também lembra do estilo *Café Racer*⁵⁹ e *Rockabilly*⁶⁰, que têm estilo vintage.

⁵⁹ *Café Racer* é um “movimento e cultura dos motociclistas rebeldes ingleses nos anos 50 e 60. E não só nas motocicletas, como também na linha de equipamentos e roupas casuais”. Disponível em: <<http://www.motocultura.com.br/home/moda-e-estilo/riffel-lanca-colecao-com-inspiracao-retro-e-cafe-racer/>>. Acesso em: 16 maio 2019.

⁶⁰ *Rockabilly* é um subgênero do *rock n’roll*, surgiu na década de 1950. Além de gênero, é moda e comportamento também. Tem como um dos grandes nomes o Elvis Presley. Disponível em: <https://www.devoltaaoretro.com.br/2013/03/musica-e-moda-em-um-so-estilo-rockabilly_1.html>. Acesso em: 16 maio 2019.

Figura 35— Uma das jaquetas disponíveis para Trevor.



Fonte: *Screenshot* do vídeo "GTA V: todas as roupas do Trevor - video personalizando o personagem trevor do gta v", do canal do *YouTube* "Patife". Acesso em: 01 maio. 2019.

As jaquetas de couro apresentam um significado específico, o de rebeldia, segundo Crane (2006). De acordo com a mesma, na década de 1950, os filmes hollywoodianos que mostravam os rebeldes de classe operária, como "O Selvagem" (tendo o Marlon Brando como o principal), passaram a ser uma referência; os atores vestiam calça jeans, jaqueta preta e camiseta.

Como esses filmes mostravam de modo tão marcante as frustrações adolescentes com a vida da classe operária, os espectadores se identificavam com os atores e adotavam seu vestuário como manifestação de desafio" (CRANE, 2006, p.359).

As jaquetas foram usadas primeiramente pelos militares na Primeira Guerra Mundial, depois na Segunda Guerra e adotada pelas gangues de motociclistas adolescentes da Califórnia, na década de 1940. Ainda segundo a autora, um dos filmes que definiram mais tarde "o significado da jaqueta de couro na consciência popular", foi "O Selvagem" (CRANE, 2006, p. 359). Ela cita Martin e Koda (1989) na qual os mesmos afirmam que o poder simbólico da jaqueta da preta, em parte, está na sua cor que quando usados por homens no século XX, simbolizava militância social e rebeldia contra as normas sociais. As jaquetas de couro eram uma resistência à cultura dominante mas com a grande escala, diluiu as implicações de contracultura.

Essas jaquetas têm modelos variados. Uma das jaquetas disponíveis para Trevor é semelhante com o que Peter Fonda usa no filme *Easy Rider* (Sem destino, no Brasil), de 1969 (figura 36). A diferença está no modelo que Fonda usa, o zíper não vai até a barra, deixando uma abertura e há listras na manga também. Há uma outra jaqueta onde só tem listras nas mangas.

Figura 36— Da esquerda para direita, jaqueta que Peter Fonda usa em *Easy Rider*, de 1969 e uma jaqueta inspirada no filme.

EASY RIDER LEATHER JACKET



Fonte: *Films Jackets*. Acesso em: 01 maio 2019.

Outra jaqueta disponível para o Trevor é um *easter egg*⁶¹ do filme “O iluminado” (*The Shining*, em inglês), de 1980. O filme é um terror psicológico baseado no livro de Stephen King. Ele retrata a história do escritor Jack Torrance (interpretado por Jack Nicholson), em que, ao aceitar um trabalho como zelador em hotel isolado, ele começa a ser influenciado por seres sobrenaturais e, dessa forma, a ficar louco e a perseguir sua esposa e seu filho para matá-los. No hotel, eles vivenciam o passado e o futuro. Comparando Trevor e Jack Torrance, podemos perceber a semelhança nas atitudes, modo de falar e até mesmo o cabelo. A jaqueta e a camisa que Trevor usa por baixo são semelhantes ao do Torrance, a diferença é

⁶¹ *Easter eggs* significa “ovo de páscoa”, mas também se refere a coisas escondidas em jogos eletrônicos, por exemplo [e filmes também]. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/09/o-que-sao-easter-eggs-e-quais-sao-os-mais-famosos-do-google.html>>. Acesso em: 17 jun. 2019.

que a jaqueta do filme tem vários bolsos enquanto no jogo não há. Elas são vendidas na Binco com variação de oito cores e preços.

Figura 37— Semelhança entre Trevor e Jack Torrance.



Fonte: Site Reddit. Acesso em: 17 jun. 2019.

Trevor é o único dos personagens que têm vestidos disponíveis. A questão dele poder usar um vestido pode ser tanto em relação a uma “brincadeira”, sátira do jogo [já que o GTA dá uma certa liberdade de fazer o que quiser] ou a prática do *crossdressing*.

Crossdressing é a ocasião em que uma pessoa veste roupas do sexo oposto, uma forma de se afirmar e distinguir, o proporcionando “um alto grau de contentamento”:

(...) um instrumento que possibilita falar de si, mas também como chaves que funcionam como formas de distinção entre diferentes grupos e pessoas e, eventualmente, formas de hierarquização entre eles (ou seja, além do falar de si possibilita falar sobre o outro, assim como se diferenciar ou aproximar dele) (VENCATO, 2008, p. 4).

Há quatro opções de vestidos com estampas diferentes, como a de flores que o personagem está usando ou o vestido de zebra rosa, que está no manequim (figura 37).

Figura 38— Trevor usando um dos vestidos disponíveis.



Fonte: Screenshot do vídeo "GTA V: todas as roupas do Trevor - vídeo personalizando o personagem trevor do gta v", do canal "Patife". Acesso em: 29 nov. 2018.

A questão do Trevor usar vestidos provoca a indagação a respeito de roupa e gênero. Dutra (2000) afirma que desde a infância somos diferenciadas através das roupas e do modo de se comportar: as meninas são vestidas de amarelo ou rosa, com estampas florais, enfeite na cabeça (penteados, laços...) e brincos; já os meninos, são vestidos em tons azuis, estampas de animais ferozes e os “enfeites são impensáveis”. E esse processo se estende até a adolescência. Caso o homem se interesse por moda, pode o colocar numa posição feminina ou até um atributo negativo.

É observado no jogo o estigma principalmente em relação ao Trevor. De acordo com Goffman (1991?), o estigma se refere as expectativas normativas, as exigências de uma pessoa em relação a outra. “Durante todo o tempo estivemos fazendo algumas afirmativas em relação aquilo que o indivíduo está a nossa frente deveria ser” (GOFFMAN, 1991?. p.12). O estigma presente no protagonista é a culpa de caráter individual, especificamente o homossexualismo, pois em um dos momentos do jogo a mãe de Trevor desconfia que ele seja homossexual. Em outro momento, Michael o refere como “caipira”, em alusão de onde Trevor morava.

Ele é o único com a opção de “terno barato” na *Binco*. Comparando com os outros ternos da loja *Ponsonbys*, o personagem usa o terno da *Binco* nitidamente menor que o seu tamanho, demarcando o corpo. Nota-se que ele é o único personagem que tem ternos com cores diversificadas e estampados, como o da figura 38, na *Binco*.

Figura 39— Um dos ternos disponíveis para Trevor.



Fonte: Screenshot do vídeo "GTA V: todas as roupas do trevor - video personalizando o personagem trevor do gta v", do canal "Patife". Acesso em: 29 nov. 2018.

É interessante observar a questão do desafio de se “adequar”, se identificar com o grupo pertencente. Hoje, o maior desafio “é a pessoa conseguir, dentro do seu próprio estilo, fazer concessões que lhe permita identificar-se com o grupo com o qual se relaciona” (BARROS, 1997, p. 41). Desta forma, talvez seja uma tentativa de Trevor se encaixar ou fazer de acordo com seu gosto.

Ainda segundo Barros (1997), as calças dos ternos não devem serem curtas ao ponto de mostrar o tornozelo, a manga do paletó deve ser um pouco mais curta e o terno ter um caimento perfeito, diferentemente do que observamos na figura 38.

Outras roupas que estão disponíveis para Trevor, diferentemente dos outros personagens, são os suéteres e botas na *Binco*; jaquetas de couro, *jeans* e *down*⁶² na *Suburban*; camisa polo, jaqueta camurça e blazer na *Ponsonbys*.

Quando liga o jogo ou trocado de personagem para Trevor, é percebido que das dez vezes, três ele usava *t-shirt* e calça de moletom. Outras vezes ele estava usando só uma calça de moletom, coturno e óculos, bêbado em algum canto de *Los Santos*.

Suas diferenças vão além do estilo e modo de vestir. Ao analisar a quantidade de roupas que Trevor e Franklin tem em cada loja, é perceptível que na loja na qual o personagem se diferencia ao demais, é onde tem mais roupas

⁶² Ou *puffer*, são jaquetas de inverno, na qual a costura dá um efeito matelassê.

disponíveis para ele, onde têm mais do seu estilo. Já Michael, a diferença de quantidade é pequena nas lojas *Suburban* e *Ponsonbys*.

Tabela 1— Quantidade total de peças disponíveis para cada personagem.

Quant. total de peças disponíveis			
Loja	Michael	Franklin	Trevor
Binco	73	127	157
Suburban	119	230	100
Ponsonbys	114	210	83
Total	306	567	340

Fonte: Dados da pesquisa.

Franklin tem duzentos e sessenta e uma roupas a mais que Michael e duzentos e vinte e sete a mais que Trevor, essa diferença possivelmente seja pelo fato de ser o mais jovem que os outros personagens ou não. O consumo entre os jovens tem um significado importante. De acordo com Livolsi (*in*: Psicologia do vestir, 1989, p.37), o vestuário é um dos setores mais importantes para o jovem, “quer a nível quantitativo (é a despesa mais importante) quer a nível qualitativo (o modo de vestir é um dos símbolos mais importantes da sub-cultura juvenil)”.

Ao longo da vida um indivíduo, segundo Garcia e Miranda (2010), o consumo pode ser pela adoção de produtos com símbolos que expressam o autoconceito. Este, de acordo com as mesmas, pode ser o real (percepção de si mesma), ideal (o que gostaria de ser percebida) e o social (como o indivíduo apresenta o seu eu para os outros). Podemos perceber esse autoconceito nos personagens: Trevor, o real (já que não se importa com o estado da roupa); Michael o ideal (terno com um sentimento de uma pessoa da alta sociedade) e Franklin, o social (gostos musicais e preferências esportivas através de suas roupas).

Como foi visto, na *Suburban* têm disponíveis camisas e bermudas tropicais, roupas para golfe para Michael; e jaquetas, bermudas, calças e camisas esportivas, como o de basquete e *baseball*, para Franklin. Ambos têm maior quantidade de peças disponíveis na *Suburban*. Já Trevor, tem uma maior quantidade de roupas na *Binco*, onde tem disponível camisas de boliche, vestidos e bermudas

mais curta que os demais. Na tabela 2, vemos a quantidade e quais roupas são específicas para cada personagem.

Tabela 2— Roupas específicas de cada personagem.

Roupas específicas			
Lojas	Michael	Franklin	Trevor
Binco	Cam. de golfe	Cam. manga longa	Cam. de boliche Regatas
	Cam. de inverno	Cam. c/ sobreposição	Ternos na Binco Bermudas curtas
	Bermudas tropicais	Tênis esportivos	Bota caubói Vestidos
Suburban	Cam. Tropicais	Cam. manga longa Cam. c/ sobreposição	Jaquetas Down
	Coletes (tênis e LifeInvader)	Cam. de basquete	
		Jaquetas de baseball	
	Bermudas p/ tênis	Calça de moletom	
		Bermuda esportiva	
Sapatos atléticos			
Ponsonbys	Cam. Esportivas	Cardigans	Jaqueta camurça
	Suéteres p/ golfe	Brinco	Cam. Polo
	Jaquetas de couro		

Fonte: Dados da pesquisa.

É importante notar que na loja onde o personagem tem mais roupas específicas é a loja que tem mais “a sua cara”, onde tem mais roupas disponíveis da sua preferência.

Ponsonbys, apesar de ser mais o estilo de Michael, ter doze ternos disponíveis, dezesseis paletós fora outras peças de roupa, Franklin têm cerca de noventa e seis peças a mais que Michael, entre elas coletes, cardigãs, mais roupas de casa⁶³ e brincos. Até mesmo os ternos disponíveis para ele, cinco são xadrez,

⁶³ “Roupa de casa”, no jogo, é uma categoria de roupas ontem tem regatas, camisetas, sambas canções e/ou cueca, dependendo do personagem.

diferentemente de Michael que é mais tradicional (cores mais restritas como o cinza e grafite).

Outro fator importante a destacar é a relação do valor aproximado de cada peça (valor total/quantidade de peças), tabela 3. Apesar de que a diferença seja, aproximadamente, seis dólares, do valor aproximado de cada roupa e acessório na Ponsonbys, tanto para Michael quanto para Trevor comparando-se com a quantidade de peças disponíveis que ambos têm e o valor no banco, Trevor têm peças bem mais cara já que o mesmo têm oitenta e três peças acessíveis e Michael têm cento e catorze (tabela 1).

Tabela 3— Valor aproximado de cada peça.

Valor aproximado de cada peça (valor/quant.)			
Loja	Michael	Franklin	Trevor
Binco	59,5	38,6	41,2
Suburban	165,4	148,3	243,4
Ponsonbys	1759,8	1429,8	1754,1

Fonte: Dados da pesquisa

Imprescindível não analisar os valores totais das roupas e acessórios dos três personagens. No jogo, há várias formas de “ganhar” dinheiro, como roubos e favores. Tendo como base o valor que cada um recebe ao concluir o Grande golpe, modo “A”, que são vinte e quatro milhões e cento e cinquenta e seis mil dólares⁶⁴, Michael poderia comprar suas roupas, aproximadamente, cento e seis vezes, Franklin setenta e Trevor, cento e trinta e três vezes.

Tabela 4— Valor total das peças de cada personagem.

Valor total			
Loja	Michael	Franklin	Trevor
Binco	4343	4902	6461
Suburban	19677	34100	24419
Ponsonbys	200625	300240	145589
Total	224645	339242	176469

⁶⁴ Valor variável, dependendo da escolha da jogadora ou jogador, em relação à equipe. Cada membro recebe uma certa porcentagem.

Fonte: Dados da pesquisa.

Até mesmo em algumas ilustrações da Rockstar mostram a diferença entre personagem, identidade e vestimenta.

Figura 40— Uma das *wallpapers* disponíveis para *download*.



Fonte: Site da *Rockstar*. Acesso em: 19 maio 2019.

É interessante observar que embora os personagens usem roupas semelhantes, em questão de composição (jaqueta, blusa e calça), eles expressam sua personalidade, seu estilo, como é evidenciada na figura 40. “É através das roupas pode-se transmitir a impressão que se deseja causar nos outros” (BARROS, 1997, p. 35).

Figura 41— Composição das roupas dos protagonistas.



Fonte: site *Game Hall*. Acesso em: 28 set. 2018.

Na figura anterior, é possível notar que Michael transmite elegância através da sua roupa: camisa gola alta e uma jaqueta. Franklin evidencia sua jovialidade, estilo *hip-hop* usando um moletom e uma camisa por baixo. Já Trevor usando jeans, com um estilo mais casual, e sobreposição de camisas.

Algumas outras peças são comuns entre eles, como o terno. Por mais que sejam parecidas, sempre as cores, modelagens e/ou valores serão diferentes.

Figura 42— Um dos ternos disponíveis para Michael.



Fonte: Screenshot do video "GTA V: TODAS AS ROUPAS DO MICHAEL - VISITANDO TODAS AS LOJAS", do canal do YouTube "Patife". Acesso em: 18 maio 2019.

O terno grafite, por exemplo, está disponível tanto para Michael quanto para Trevor. A diferença está na modelagem e na cor da camisa, já que Michael (figura 41) usa um terno mais justo e usa uma camisa branca. Seus movimentos são menores em relação aos demais; ele mexe os braços e, com a cabeça, faz um sinal de afirmação. Já Trevor (figura 42), o terno é mais largo e usa uma camisa azul; a sua atitude ao experimentar é negação, como se não gostasse, diferente de Michael.

Figura 43— Um dos ternos disponíveis para Trevor.



Fonte: Screenshot do vídeo "GTA V: todas as roupas do Trevor - video personalizando o personagem trevor do gta v", do canal "Patife". Acesso em: 18 maio 2019.

A diferença é maior em relação a Franklin (figura 43). O mesmo é o único que usa gravata, o terno é abotoado e mais justo. Seus movimentos ao vestir a roupa é como se estivesse ajustando, observando o caimento do terno no seu corpo.

Figura 44— Um dos ternos disponíveis para Franklin.



Fonte: Screenshot do vídeo "GTA V: TODAS AS ROUPAS DO FRANKLIN - PERSONALIZANDO O FRANK - SUBURBAN PONSOBOYS", do canal "Patife". Acesso em: 18 maio 2019.

Todas as roupas que aqui foram analisadas, os personagens mostraram uma satisfação em relação a roupa que estava experimentando na loja, exceto Trevor. Ao vestirem o terno na Ponsonbys, Michael e Franklin se mostraram satisfeitos, afirmando com a cabeça, analisando a peça vestida, passando a mão

como se estivesse ajeitando. Já Trevor, ao vestir, faz um sinal de negação com a cabeça, levanta os braços ao mesmo tempo, como se não estivesse gostando.

CONCLUSÃO

Levando-se em consideração os aspectos analisados dos três personagens do GTA V Michael, Franklin e Trevor, como suas identidades e aspectos sociais são transmitidos através das roupas, por meio de análises qualitativas e quantitativas, realizou-se um estudo de o que a roupa diz sobre cada um.

As roupas de Michael que foram analisadas aqui, mostram que são uma forma de indicar status, de se mostrar perante aos demais, como os ternos que usa constantemente e os trajes específicos para a prática do golfe e tênis. Michael se “aposentou” da vida do crime, mas retorna e ao decorrer do jogo, ele volta a falar da sua aposentadoria. As camisas e bermudas praianas são uma forma de afirmar seu objetivo, sua busca de se aposentar e de indicar status, se mostrar “tiozão rico” de férias. No geral, suas roupas servem para se mostrar uma pessoa da alta sociedade, um sentimento de pertencimento, até mesmo fazer com que os outros não desconfiem de algo. Além do mais, por causa dos lugares na qual ele frequenta, como hotel e clube de golfe, que socialmente “exigem” um traje específico ou mais formal; já que, não só no jogo mas na vida real, adequa-se o estilo de roupa como

forma de se identificar no grupo, como foi visto. Outro aspecto notado em relação ao Michael, é que o mesmo é típico mafioso retratado nos filmes.

Em relação a Franklin, é mostrado como o ambiente e a música influencia no vestuário. De acordo com Crane (2013), nos vestimos para os espaços públicos e este influencia a maneira de como as pessoas usam as roupas para expressar suas identidades e fazer declarações. Como foi visto, o *hip-hop* nasceu nas comunidades americanas; Franklin também morava em uma comunidade, em um bairro sem luxo, onde é perceptível a questão da criminalidade. Quando passa pelas ruas do seu antigo bairro, no sul de *Los Santos*, é observado que as pessoas que moram lá, como seus amigos e membros de gangues, se vestem de modo parecido, mudando pequenos detalhes como cores e o time que torce.

O fato dele ser fã e ter opções que vão desde blusas a bonés, relacionados aos times de basquete e de beisebol, também estão ligados ao *hip-hop*. Até mesmo quando passa a morar na mansão, no bairro nobre, ele não deixa de usar roupas desse estilo. Mesmo comprando um smoking para uma determinada missão, nunca ao iniciar o jogo ou trocar de personagem, Franklin estava usando smoking ou terno, diferentemente de Michael, visto que ele usa terno várias vezes. Ele saiu de um bairro comum para um nobre sem deixar suas raízes para trás. Sua jovialidade e seu fanatismo são transmitidas aos demais através das roupas. Ademais, a questão de ter mais roupas disponíveis para comprar, diferentemente dos outros dois personagens, evidencia o consumo dos jovens, na qual Crane (2013) afirma que o consumo de vestuário entre eles são maiores pois consideram importante, como já foi falado. Vale lembrar que Franklin é o personagem que mais teve variação de roupas quando trocado entre si/ ligado o jogo novamente. Dessa maneira, mostra que ele é o mais que se importa com o que está vestindo.

Michael afirma que Trevor é hipster. Podemos o confirmar em relação ao vestuário; algumas de suas roupas seguem uma moda vintage/retro, como as jaquetas de couro. Trevor é impulsivo e contra as regras e essas jaquetas pretas têm um significado de rebeldia, como foi visto. Elas são as que mais representam Trevor do que qualquer outra roupa disponível para o consumo dentro do jogo, justamente por esse ponto. Ele é o único dos três que tem esse estilo de jaqueta e, também, é o

único que tem vestidos disponíveis. Isto pode ser uma forma de brincar, satirizar tanto do próprio personagem em *Los Santos* quanto da produtora, ter relação a sua sexualidade ou o *crossdressing*. Porém, destaca-se a sátira do jogo, já que o mesmo no começo ao fim é uma sátira, um uso de humor inteligente.

A sua personalidade, seus modos de “não ligar para as coisas” são transmitidos na maneira de vestir e, principalmente, na situação da roupa. Isso fica evidente nas compras e, especialmente, nas peças que já estão no guarda-roupa desde o início do jogo. Estas, geralmente estão sujas, como a camisa e a calça de moletom com manchas de sangue e terra, usadas na apresentação do personagem. Esta questão é notado também quando ele é escolhido para jogar que, por vezes, está só de cueca, bêbado, vomitando pela *Los Santos* ou encarando as pessoas. Até mesmo seu *hobbie* (a caça) e, talvez, o resquício de seu desejo de ter entrado na força aérea, são manifestados através de sua roupa com estilo militar.

Outro fato importante a se analisar são os ternos disponíveis para ele na *Binco*. Quando ele experimenta, suas atitudes demonstram a sua satisfação, ao contrário de quando ele usa um terno da *Ponsonbys*. Além dos preços serem diferentes, na *Binco* tem cores e estampas variadas, são mais curtas e justas ao corpo; já na *Ponsonbys*, são folgadas [como se as “regras” de vestimenta de um terno, como Barros (1997) falou, se aplicassem nos ternos desta loja, mas não os da *Binco*], e cores mais tradicionais. A questão de ter uma satisfação com o terno da *Binco*, deve pelo fato dele poder adequar fatores de sua preferência como cores e tamanho das roupas, ao terno.

As diferenças entre os personagens são mais evidenciadas nas lojas, principalmente na *Binco* e *Suburban*. Nessas lojas, uma vende roupas esportivas e outra com roupas urbanas e *vintage*, respectivamente; elas contam muito sobre o personagem que tem mais roupas disponíveis nelas. Franklin, fã de esportes têm mais roupas disponíveis na *Suburban*; já Trevor, em contrapartida, seu estilo *hipster* com roupas no estilo *vintage* na *Binco*. Enquanto que Michael tem mais roupa na *Suburban* apesar de a *Ponsonbys* fazer mais o seu estilo.

Comparando-se os três personagens, pode perceber a questão dos significados das roupas. De acordo Crane (2013), há homens que simplesmente

consomem as roupas e há aqueles que criam estilos. Este último, ainda segundo a autora, geralmente quem pertence a minorias em relação a raça, etnia (...), usam o estilo como forma de expressar “sua identidade e resistência a cultura” (*idem*, 2013, p.340). Diante o estudo, Michael e Trevor são os que simplesmente consome e Franklin é o que cria o estilo.

O resultado também mostra que a intenção da equipe desenvolvedora do GTA V, por vezes, é satirizar; ficando evidente em várias partes o jogo, seja nas atitudes dos personagens seja através das vestimentas. Além disso, apesar do jogo dar uma liberdade até no consumo de roupas, ela é limitada, faz com que a jogadora/jogador compre de acordo com a identidade, com a personalidade e gostos de cada personagem. Por mais que a roupa seja parecida entre os personagens, haverá algum detalhe que o outro não tenha. Foi observado que para a construção de um personagem, é necessário buscar referências e fazer um estudo profundo para correlacionar o personagem como um todo. É de suma importância construir um figurino na qual condiz com a identidade, personalidade e o ambiente em que os personagens vivem.

Este estudo buscou entender como a identidade dos protagonistas são transmitidas através das roupas. Outro trabalho poderia ser feito estudando as cores referentes a cada personagem, um aprofundamento em relação da influência do ambiente em cada um dos personagens, a relação entre o cinema e os jogos eletrônicos e, até mesmo a representação feminina dentro do jogo.

REFERÊNCIAS

ALBIERO, Diogo R. Narrativas Híbridas e o Gênero Sandbox. **Obra digital**. [S.l.], set 2013, p.114-128. Disponível em: <<http://www.raco.cat/index.php/ObraDigital/article/download/282645/370474>>. Acesso em: 15 maio 2018.

ALMEIDA, Deyse Pinto de. Os Diferentes Papéis da Moda no Universo Hip Hop *in*: VII Encontro Nacional de Estudos do Consumo, Rio de Janeiro, 2014. **Anais...**Rio de Janeiro:PUC-RJ, 2014, p.1-13. Disponível em: <http://estudosdoconsumo.com/wp-content/uploads/2018/05/ENEC2014-GT03-deAlmeida-Os_diferentes_papeis_da_moda_no_universo_hip_hop.pdf>. Acesso em: 28 abr. 2019.

ANDRADE, Leilane Lima Sena de *et al.* A expressividade do cinema mudo na construção de significados. **Distúrbios da comunicação**, São Paulo, 2014. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/dic/article/view/14753>>. Acesso em: 2 jul. 2019.

BARBOSA, Livia. **Sociedade de consumo**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

BARROS, Fernando de. **Elegância**: como o homem deve se vestir. São Paulo: Negócio, 1997.

BATTISTI, Francisleth P. **Moda e figurino**: unilateridade. [200?]. 5 p. Artigo (Graduanda em Moda e Design)- Universidade Estadual de Maringá, Paraná, [200?].

Disponível em: <<http://www.dep.uem.br/enpmoda/artigos/H03ENPMODA.pdf>>. Acesso em: 16 maio 2018.

BOBANY, Arthur. **Video game arte**. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2008.

CALDAS, Dario. **Observatório de sinais: Teoria e prática de pesquisa de tendências**. 2 ed. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2006.

CRANE, Diana. **A moda e seu papel social: Classe, gênero e identidade das roupas**. São Paulo: Senac São Paulo, 2006.

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 2 ed. Porto Alegre: Artmed, 2007. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4238002/mod_resource/content/1/Creswell.pdf>. Acesso em: 05 abr. 2019.

DUTRA, José L. "Onde você comprou esta roupa tem para homem?": A construção de masculinidades nos mercados alternativos de moda. *In*: GOLDENBERG, Mirian. **Nu&vestido: dez antropólogos revelam a cultura do corpo carioca**. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Record, 2007. P. 359-410.

ECO, Umberto *et al.* **Psicologia do vestir**. 3. ed. Lisboa, Portugal: Assírio e Alvim, 1989.

EMBACHER, Airton. **Moda e identidade: a construção de um estilo próprio**. 2. ed. São Paulo: Anhembi Morumbi, 1999.

FARINA, Modesto *et al.* **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5. ed. São Paulo, SP: Blucher, 2006. xiv , 173 p.

FREUD, Sigmund. **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. [Rio de Janeiro, RJ]: Imago, [19--]. 23v. Disponível em: <<http://conexoesclinicas.com.br/wp-content/uploads/2015/01/freud-sigmund-obras-completas-imago-vol-19-1923-1925.pdf>>. Acesso em: 26 maio 2019.

GARCIA, Carol; MIRANDA, Ana Paula de. **Moda é comunicação: experiências, memórias, vínculos**. 2. ed. rev. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2010.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas S.A., 2008. Disponível em: <<https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9cnicas-d-e-pesquisa-social.pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Editora Atlas S.A., 2002. Disponível em: <http://www.urca.br/itec/images/pdfs/modulo%20v%20-%20como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf>. Acesso em: 28 set. 2018.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar, 2002. 233 p. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1mEVZIDHSvHG3MO1KT-ONsY4Ekxn-UBoZ/view>>. Acesso em: 10 nov. 2018.

GOFFMAN, Erving, 1922-1982. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada**. 4. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, [1991?].

HALL, Calvin Springer; LINDZEY, Gardner. **Teorias da personalidade**. São Paulo: E.P.U.: EDUSP, 1973.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1998.

HOPKINS, John. **Moda masculina**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

JORGE, Marina Soler. Tony Manero, de Pablo Larrain: moda e alienação. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, Rio Grande do Sul, 2018. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2018.1.26829>>. Acesso em: 8 jul. 2019.

JUNG, Carl G. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2000. 408 p. v. IX/I. Disponível em: <<http://conexoesclinicas.com.br/wp-content/uploads/2015/05/jung-c-os-arquetipos-e-o-inconsciente-coletivo.pdf>>. Acesso em: 19 maio 2018.

KENT, Steve L. **The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond : the story behind the craze that touched our lives and changed the world**. New York: Three Rivers, 2001.

KÖCHE, José C. **Fundamentos de metodologia científica: Teoria da ciência e iniciação à pesquisa**. Rio de Janeiro: Vozes, 2011. 182 p. Disponível em: <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34533318/Fundamentos-de-Metodologia-Cien-Jose-Carlos-Koche.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1526827197&Signature=3Pumf3ZcL5MdxydG8ve0zMAdd4l%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DFundamentossde_Metodologia_Cientifica_ED.pdf>. Acesso em: 19 maio 2018.

KUSHNER, David. **O grande fora da lei: A origem do GTA**. 1. ed. [S.l.]: Darkside Books, 2014. 348 p. v. único. Disponível em: <[https://drive.google.com/viewerng/viewer?url=http://ler-agora.jegueajato.com/David+Kushner/O+Grande+Fora+da+Lei_+A+Origem+do+GT+\(29\)/O+Grande+Fora+da+Lei_+A+Origem+-+David+Kushner?chave%3D1677cfea7cb1b4e721f78316a481fd9c&dsl=1&ext=.pdf](https://drive.google.com/viewerng/viewer?url=http://ler-agora.jegueajato.com/David+Kushner/O+Grande+Fora+da+Lei_+A+Origem+do+GT+(29)/O+Grande+Fora+da+Lei_+A+Origem+-+David+Kushner?chave%3D1677cfea7cb1b4e721f78316a481fd9c&dsl=1&ext=.pdf)>. Acesso em: 09 abr. 2018.

LIMA, Alessandro. **Design de personagens para games next-gen**. Rio de Janeiro: Ciência Modera, 2011. v.1.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas.** São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

LURIE, Alison. **A linguagem das roupas.** Rio de Janeiro: Rocco, [1997]. Cap. I, p 19-50 e cap. VIII, 225-242.

MARCELO, Antonio; PESCUITE, Julio. **Design de jogos: fundamentos.** Rio de Janeiro: Brasport, 2009.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde.** 3. ed. São Paulo: Hucitec-Abrasco, 1994. 269p.

MIRANDA, Ana Paula de. **Consumo de moda: a relação pessoa-objeto.** São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.

MOTA, Bruno Correia da; MIGLIORINI, Walter José Martin. Imagens arquetípicas e games: a jornada do trickster no Grand Theft Auto V *In: XIV SBGames, 2015, Teresina, Piauí. Anais...Teresina: [s.n.]. p. 1147-1150.* Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/cultura-short/148004.pdf>>. Acesso em: 2 jun. 2019.

MOSCOVICI, Serge. Prefácio. *In: JOVCHELOVITCH, Sandra; GUARESCHI (Orgs), Pedrinho. Textos em representações sociais.* Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os nus: o figurino em cena.** Rio de Janeiro: Ed. SENAC Rio, 2004.

NAVARRI, Pascale. **Moda & inconsciente: olhar de uma psicanalista.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games.** 2º Ed. Norte-americana. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

OLIVEIRA, J. R. et al. Agulha, Tesoura, Linhas e Tecidos Virtuais: A moda nos jogos digitais. *In: SBGames. 13, 2014, Porto Alegre. Anais... Porto Alegre, RS: [s.n.]. p. 239-248.* Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/art_design/full/A&D_Full_Agulha%20Tesoura%20Linhas%20e%20Tecidos%20Virtuais_248.pdf>. Acesso em: 15 maio 2018.

OLIVEIRA, Ana C. D. de; **Novas imagens, velhos conceitos: a produção de imagens de moda no Brasil e a visibilidade dos modelos negros.** 2007. Dissertação (Mestrado em sociologia) — Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <<http://livros01.livrosgratis.com.br/cp038536.pdf>>. Acesso em: 15 nov. 2018.

OST, Fernanda. **Camiseta: mais do que moda, uma ferramenta de comunicação e identificação dos jovens do século XXI.** 2011. Trabalho de conclusão apresentado na

disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II, Curso Design, Centro Universitário Univates, Lajeado, 2011. Disponível em: <<https://www.univates.br/bdu/handle/10737/259>>. Acesso em: 15 nov. 2018.

PASE, André Fagundes. Cinema e Jogos Eletrônicos: Um Casamento Sem Comunhão de Bens. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO*, 27., 2004. Porto Alegre. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2004. Disponível em:

<<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/69260506044002079808201578420194693337.pdf>>. Acesso em: 07 jul. 2019.

Pereira, C., & Sena, E. J. (jan./jun. de 2016). **O paradoxo hipster: sobre representações**, ALCEU, 16, 107-119. Disponível em:

<<http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/pp%20107-119.pdf>>. Acesso em: 28 abr. 2019.

QUINTELA, Hugo Felipe. A Segunda Pele: A linguagem das roupas, seus signos e a configuração da identidade social através do vestuário. *In: I SEMINÁRIO NACIONAL DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS*, 2011, Vitória, ES. **Anais ...** Vitória, ES: [s. n.], 2011. Disponível em:

<<http://periodicos.ufes.br/SNPGCS/article/view/1551>>. Acesso em: 2 jul. 2019.

RIBEIRO, Luis O.M; TIMM, Maria I.; ZARO, Milton A. MODIFICAÇÕES EM JOGOS DIGITAIS E SEU USO POTENCIAL COMO TECNOLOGIA EDUCACIONAL PARA O ENSINO DE ENGENHARIA. **Novas Tecnologias na Educação**, [S.l.], v.4, n. 1, jul. 2006. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14045/7933>>. Acesso em: 15 maio 2018.

SÁ-SILVA, Jackson Ronie; ALMEIDA, Cristóvão Domingos de; GUINDANI, Joel Felipe. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. **Revista Brasileira de História & Ciências Sociais**. Rio Grande do Sul, v.1, n.1, p.1-15, jan/jun 2009. Disponível em: <<https://www.rbhcs.com/rbhcs/article/view/6>>. Acesso em: 06 jun. 2018.

SPÍNOLA, Adriano. **Comunicação. Linguagem. Semiologia**. 2.ed.Fortaleza: [s.n.], 1983.

VENCATO, Anna Paula. O que faz uma mulher, mulher?: sexualidade, classe e geração e a produção do corpo e do gênero em homens que praticam crossdressing. *In: SIMPÓSIO TEMÁTICO 18: INTERSECCIONALIDADES E PRODUÇÃO DE DIFERENÇAS E DESIGUALDADES*, s/n, 2008, Florianópolis. **Fazendo Gênero 8 - Corpo, Violência e Poder**. Florianópolis: [s.n.]. Disponível em: <http://www.fazendogenero.ufsc.br/8/sts/ST18/Anna_Paula_Vencato_18.pdf>. Acesso em: 29 nov. 2018.

WEIL, Pierre; TOMPAKOW, Roland. **O corpo fala: a linguagem silenciosa da comunicação não-verbal**. 50.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

XAVIER, Guilherme. **A condição eletrolúdica: cultura visual nos jogos eletrônicos.** Rio de Janeiro: Novas Idéias, 2010.

APÊNDICE A— TABELAS DE ROUPAS, SAPATOS E ACESSÓRIOS DISPONÍVEIS PARA CADA PERSONAGEM

Tabela 5— Roupas, sapatos e acessórios disponíveis para Michael.

Michael				
Peça de roupa	Binco	Suburban	Ponsonbys	Quant
Óculos	1 óculos esportivo 9 óculos de grau 9 aviador	8 Hawaiin 12 aviador	—	39
Camisas, t-shirts	10 camisas de golfe (1 clube do golfe) 8 camisas variadas 3 camisa de inverno	6 tropicais/florais 21 variadas (xadrez, camisas sociais...)	8 camisas sociais 4 camisas esportivas (gola "v")	60
Suéter	—	2 colete para tênis	10 suéteres (7 de golfe)	12
Jaquetas/casacos /cardigans	—	6 coletes (Lifeinvader) 1 jaqueta	5 de couro	12
Ternos/smoking	—	—	12 ternos 1 smoking	13
Paletós	—	—	16 paletós	16
Moletons	—	10 moletons	—	10
Bermudas	7 tropical c/ chinelo	5 cargo	—	40

	6 xadrez	2 para a prática de tênis		
	1 listrado	10 variadas		
Calças	9 lisas	11 variadas		11
Roupas de casa	2 sambas canções	–	4 regatas 5 samba canção	11
Sapatos/tênis	8 náuticos	9 tênis de skate 16 sapatos escoceses	4 de couro 1 camurça 16 oxford 16 sapatos slip-on (2 de cobra) 12 mocassim (6 de pele de animal)	82
Total	73	119	114	306

Fonte: Dados da pesquisa.

Tabela 6— Roupas, sapatos e acessórios disponíveis para Franklin.

Franklin				
Peça de roupa	Binco	Suburban	Ponsonbys	Quant.
Óculos	10 aviador	10 aviador 41 óculos (7 modelos diferentes)	–	61
Camisas, t-shirts	13 blusas de manga longa 13 T-shirts 13 regatas 9 camisas c/ sobreposição	1 manga longa 3 c/sobreposição 6 cam de basquete 11 T-shirts 16 camisas sociais	16 sociais (7 xadrez, 4 listrados)	101
Suéter	–	–	15 suéteres	15
Jaquetas/casacos/ cardigans	2 camufladas 1 colegial 15 lisas	14 jaquetas simples 14 time de baseballs 6 simples	4 jaquetas 13 cardigans	69
Ternos/smoking	–	–	16 Ternos (5 de xadrez) 1 smoking	17
Coletes	–	–	16 coletes (10 xadrez)	16
Paletós	–	–	16 paletós	16
Moletons	2 camufladas 5 moletons lisas	14 moletons 11 calça de moletom	4 camufladas 7 moletons lisas	43
Bermudas	4 lisas 3 cargo	13 bermudas esportivas	6 lisas 5 cargo	31

Calças	–	15 calças 9 justas	6 chino	30
Roupas de casa	2 samba canção	–	3 samba canção 12 t-shirts (6 gola "v") 1 regata	18
Sapatos/tênis	3 sapatos atléticos 15 tênis esportivo 11 tênis de skate 6 aba retas	8 atlético 16 sapatos escoceses 8 tênis de skate 4 bota bico redondo 10 aba retas	16 oxford 16 sapatos slip-on (2 de cobra) 12 mocassim (6 de pele de animal) 9 de pele de animal	118 16
Brincos	–	–	16 Brincos de diamante, opala, topázio...	16
Total	127	230	210	567

Fonte: Dados da pesquisa.

Tabela 7— Roupas, sapatos e acessórios disponíveis para Trevor.

Trevor				
Peça de roupa	Binco	Suburban	Ponsonbys	Quant.
Óculos	1 óculos Specs 9 óculos Dix 10 óculos Broker	9 aviador 10 kleep	–	39
Camisas, t-shirts	17 camisa polo (listradas, xadrez...) 8 camisa de boliche 14 camiseta (gola"v") 6 camisas sociais	15 camisas sociais variadas (xadrez, jeans...)	2 camisa polo 6 sociais	84
Suéter	16 regatas 10 suéteres	–	6 suéteres	16
Jaquetas/casacos /cardigans	8 jaquetas blusões	11 de couro 15 down 5 de jeans	1 jaqueta camurça	40
Ternos/smoking	10 ternos	–	6 ternos 1 smoking	17
Blazer	–	–	8 blazers	8
Paletós	–	–	10 paletós	10
Moletons	–	9 moletons	–	9
Bermudas	8 curtas	–	–	8
Calças	8 calças casuais	3 jeans 7 cargos	–	18
Roupas de casa	5 cuecas	–	–	5

	6 botas		16 oxford	
Sapatos/tênis	1 bota de caubói	16 sapatos escoceses	16 sapatos slip-on 11 mocassim (5 de couro, 6 pele de animal)	66
Bonés	16 bonés de abarreta	–	–	16
Vestidos	4 vestidos de alça	–	–	4
Total	157	100	83	340

Fonte: Dados da pesquisa.