

O fascínio da simulação da vida: por que as crianças jogam (e gostam) do game The Sims

RESUMO

Este artigo discute o fascínio infanto-juvenil pelos games de simulação, a partir do estudo do jogo mais vendido no mundo, o *The Sims*, e do Fórum The Sims Brasil (TSB), uma comunidade virtual formada por seus jogadores no Brasil. Inicialmente, é feita uma breve revisão sobre a função social do jogo e sua influência sobre a criança e são descritas as características do *The Sims*, analisando a função de cada elemento e a forma como foi transcrita a realidade para a simulação. A seguir, são analisados os resultados da pesquisa de campo a partir da observação da discussão sobre o jogo e da resposta a questionários enviados aos participantes do TSB, numa amostra composta por 67 crianças, a maioria na faixa etária entre 11 e 15 anos. Conclui-se que o *The Sims* atrai pelo alto grau de personalização e o controle total dos elementos do game, permitindo à criança testar hipóteses, tomar decisões, expressar seus sentimentos e desenvolver sua criatividade.

ABSTRACT

This report reveals the findings of a field research carried out through interviews in Brasil with 67 children in the 11-15 years old age span to find out why the game *The Sims* is so popular worldwide.

PALAVRAS-CHAVE (KEY WORDS)

- Videogames
- The Sims
- Cibercultura (*Cyberculture*)

Fernando Luiz Krüger
Dulce Márcia Cruz

PPGEP/UFSC - Comunicação Social - Universidade Regional de Blumenau (FURB)

Introdução

Os VIDEOGAMES SÃO uma indústria bastante lucrativa para os produtores de jogos eletrônicos. Segundo Popcorn e Marigold (1997), os videogames e jogos de computador são um dos principais passatempos nos Estados Unidos, perdendo apenas para os programas de TV. A indústria de jogos eletrônicos, sempre em busca de um maior número de consumidores, está constantemente lançando games para os mais diversos gêneros. Os gêneros de jogos adotados pela indústria dos videogames são divididos quanto ao tema: ação, esportes, estratégia, luta e RPG (*Rolling playing game*).

Este estudo considera os games para computador dentro da categoria de estratégia, conhecidos como simulação, tendo como foco a relação entre a criança e o videogame. Foi analisado o game *The Sims* lançado no ano de 2000 e que é considerado o jogo mais vendido no mundo, obtendo grande sucesso entre o público infanto-juvenil. Ele apresenta um ambiente de simulação da realidade, onde o jogador deve criar e comandar os personagens, construir suas casas e até mesmo decidir cada aspecto de suas vidas.

A pesquisa sobre este jogo se justifica porque a expansão da tecnologia deu uma nova conotação à brincadeira infantil. Os videogames apresentam um ambiente virtual onde a criança exerce uma ação e controle sobre os elementos. Os jogos de computador representam a junção da diversão do videogame com o ambiente operacional do computador. Ele é um meio com maiores

possibilidades e permite a interação com a internet, onde as crianças podem trocar experiências com jogadores de todo o mundo ou fazer *download* de novos elementos que acrescentam narrativas ou possibilidades ao game.

Descrição da pesquisa

O objetivo principal deste trabalho, realizado com recursos do PIPE (Programa de Incentivo à Pesquisa da FURB - Universidade Regional de Blumenau), foi um levantamento exploratório das causas do fascínio infanto-juvenil pelos jogos eletrônicos de simulação, a partir da análise das suas características, das possibilidades de ação e participação dos jogadores dentro das narrativas multimídia, bem como pelo levantamento do modo como as crianças interagem com esses jogos.

As perguntas que regeram este projeto foram as seguintes: Por que os jogos de simulação atraem tanto o público infanto-juvenil? Quais são as características deste tipo de jogo que permitem a participação do jogador e que tipo de ação pode ser feita dentro desses ambientes digitais? Quais são as possibilidades narrativas que estimulam a criatividade dos jogadores? Como as crianças jogam e o que pensam desses brinquedos?

Tentando solucionar provisoriamente estas questões, foram levantadas algumas hipóteses: 1) As crianças são atraídas por estes jogos por causa da grande possibilidade de interação aliada ao grau de realismo, que motivam o jogador a buscar uma realidade onde possa controlar e definir o que quiser, com liberdade de escolher dentro de seus padrões pessoais e culturais; 2) O estilo dinâmico dos jogos permite desenvolver criatividade e o senso estético da criança, que além de administrar o jogo, pode definir a posição exata de cada elemento, controlando o ritmo e o resultado; 3) A utilização e estimulação constante do humor nos jogos preenchem as lacunas de diversão na vida

das crianças, que se satisfazem com jogos em que não haja pressão para haver um vencedor; 4) As crianças jogam sozinhas ou em grupo, criando cenários e ações complexas, testando hipóteses sobre o mundo que as rodeia e resolvendo problemas que encontram no seu dia-a-dia, sob a forma de simulação de soluções impossíveis na realidade.

O estudo foi dividido em três fases distintas. A primeira etapa consistiu em uma revisão bibliográfica buscando informações detalhadas sobre o elemento lúdico e a forma de simulação do universo infantil, além da função social do jogo e sua influência sobre a criança. A segunda fase englobou uma decupagem dos jogos de simulação mais comercializados no mercado, analisando a função de cada elemento e a forma como foi transcrita a realidade para a simulação. Em um último momento, houve uma pesquisa de campo, direcionada para o fórum virtual na internet sobre o jogo *The Sims*. Como o game está muito ligado à internet, a comunidade virtual foi formada com pessoas de diversas idades, em sua maioria crianças na faixa etária entre 11 e 14 anos, que se constituem justamente no alvo pretendido da pesquisa.

Jogo e brincadeira

A brincadeira e o jogo possuem funções importantes na sociedade. A principal é a forma lúdica pelo qual se manifesta, proporcionando lazer e diversão. Também há uma conotação de relaxamento e descanso, sem um propósito posterior. Segundo Chateau (1987), o jogo também assume fins artificiais, onde o adulto pode utilizá-lo para conhecer e formar a criança. Kishimoto (1994) defende a função educativa para formar a criança. O jogo, então, completaria o conhecimento do indivíduo, em um ambiente livre de pressões, adequado para a investigação, exploração e resolução de problemas. Além disso, Erikson (1971, p. 213) afirma que "algumas horas de jogo podem

servir para nos informar sobre questões que a criança nunca poderia verbalizar”.

Segundo Kishimoto (1994, p. 4), a existência de regras em todas as brincadeiras e jogos é uma característica marcante: “Há regras explícitas como no xadrez ou amarelinha, bem como regras implícitas como na brincadeira de faz-de-conta”. Na brincadeira são regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a situação. Com isso, o jogo e a brincadeira passam a ter o mesmo significado. Rosamilha (1979, p. 37) reforça essa teoria, afirmando que nas brincadeiras infantis “sempre há algum grau de organização, alguma estrutura, algum princípio”. As regras também podem ser consideradas simples prescrições abstratas, conforme afirma Chateau (1987). Elas já estão agregadas ao sentido do jogo, apesar de possuírem um significado abstrato e quase não serem percebidas.

Huizinga (1993) também notou que o jogo é uma luta por alguma coisa, às vezes envolvendo a competição ou a representação de algo determinado, sendo que as duas podem se sobrepor. O jogo também promove a formação de grupos sociais, que jogam entre si, competindo ou trocando informações sobre o jogo individual. Kishimoto (1994, p. 24) afirma que o jogo ou brincadeira é importante para o desenvolvimento infantil, pois proporciona a “descenração da criança, a aquisição de regras, a expressão do imaginário e a apropriação do conhecimento”.

O ato de descarregar as emoções no jogo pela criança foi descrito por Piaget (1978, p. 172) como transposição simbólica: “Na presença de situações penosas ou desagradáveis, a criança pode compensá-las, como precedentemente, ou então aceitá-las; mas, nesse último caso, procura revivê-las mediante uma transposição simbólica”. A criança busca liquidar ou compensar situações desagradáveis, revivendo-a de forma fictícia, com o objetivo de superar seus conflitos. Ocorre, então, a reprodução simbólica do acontecimento penoso, com o objetivo de superá-lo. Com isso, desligada do seu

contexto real, a situação é progressivamente assimilada por incorporação a outras condutas.

Na psicanálise, a função catártica da brincadeira possui um conceito semelhante à transposição simbólica. Erikson (1971), utilizando teorias de Freud, afirma que na teoria catártica o jogo permite à criança liberar emoções enclausuradas e encontrar alívio imaginário para as frustrações passadas. Às vezes até ocorre uma “compulsão à repetição”, segundo Erikson (1971), onde a criança necessita viver novamente acontecimentos desagradáveis por palavras ou atos. O indivíduo inconscientemente, então, adapta variações de um tema original que não aprendeu a dominar. Ele tenta absorver “uma situação, que em sua forma original tinha sido demasiado difícil para ele, enfrentando-a repetidamente e por sua livre vontade” (1971, p. 199). A criança transforma a passividade em atividade, envolvendo na brincadeira algo que, na realidade, fizeram com ela. Com isso, ocorre uma dramatização, onde a criança utiliza o material lúdico que sua cultura põe à sua disposição.

Uma das funções atribuídas à brincadeira é o fato dela tornar-se uma ferramenta propícia para a criança treinar para sua vida adulta. Groos (apud PIAGET, 1978) percebeu no jogo um fenômeno de crescimento, sendo uma forma da criança aprender de maneira lúdica progressivamente as atividades que irá praticar quando se tornar adulta. O jogo é “pré-exercício”, afirma Gross, e não apenas exercício, porque contribui para o desenvolvimento de funções cujo estado de maturidade só é atingido no final da infância, como a inteligência ou instintos particulares. Chateau (1987, p. 29) explica que o jogo representa para a criança o papel que o trabalho representa para o adulto: “Como o adulto se sente forte por suas obras, a criança sente-se crescer com suas proezas lúdicas”. Com isso, a atividade do jogo pode ser considerada um treinamento involuntário para a vida adulta. Segundo Chateau, brincar de mãe e filha é exercitar-se no plano imaginário para a

realização concreta futura. “A infância é a aprendizagem necessária à vida adulta.” (1987, p. 135) Portanto, o mundo dos jogos é uma antecipação do mundo das ocupações sérias. Pode-se conceber o jogo como um projeto que esboça antecipadamente essa vida. Através dele, a criança conquista a autonomia e a personalidade necessárias à vida adulta. Essa conquista é realizada através de substitutos imaginários, com as situações que simulam a realidade. Nas brincadeiras de miniaturas ou o faz-de-conta, as crianças imitam os adultos com o intuito de pré-exercitar as funções da vida adulta, passando a compreender a realidade.

Existe uma forte conotação de prazer no jogo. Brinca-se por diversão, buscando sempre a alegria. Entretanto, segundo Kishimoto (1994), a idéia de jogo associado ao prazer não era vista como importante para a formação da criança, mas tida como causadora de corrupção. Nas épocas remotas, dominadas pelo excessivo apelo da religião, a diversão pura e simples significava pecado. A infância das crianças de outras épocas acabava rapidamente, cedendo lugar ao estudo intenso, que proporcionava conhecimento, em oposição ao prazer. Segundo Piaget (1978), o prazer é a finalidade do jogo. Normalmente, com algumas exceções, não se brinca para cumprir um objetivo. A função do jogo está em seu próprio conceito: diversão. Com isso, Piaget afirma que “pode-se reduzir o jogo a uma busca de prazer, mas com a condição de conceber essa busca como subordinada, ela mesma, à assimilação do real ao eu: o prazer lúdico seria assim a expressão afetiva dessa assimilação” (p. 191).

A construção estimula a imaginação das crianças. Segundo Alves (1997, p. 75), essa brincadeira possibilita à criança “estabelecer relações interpessoais e usar sua imaginação, ao mesmo tempo em que desenvolve suas habilidades manuais”. O interesse pelos blocos de construção ocorre quando a criança está começando a adquirir uma percepção mais aguda da realidade, preocupando-se em descobrir e inter-rela-

cionar os fatos do mundo que a cerca. Ela passa a integrar a observação do mundo nas suas próprias brincadeiras. A imaginação faz parte do aspecto interior, onde a criança atribui qualidades imaginárias e abstratas à sua construção. Além disso, existe o aspecto exterior, que é a forma que a criança proporciona ao material. Nestas brincadeiras também entram elementos que constituem “risco e perigo” para a criança, dentro de sua fantasia. O jogo seria a ponte entre a desproteção real da criança e o sonho de habilidade e poder do adulto.

Os blocos também são mencionados por Kishimoto (1994, p. 30), afirmando que “construindo, transformando e destruindo, a criança expressa o seu imaginário e seus problemas”. Dessa forma, a criança expressa suas representações mentais, enriquecendo sua experiência sensorial, estimulando a criatividade e desenvolvendo habilidades. Entretanto, não se trata de manipular livremente os tijolinhos de construção, mas de construir casas ou cenários que servem como base para as brincadeiras simbólicas. As construções, então, se transformam em temas de brincadeiras para as crianças. Kishimoto também considera importante o planejamento das construções, a previsão de um modelo idealizado antes de partir para a ação. Esse esforço mental (imaginando o que irá se produzir) colabora para o desenvolvimento da inteligência e da criatividade.

Outro aspecto deste mundo em miniatura é o domínio da criança sobre os elementos, descrito por Alves (1997). Muitas vezes, essa brincadeira proporciona à criança um sentimento de poder e de superação de suas limitações. Quando constrói, ela não se limita a copiar modelos. Pelo menos na fantasia, adquire controle sobre as coisas que habitualmente a faz sentir-se muito pequena.

A boneca, juntamente com os blocos de construção e o faz-de-conta, é considerada por Kishimoto (1994) uma atividade lúdica de ficção. Segundo Alves (1997, p. 79), a boneca “desempenha o papel catali-

sador de sentimentos, tais como o ciúme e o ressentimento; é o mais próximo dos substitutos pela qual a criança pode sentir ternura ou explicar-se com ele à sua maneira". Toda uma variedade de relações sociais expressas pela linguagem é igualmente reaprendida, reformulada nas relações com a boneca. As transferências diretas com a boneca exprimem-se nas situações imaginárias em que a criança liquida a sua ansiedade, atribuindo-se poderes mágicos sobre os seres e sobre as coisas. Assim, ao brincar com a boneca, a criança interioriza e projeta atos da vida cotidiana, traduzindo no jogo os ritmos do cotidiano, como o descanso e as refeições.

Piaget (1978) afirma que as bonecas situam-se, gradativamente, entre a simples transposição da vida real, no plano inferior, e a invenção de seres imaginários sem modelo atribuído, no plano superior. Todos eles reúnem, com dosagens variáveis, elementos de imitação e elementos de assimilação deformante. Na reprodução de cenas reais, utilizando as bonecas, há uma grande dosagem de imitação da vida adulta. Outra característica das bonecas, citada por Rosamilha (1979), é o fato delas serem um simples objeto que pode assumir qualquer condição estipulada pela criança. Na fantasia, as bonecas riem e choram, conversam e escutam todas as confidências das meninas. Impassíveis e mudas, as bonecas não respondem nunca e, no entanto, existem. São atribuídos a elas sentimentos, características e intenções. Há uma forte força de ilusão, a vida que emana da boneca.

No público infantil, a brincadeira combinada à criatividade possui uma ação importante. Ela estimula a imaginação e proporciona a compreensão da realidade, fazendo a criança criar e recriar brincando. Também impulsiona a ação construtiva, fazendo com que ocorra a busca de soluções alternativas para os problemas do dia-a-dia. A tendência para experimentar uma coisa, testar, reconsiderar, experimentar outra e assim sucessivamente é chamada por Turkle (1997) de *bricolage*, um processo de exploração anárquica descrito pelo antropó-

logo Claude Lévi-Strauss. Nesse processo, os indivíduos e as culturas usam os objetos que os rodeiam para desenvolver e assimilar idéias. Papert (1994, p. 128) explica que os princípios básicos da *bricolage* são: "Use o que você tem, improvise, vire-se". Portanto, as ferramentas mentais são utilizadas, transmitindo uma sensação de familiaridade, de estar à vontade consigo mesmo.

Na *bricolage*, segundo Turkle (1997), não existe um planejamento rígido predefinido, há a organização e reorganização de um conjunto de elementos bem conhecidos pelo indivíduo. Existe a tendência para experimentar-se uma coisa, testar, reconsiderar, experimentar outra e assim sucessivamente. Para adeptos do planejamento, os erros são passos dados na direção errada. Para os "bricoleurs", ocorre a navegação através de correções do percurso. Eles estabelecem uma relação com seus instrumentos de trabalho que se assemelha mais a um diálogo do que a um monólogo. Pode-se dizer que nas narrativas multimídia como o jogo de simulação *The Sims*, o modo de interagir no ambiente virtual se assemelha às características da *bricolage* descritas por Turkle.

A decupagem do jogo The Sims

O foco principal do *The Sims* é a simulação da vida. Segundo Krüger e Cruz (2002a), em um ambiente virtual, o jogador deve criar e comandar uma comunidade de pessoas, os "Sims". Cada família pode ter até oito pessoas, entre adultos e crianças, e deve-se escolher um terreno vago ou com uma casa em uma vizinhança preestabelecida para a família morar. Com isso, os Sims passam a viver o cotidiano, tendo que se relacionar com os outros Sims e com sua própria casa.

O jogo *The Sims* possui a conotação de treinamento para a vida adulta, descrito por Chateau (1987), e a questão da transposição simbólica (Piaget, 1978), onde as crianças vivem situações no ambiente virtual. A ação de construir a casa está ligada aos conceitos

de blocos de construção (Alves, 1997) e o fato de comandar os personagens lembra a brincadeira com as bonecas. O ambiente de expressão livre também permite o uso intenso da criatividade.

As multinarrativas disponíveis no *The Sims* são baseadas na estratégia que as pessoas reais utilizam no cotidiano, sem perceber (Wright, 2001). No desenvolvimento do jogo, inicialmente, a equipe teve que decidir em que nível simularia o ambiente e como construir o modelo de comportamento, montando uma interface mais simples possível. Com isso, a realidade foi transcrita para o jogo em três funções aparentemente limitadas: construir, comprar e viver. No modo "construir" existem várias ferramentas para montar a casa, como paredes, janelas e portas, além de elementos mais personalizados, como papéis de parede, pisos e telhados. Já no nível "comprar" pode-se escolher os objetos para a casa, em um menu dividido em categorias: assentos, superfícies, decorativo, aparelhos eletrônicos, eletrodomésticos, pia & cia, iluminação e variados. Cada objeto possui um preço diferente, relacionado com seus atributos que influenciam o humor e o comportamento dos Sims.

No modo "viver", o comportamento é comandado por oito tipos de necessidades, que determinam justamente o estado de felicidade do Sim: energia, fome, conforto, diversão, higiene, social, banheiro e comodidade. Na maioria dos casos, um Sim que esteja sofrendo de falta de cuidado em relação a uma ou mais necessidades geralmente torna-se melancólico e deprimido: ele deixa de ir ao trabalho, ignora instruções com frequência e não interage com os outros. Neste sentido, os Sims são diferentes das bonecas, que dependem totalmente da imaginação infantil. Eles resistem, reagem e são um desafio para o jogador.

Cada um desses seres virtuais também possui uma personalidade e aparência física diferenciadas, que são definidas pela criança no início do jogo. Pode-se escolher uma combinação de um rosto e um corpo para

o personagem, estabelecendo uma quantidade de pontos limitada para cada um dos atributos de personalidade: asseio, extroversão, disposição, temperamento e autonomia. O sucesso do *The Sims* ainda impulsionou a criação de cinco pacotes de expansão para o jogo, focados em temas como festas, namoro, férias e animais de estimação.

O jogo, apesar de ser uma simulação da realidade, acaba criando fronteiras bem definidas em relação ao mundo real principalmente devido a três aspectos. A simplificação da realidade está representada pelo modo que o jogo simplifica diversos aspectos do mundo real. Por exemplo, existem apenas quatro canais de televisão, os Sims trocam de roupa rapidamente, os personagens lavam a louça sem precisar guardar os pratos e não há encanamentos ou fios elétricos nas casas. O aperfeiçoamento da realidade é relacionado à adaptação e aprimoramento de algumas situações do mundo real para o mundo virtual do game. Por exemplo, as contas mudam de cor gradativamente para avisar que estão vencendo, as luzes se acendem quando o sim entra no ambiente e as portas se abrem automaticamente. E também há a presença de fortes elementos lúdicos, onde a realidade representada no jogo possui muitas doses de humor e situações inesperadas com situações irreais. Por exemplo, fantasmas dos Sims que faleceram podem assombrar a casa, um gênio da lâmpada concede desejos e a boneca de vodu permite uma interferência na vida de outros personagens (Krüger, Cruz, 2002a).

A comunidade virtual TSB

A pesquisa buscando conhecer a opinião das crianças sobre o game representa a terceira etapa do projeto. Primeiramente foi realizada uma pesquisa quantitativa, com um questionário on-line para servir de base a esta etapa do projeto, visando a traçar um perfil do usuário tanto da comunidade virtual como do game. Em seguida foi desenvolvida uma pesquisa qualitativa,

com a observação das opiniões e discussões de uma comunidade virtual constituída em sua maioria por crianças, o fórum TSB. Ele é considerado um dos maiores fóruns sobre o game *The Sims* do Brasil, reunindo jogadores de diversas partes do país. Antes de descrever os resultados da pesquisa, é necessário definir as características das comunidades virtuais que ocorrem no ciberespaço.

O ciberespaço transformou-se em um ponto de convergência, onde milhares de pessoas se encontram para compartilhar informações. Lévy (1999) define ciberespaço como o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. Ele especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. É na rede que se desenvolve a cibercultura, "um conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço" (p.17).

O ciberespaço é povoado pelas comunidades virtuais, que se estendem pelas malhas da rede, interconectadas. Segundo Rheingold (1998), uma comunidade virtual é composta por um grupo de pessoas que pode ou não se encontrar pessoalmente e que troca idéias através de fóruns, grupos de discussão ou e-mails. Quando essas relações começam a envolver amizades e rivalidades, unindo as pessoas em outro tipo de comunidade, elas afetam a vida dessas pessoas no mundo real. Os membros geralmente estão separados geograficamente, às vezes reunidos em pequenos agrupamentos. O autor explica que as comunidades virtuais são comunidades não de localização comum, mas de interesse comum. Este interesse corresponde ao elo entre todos os membros, motivando o grupo a permanecer unido e manter contato. E isso possui uma grande importância para o indivíduo on-line, pois as pessoas com que ele intera-

ge são selecionadas pelos interesses e metas em comum e não por mera proximidade.

Em se tratando de comunidade virtual, uma característica muito forte está relacionada aos motivos que a levam para se formar. Hagel (1998) afirma que as comunidades virtuais não se baseiam na reunião de informações e outros tipos de recursos, embora elas certamente também o façam. As comunidades virtuais se baseiam na reunião de pessoas. De acordo com o autor, essa reunião se deve ao fato de que as pessoas geralmente procuram atender a quatro necessidades básicas: interesse, relacionamento, fantasia e transação. Dentro dessa classificação encontram-se enquadrados os diversos tipos de comunidades virtuais. As comunidades de interesse normalmente incluem aquelas, por exemplo, com algum hobby em comum. As comunidades de relacionamento permitem que pessoas se encontrem para compartilhar experiências pessoais. As comunidades de fantasia são as que envolvem simulações, como o MOO's (Multi-User Dungeon Object Oriented), onde vários usuários que assumem um personagem virtual, num ambiente virtual através da interação textual. E as comunidades de transação consistem basicamente da necessidade de realizar transações através da troca de informações entre os participantes.

Ulrich (1998) afirma que as comunidades virtuais estão se tornando mais predominantes devido à facilidade dos sistemas de informação e de distribuição global. Para fortalecê-las e mantê-las ativas, o autor definiu seis práticas para criar comunidades de valores: forjar uma identidade forte e distinta, estabelecer regras claras de inclusão, compartilhar informações através de fronteiras, criar a reciprocidade em série, utilizar símbolos, mitos e histórias que criem e mantenham valores e gerenciar similaridades suficientes para que a comunidade se sinta como uma família.

A primeira etapa da pesquisa sobre a comunidade virtual *The Sims* foi realizada através de um questionário para levantar o

perfil do usuário do jogo publicado e divulgado no fórum TSB e em alguns grupos de discussão em maio de 2001 e obteve a participação de 67 pessoas. As respostas revelaram diversos hábitos e preferências dos jogadores. O tipo de jogo preferido da maioria foi a simulação, seguido por estratégia. Em relação ao período em que costumam jogar, os resultados foram bem dispersos, sem a indicação de uma preferência por finais de semana ou dias comuns da semana. A maioria costuma jogar o game sozinha, mas foi observado um leve acréscimo na preferência em jogar com amigos. O *The Sims* é um jogo produzido para ser utilizado por um jogador de cada vez. No caso de ser jogado por um grupo de crianças, uma assume o controle e as outras ficam assistindo.

Em relação a possuir os pacotes de expansão, 70% dos participantes afirmaram ter as duas expansões disponíveis na época que foi realizada a pesquisa. Este fato reforça a idéia de continuidade do jogo, onde a criança se atém periodicamente ao game, adquirindo os pacotes de expansão e mantendo o interesse no jogo. Os motivos mais assinalados para gostar do jogo estão relacionados à interatividade e ao fato de poder inventar a estória que quiser. A multinarrativa, um dos diferenciais do game, permite a participação intensa do jogador.

A realidade particular de cada jogador também está presente na simulação. Em torno de 70% dos internautas revelaram que já jogaram com um Sim representando uma pessoa real. Muitos afirmaram ter montado um personagem representando a si próprio. É comum, até nas opiniões do fórum, as crianças se referirem a um determinado personagem do jogo como "eu". Dessa forma, apesar de poder comandar diversos Sims em uma casa, elas se centralizam no personagem que as representa no game. Também é comum cada jogador montar diversas famílias, mas possuir a sua preferida.

Entre as diversas ações gerais que podem ser realizadas, 75% citaram "construir e mobiliar a casa" como sendo uma

das suas atividades preferidas. A segunda atividade mais apontada foi "fazer festas no jogo". As festas estão relacionadas à interação entre os personagens e são uma atividade muito comum na vida da geração Y. E a opção menos citada foi "matar ou torturar os sims".

As manhas e códigos são rejeitados por um pouco mais que a metade dos jogadores. Em torno de 50% comentaram que não utiliza códigos no jogo porque ele "perde a graça". E 6% afirmaram que essa ação não é honesta. Sobre os acidentes e desastres do jogo que podem causar a morte dos Sims, 75% dos participantes revelaram gostar, porque o jogo representa a realidade. Além disso, os desastres também obtêm a conotação de desafio ao jogo.

Os inúmeros sites de *The Sims* presentes na web são muito visitados pelos fãs do *The Sims*: 60% conhecem mais de 10 páginas do jogo. Este fato confirma o grande interesse dos jogadores pelo game, sendo que praticamente todos (97%) acessam estes sites para fazer *download* de novos elementos para o jogo. A possibilidade de plena atualização do game pela internet é uma característica que seduz as crianças, que estão sempre em busca de novidades. E 88% dos participantes citaram o interesse em encontrar informações do jogo, revelando o grande potencial de divulgação que a internet possui.

Quase a metade dos participantes (46%) afirmou já ter construído novos elementos para o jogo. Há diversos programas disponíveis na internet que permitem a montagem de objetos, papéis de parede e roupas, entre outros, com tutoriais explicando passo a passo como realizar cada etapa do processo. Essa pode ser considerada uma ação de aprofundamento no game. Após jogar muito e testar todas as possibilidades, o jogador se interessa em criar elementos diferentes para seu próprio jogo e para disponibilizar na internet. Essa atividade já se transformou em um hobby para algumas pessoas, que possuem seu nome conhecido em toda a comunidade Sim por

criar elementos inéditos e criativos para o jogo.

A última etapa da pesquisa de campo foi uma análise da comunicação observada entre os participantes do fórum brasileiro *The Sims* durante o período de abril de 2001 até abril de 2002. O fórum (<http://www.forumnow.com/vip/foruns.asp?forum=599>) foi criado em fevereiro de 2001, sendo parte integrante do fã site TSB - *The Sims* Brasil, administrado por um garoto brasileiro, e se constituiu em um espaço onde as crianças trocam informações e discutem aspectos do game. O grande volume de visitação da página contribuiu para a expansão e crescimento do número de membros do fórum. Um levantamento destas informações revela que a maioria dos membros fixos é constituída por meninos com idade entre 11 e 15 anos, que moram em capitais ou importantes cidades brasileiras. Nas discussões, pode-se notar que grande parte possui computador em casa, normalmente compartilhado com irmãos ou com os pais.

Os principais assuntos abordados no Fórum *The Sims* envolvem temas como perguntas técnicas sobre a instalação dos arquivos do jogo, novidades gerais incluindo informações das novas expansões, indicação de sites nacionais e estrangeiros com elementos disponíveis para *download*, enquetes envolvendo discussões sobre o que gosta e o que não gosta no jogo e discussão de situações e experiências nas narrativas do game (Krüger; Cruz, 2002b).

Também foram observadas três formas dos internautas “encararem” os Sims: geralmente os personagens são considerados “bonecos”, ou seja, pode-se fazer o que quiser com eles. Algumas crianças consideram os Sims como sendo “bichos de estimação”, com a conotação de seres inferiores, mas que devem ser bem cuidados e tratados. E, raramente, alguém considera um Sim como sendo um “ser humano”, que merece total respeito. Além disso, foi observado que as crianças distinguem muito bem o ambiente do jogo em relação à realidade, considerando o game uma brincadeira ou

um “mundo à parte”.

Um fato surpreendente é que as crianças do fórum criticam muito as crianças “Sim” do jogo. A razão principal é o fato das crianças Sims não trabalharem, sem a possibilidade de ganhar dinheiro, e terem ações limitadas no jogo. Por exemplo, uma criança Sim não pode mexer no fogão, impossibilitando-a de cozinhar. Além disso, quando um bebê nasce ele ocupa integralmente o tempo dos adultos, chorando em intervalos de tempo e tendo que ser alimentado periodicamente. O Sim permanece na forma de bebê durante três dias do jogo e logo depois se transforma em uma criança. Mas muitos jogadores reclamam que os adultos podem perder o emprego se ficarem em casa tomando conta do bebê. E, se o bebê não for bem cuidado, há a possibilidade da assistente social retirá-lo da família.

Os acontecimentos e datas comemorativas da vida real geralmente são representados pelos jogadores no game. Por exemplo, na época de Natal e Dia das bruxas, os membros do fórum costumam trocar dicas de sites com objetos e temas referentes a estas datas. Na época dos atentados ao *World Trade Center* nos Estados Unidos, em setembro de 2001, foram divulgados no fórum sites com bandeiras americanas para colocar no jogo, rostos do Bin Laden e até velas no formato das Torres Gêmeas. Após a vitória do Brasil na Copa, em julho de 2002, um membro do fórum montou diversos objetos com as cores da bandeira para incluir no jogo. Outra usuária montou um restaurante com papéis de parede e pisos decorativos referentes à Copa, para seus Sims “assistirem aos jogos” e comemorarem as vitórias.

Para integrar os membros, são realizados periodicamente concursos no fórum. O mais conhecido (e disputado) é o concurso de casas. Cada mês há um tema definido onde os membros montam suas casas, capturam imagens e expõem por meio de links no fórum para os outros usuários conferirem. Depois todos os “não participantes” votam na casa que mais gostaram. O vencedor ganha um selo especial com seu nome

para utilizar na assinatura das mensagens. Um ponto muito criticado pelos fãs do *The Sims* é em relação às deficiências na inteligência artificial dos personagens: às vezes os Sims se amontoam, ou entalam em um canto ou pegam o caminho mais comprido para se deslocar de um lugar para outro. Essas situações bizarras acabam apagando, de certa forma, o aspecto de real do ambiente do jogo. Outra situação que provocou comentários no fórum refere-se à presença de moscas que ficam vagando pela casa, acrescentadas na expansão *Gozando a Vida*. Alguns membros consideraram as moscas algo ruim no ambiente “perfeito” do game, mas outros afirmaram que as moscas oferecem um toque mais realista ao jogo.

O ambiente virtual do jogo permite inúmeras criações e combinações, onde a criatividade do jogador é essencial. Um garoto do fórum se destacou quando montou uma banda utilizando os diversos instrumentos musicais do jogo e construindo uma casa de espetáculos, com palco e camarins. Outro membro sugeriu a criação de “vilas”, ou seja, diversas casas pequenas em um único lote do jogo. Além disso, um participante teve a idéia de acumular e empilhar os pratos do jogo, atravessando o telhado da casa e podendo até ser visto na vizinhança.

Conclusão

O levantamento bibliográfico mostrou-se eficaz, com diversas características do jogo sendo relacionadas à teoria. A decupagem dos jogos foi cumprida, com a demarcação de uma visão geral das opções possíveis dentro do game. Pode-se afirmar que os jogos eletrônicos de simulação atraem o público infanto-juvenil, pois proporcionam um alto grau de personalização, permitindo à criança um controle praticamente total dos elementos do game. Ela experimenta hipóteses, toma decisões e desenvolve sua criatividade, combinando ou construindo outros elementos. No ambiente virtual do

jogo, a criança simula a sua visão da realidade, expressando seus sentimentos e interpretando de diversas formas as imagens e sons da linguagem multimídia.

As comunidades virtuais passaram a ser o refúgio de crianças e adolescentes, utilizando o potencial de comunicação da internet. Nestes espaços eles trocam idéias, discutem assuntos diversos e fazem novas amizades. É estabelecida uma ordem de sociedade virtual, onde as pessoas convivem e conversam quase que diariamente, mesmo estando a quilômetros de distância.

A virtualização dos games permite que a criança expresse sua carga emocional na máquina, simulando situações reais com o objetivo de compreendê-las. A grande quantidade de informações e páginas destes games na internet também permite que ela integre-se às novas comunidades online, conhecendo novas pessoas e trocando conhecimentos. Um fato observado é que a criança sabe separar de forma consistente o mundo real do mundo do jogo, admitindo que no jogo é permitido fazer coisas que não pode se fazer na realidade. Ela costuma jogar de forma experimental, testando as situações, combinando os elementos e trocando idéias sobre as narrativas nas comunidades virtuais. A descoberta de narrativas ocultas também mantém o interesse no jogo. Com isso, todas as perguntas propostas foram respondidas e as hipóteses foram confirmadas.

O principal problema encontrado foi a dificuldade em reunir grupos de crianças. Portanto, uma sugestão para uma pesquisa posterior é organizar turmas de crianças em escolas com laboratórios de informática disponíveis. Pode-se fazer um acompanhamento junto com um professor durante um determinado período de aulas vinculado a alguma disciplina, com o objetivo de observar e delimitar as possibilidades educacionais desses games.

Outra sugestão é estudar os outros tipos de games de simulação, demarcando o universo de suas possibilidades e analisando de que forma o mundo real foi trans-

crito para o jogo. Com isso, pode-se fazer um comparativo entre os diversos games, observando como os criadores focaram os aspectos da realidade em cada um deles •

Referências

ALVES, Ellen Desiderati. *Jogos, Exercícios e Atividades na Educação Infantil*. Rio de Janeiro: Instituto de Pesquisas Avançadas na Educação, 1997.

CHATEAU, Jean. *O Jogo e a Criança*. São Paulo: Summus, 1987.

ERIKSON, Erik Homburger. *Infância e Sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1971.

HAGEL, John. *Vantagem Competitiva na Internet: como criar uma nova cultura empresarial para atuar nas comunidades virtuais*. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva: 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O Jogo e a Educação Infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.

KRÜGER, Fernando Luiz, CRUZ, Dulce Márcia. "Os Jogos Eletrônicos de Simulação e a Criança". *Revista Fronteiras Estudos Midiáticos*, São Leopoldo-RS, v. IV, n. 1, p. 65-80, 2002a.

KRÜGER, Fernando Luiz, CRUZ, Dulce Márcia. "The Sims e Crianças: a percepção do real e do imaginário". In: *Anais XXV Intercom - Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Salvador, 2002b.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

PAPERT, Seymour. *A Máquina das Crianças: repensando a escola na era da informática*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PIAGET, Jean. *A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

POPCORN, Faith e MARIGOLD, Lys. *Click: 16 tendências que irão transformar sua vida, seu trabalho e seus negócios no futuro*. Rio de Janeiro: Campus, 1997.

RHEINGOLD, Howard. "Comunidades Virtuais". In *A Comu-*

nidade do Futuro. São Paulo: Futura, 1998.

ROSAMILHA, Nelson. *Psicologia do jogo e aprendizagem infantil*. São Paulo: Pioneira, 1979.

TURKLE, Sherry. *A Vida no Ecrã: a identidade na era da internet*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

ULRICH, Dave. "Seis práticas para criar comunidades de valores e não de proximidade". In *A Comunidade do Futuro*. São Paulo: Futura, 1998.

WRIGHT, Will. "Bastidores dos Jogos: Maxis". In *Gamespot, 2001* [on-line] Disponível em <<http://zdnet.terra.com.br/pt/gamespot/stories/behindgames/1,8018282,00.html>>. Acesso em 01/04/2001.