

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Danielle de Macedo Leite

AUTOBIOGRAFIA NO JOGO:

a formação dos avatares e das histórias no jogo *The Sims 3*

Juiz de Fora

Março 2015

Danielle de Macedo Leite

AUTOBIOGRAFIA NO JOGO:

a formação dos avatares e das histórias no jogo *The Sims 3*

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de mestre em Comunicação Social pela linha de “Estética, Redes e Tecnocultura” do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientador: Prof. Dr. Potiguara Mendes da Silveira Júnior.

Juiz de Fora

Março de 2015

Danielle de Macedo Leite

Autobiografia no jogo:

a formação dos avatares e das histórias no jogo *The Sims 3*

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de mestre em Comunicação Social pela linha de “Estética, Redes e Tecnocultura” do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientador: Prof. Dr. Potiguara Mendes da Silveira Júnior.

Aprovada pela banca composta pelos seguintes membros:

Prof. Dr. Potiguara Mendes da Silveira Júnior (UFJF) – Orientador

Profa. Dra. Gabriela Borges Martins Caravela (UFJF) – convidado

Prof. Dr. Thiago Pereira Falcão (Universidade Federal da Bahia - BA) – convidado

Conceito Obtido.: _____

Juiz de Fora, _____ de março de 2015.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais que me apoiaram a fazer o mestrado e me deram conselhos nos momentos de maior dificuldade.

A Suzanne que esteve sempre do meu lado me dando força para não desistir. Ela sabe que não foi fácil. Muito obrigada!

Obrigada Anna Rita por ter escutado meus desabafos tantas vezes que precisei. Nós duas sabemos o quanto foi custoso este trabalho.

Aos professores do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora que contribuíram para o desenvolvimento deste trabalho.

As secretarias do mestrado que muitas vezes me socorreram nos momentos que precisei com tanta atenção e cuidado.

A minha amiga e chefe, Telma Elisa que sempre entendeu os momentos que precisei estar ausente. Obrigada pelo apoio de sempre!

E aos colegas de jornada do mestrado, juntos compartilhamos as dificuldades e os momentos de tensão em cada etapa vencida. Sucesso no caminho de vocês!

RESUMO

Este trabalho conceitua o processo narrativo autobiográfico dentro dos jogos digitais. Atualmente, os jogos têm apresentado histórias nas quais cada vez mais os jogadores têm a possibilidade de alterar a sequência e o desfecho. Essa característica permite ao jogador construir a sua identidade ao longo do jogo, sentindo-se imerso neste espaço e atraído pelas diversas possibilidades de saciar desejos e prazeres. Com base nisso, o objetivo é buscar os elementos e ferramentas que permitem essa “imersão identitária” do jogador no jogo, analisando a formação dos avatares e as histórias criadas pelos personagens a partir do gênero autobiográfico. O jogo *The Sims 3* foi escolhido por ser um jogo digital de simulação da vida cotidiana com um variado leque de opções de interação com outros avatares e personificações. A hipótese é: todas as histórias e avatares criados no *The Sims 3* apresentam elementos autobiográficos, mesmo se passando em ambientes não reais e não cotidianos dos jogadores. Para analisar as histórias e os avatares a partir do gênero autobiográfico, escolhemos as ferramentas do jogo como opção de carreira, aspiração ou desejos. A verificação de como se dá a interação com essas opções no jogo será feita em vídeos que os jogadores postam no Youtube. Foram selecionados dez jogadores e cinco vídeos de cada um deles, com cerca de 30 minutos de duração, totalizando 50 vídeos. Concluindo, percebe-se que o gênero autobiográfico veio se modificando com o passar dos anos e a evolução tecnológica. Os primeiros conceitos sobre a autobiografia o relacionavam com o simples contar de histórias pessoais através da escrita. Hoje, observa-se, que a autobiografia passou a ser criada através da representação de si, através de avatares, sem necessidade de ter que escrever sobre si para que os outros identifiquem a sua personalidade.

Palavras-chave: Autobiografia. Avatar. *The Sims 3*. Jogos eletrônicos.

ABSTRACT

This work defines the autobiographical narrative process within digital games. Currently, the games have presented stories in which more and more players have the ability to change the sequence and the outcome. This feature allows the player to build their identity throughout the game, feeling immersed in this space and attracted by the various possibilities of satisfying desires and pleasures. Based on this, the goal is to seek the elements and tools that allow this "identity immersion" player in the game, analyzing the formation of the avatars and stories created by the characters from the autobiographical genre. The game The Sims 3 was chosen because it is a digital simulation game of everyday life with a wide range of interaction options with other avatars and impersonations. The hypothesis is: the whole history and avatar created in The Sims 3 have autobiographical elements, even if not passing in real environments and not everyday players. To analyze the stories and avatars from the autobiographical genre, choose set tools as a career option, aspiration or desire. The check how is the interaction with these options in the game will be videos that players post on Youtube. We selected ten players and five videos of each of them, about 30 minutes long, totaling 50 videos. In conclusion, one can see that the autobiographical genre came to changing over the years, and technological developments. The first concepts of the autobiography related with the simple tell personal stories through writing. Today, it is observed that the autobiography has become created by representing themselves through avatars, without having to write about yourself for others identify your personality.

Keywords: Autobiography. Avatar. The Sims 3. Videogames.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|--|----|
| FIGURA 1- CONSOLE DO ODYSSEY | 18 |
| FIGURA 2 - TELA DO JOGO PONG, DO CONSOLE DA ATARI..... | 19 |
| FIGURA 3 - TELA DO JOGO PAN MAN, CRIADO PELA EMPRESA NAMCO.... | 20 |
| FIGURA 4 - PRIMEIRA VERSÃO DO CONSOLE PLAYSTATION DA SONY. | 22 |
| FIGURA 5 - TELA DO JOGO DO <i>THE SIMS 1</i> , COM A BARRA DE OPÇÕES E NECESSIDADES DOS SIMS..... | 34 |
| FIGURA 6 - TELA DO JOGO DO <i>THE SIMS 2</i> | 36 |
| FIGURA 7 - TELA DO JOGO DO <i>THE SIMS 3</i> | 37 |
| FIGURA 8 - TELA DE JOGO DO <i>THE SIMS 4</i> | 38 |
| FIGURA 9 - TELA DE CRIAÇÃO DO SIM EM <i>THE SIMS 3</i> | 40 |
| FIGURA 10 - TELA DE CRIAÇÃO DE UM SIM LOBISOMEM NO <i>THE SIMS 3</i> ... | 41 |
| FIGURA 11 - EPISÓDIO DA JOGADORA CAT SIMMER. AVATAR TANIA PRATICANDO MERGULHO E COLETANDO OBJETOS. | 82 |

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| 1 - INTRODUÇÃO | 10 |
| 2 - SIGNIFICADO DE JOGO | 14 |
| 2.1 - BREVE HISTÓRICO DOS VIDEOGAMES | 18 |
| 2.2 - O PODER DE INTERAÇÃO NOS JOGOS | 23 |
| 3 – CONCEITUANDO O TERMO AVATAR | 28 |
| 3.1 - GÊNERO AUTOBIOGRÁFICO | 30 |
| 3.2 - A SÉRIE THE SIMS | 33 |
| 4 – THE SIMS 3: DESCRIÇÃO DOS VÍDEOS DO YOUTUBE | 43 |
| 4.1 JOGADOR VIDA DE SIMS | 43 |
| 4.1.1 – Vídeo 1 | 43 |
| 4.1.2 - Vídeo 2 | 43 |
| 4.1.3 - Vídeo 3 | 44 |
| 4.1.4 - Vídeo 4 | 44 |
| 4.1.5 - Vídeo 5 | 45 |
| 4.2 - JOGADORA MSJUHGAMER: | 45 |
| 4.2.1 - Vídeo 1 | 45 |
| 4.2.2 - Vídeo 2 | 46 |
| 4.2.3 - Vídeo 3 | 47 |
| 4.2.4 - Vídeo 4 | 48 |
| 4.2.5 - Vídeo 5 | 49 |
| 4.3 - JOGADOR JOSÉROBJR..... | 49 |
| 4.3.1 Vídeo 1 | 49 |
| 4.3.2 - Vídeo 2 | 50 |
| 4.3.3 - Vídeo 3 | 51 |
| 4.3.4 - Vídeo 4 | 51 |
| 4.3.5 - Vídeo 5 | 52 |

| | |
|--------------------------------------|----|
| 4.4 - JOGADORA IZABELLY | 53 |
| 4.4.1- Vídeo 1 | 53 |
| 4.4.2 - Vídeo 2 | 54 |
| 4.4.3 - Vídeo 3 | 55 |
| 4.4.4 - Vídeo 4 | 56 |
| 4.4.5 - Vídeo 5 | 57 |
| 4.5 - JOGADOR CANNON GAMES | 58 |
| 4.5.1 - Vídeo 1 | 58 |
| 4.5.2 - Vídeo 2 | 58 |
| 4.5.3 - Vídeo 3 | 59 |
| 4.5.4 - Vídeo 4 | 60 |
| 4.5.5 - Vídeo 5 | 61 |
| 4.6 - JOGADOR FALLOUT NEW VEGAS..... | 61 |
| 4.6.1 - Vídeo 1 | 61 |
| 4.6.2 - Vídeo 2 | 62 |
| 4.6.3 - Vídeo 3 | 62 |
| 4.6.4 - Vídeo 4 | 63 |
| 4.6.5 - Vídeo 5 | 64 |
| 4.7 - JOGADOR 7 CAT SIMMER..... | 65 |
| 4.7.1 - Vídeo 1 | 65 |
| 4.7.2 - Vídeo 2 | 65 |
| 4.7.3 - Vídeo 3 | 66 |
| 4.7.4 - Vídeo 4 | 67 |
| 4.7.5 - Vídeo 5 | 68 |
| 4.8 - JOGADOR 8 MICK | 68 |
| 4.8.1 - Vídeo 1 | 68 |
| 4.8.2 - Vídeo 2 | 70 |
| 4.8.3 - Vídeo 3 | 71 |

| | |
|--|-----------|
| 4.8.4 - Vídeo 4..... | 72 |
| 4.8.5 - Vídeo 5..... | 72 |
| 4.9 - JOGADOR SHIFTGAMERSBR | 73 |
| 4.9.1 - Vídeo 1..... | 73 |
| 4.9.3 - Vídeo 3..... | 74 |
| 4.9.4 - Vídeo 4..... | 74 |
| 4.9.5 - Vídeo 5..... | 75 |
| 4.10 - JOGADOR CHICO GAMESBR..... | 75 |
| 4.10.1 - Vídeo 1..... | 75 |
| 4.10.2 - Vídeo 2..... | 76 |
| 4.10.3 - Vídeo 3..... | 77 |
| 4.10.4 - Vídeo 4..... | 78 |
| 4.10.5 - Vídeo 5..... | 78 |
| 4. 11 - AUTOBIOGRAFIA NAS HISTÓRIAS E NO AVATAR DO THE SIMS 3. | 78 |
| 5 - CONCLUSÃO | 84 |
| 6 - REFERÊNCIAS | 87 |

1 - INTRODUÇÃO

Acompanhamos com o passar do tempo as transformações dos modelos narrativos com a chegada de novos suportes gerados pelo avanço tecnológico. Cada novo meio de comunicação que foi surgindo, criou uma linguagem própria se observarmos suportes como o rádio, cinema, televisão, literatura impressa, internet e os jogos eletrônicos. Tal fato permite que uma mesma história seja apresentada de maneira diferente em função das características intrínsecas no meio utilizado.

Segundo Ryan (2006), a criação de uma nova tecnologia que modifica a maneira de criar, transmitir e preservar certo tipo de informação representa uma

“mudança revolucionária” em vários aspectos da vida, tais como: “economia, relações sociais, sistemas políticos, conhecimento e erudição, arte e entretenimento, e através de todos esses domínios, para a experiência indescritível que chamamos de "identidade", "autossenso" e "subjetividade".¹ (RYAN, 2006, p. xi).

Este trabalho leva em consideração o estudo dos jogos eletrônicos em função da sua evolução nas últimas décadas e também o acesso massivo da sociedade a estes produtos. Complexos jogos eletrônicos vêm surgindo e a possibilidade de novas formas narrativas. Histórias cada vez mais elaboradas e interativas fazem com que o jogador se sinta mais atraído por este meio. De acordo com pesquisa realizada pela InsideComm² em parceria com a Acigames³, em junho de 2012, a média de tempo que o brasileiro passa jogando *videogame* é de sete dias por semana, duas horas por dia. E se somadas todas as pessoas que jogam *videogames*, são gastas mais de 40 bilhões de horas por ano.

A partir disso, a Ciência da Comunicação vem despertando seu interesse para o estudo dos jogos ou *game studies*, que abrangem duas correntes a ludologia⁴ e a narratologia. Este termo foi empregado com o intuito de refletir sobre os jogos, independente do suporte utilizado, seja ele eletrônico ou não. Dentro desses contextos a

¹ “The economy, social relations, political systems, knowledge and scholarship, art and entertainment, and through all these domains, for that elusive experience that we call “identity,” “sense of self,” or “subjectivity.”, tradução nossa.

² A InsideComm é uma Agência completa de Comunicação Corporativa de soluções integradas.

³ <<http://www.acigames.com.br/2012/06/primeiro-censo-nacional-mapeia-o-comportamento-do-jogador-e-o-mercado-de-videogames-no-brasil/>> acesso em 22/09/2012.

⁴ Do latim ludus (jogo), + grego logos (estudo), + prefixo ia.

narratologia, surge para unificar os diversos meios de estudos narrativos (FRASCA, 1999).

Segundo Murray (2003), o novo modelo de narrativa digital foi impulsionado pelas histórias multiformes, que são caracterizadas pela possibilidade de múltiplos caminhos para o desfecho da história. Ou seja, o enredo pode variar dependendo do ponto de vista de cada jogador.

Pessoas reais se “transportam” frequentemente para o mundo virtual através do chamado avatar⁵, transmitindo sua personalidade aos personagens ou criando novas características que farão parte da vida ficcional junto a outros vários personagens virtuais. De acordo com Manovich (2002, p.186), “o sujeito é forçado a oscilar entre os papéis de espectador e usuário, transitando entre perceber e agir, entre seguir a história e participar ativamente dela”.⁶

Como explica Murray (2003), essas novas possibilidades oferecem ao jogador a experiência de ser imerso em um mundo deslumbrante, onde o espaço real é envolvido pelo mundo imaginário. Neste ambiente os personagens tornam-se desinibidos, acobertados pela figura do avatar, ganham poder para agir e conquistar recompensas que dificilmente seriam alcançadas no mundo real. Diante deste contexto interativo aberto, o jogador torna-se co-autor da história, passando a ser responsável pela construção ou pelo destino de toda a narrativa.

Para Simons (2007, p.01), “narrativas, geralmente, são consideradas como o padrão principal para a cognição, compreensão e explicação, como a ferramenta mais importante para interpretar identidades e histórias”.⁷

Com base nisso, decidimos trabalhar com o gênero narrativo autobiográfico, por ser um conceito que inclui manifestações literárias sobre a própria pessoa que descreve. Para dar sustentação a esta ideia, utilizamos um dos mais importantes teóricos da autobiografia e de todas as formas da escritura íntima, Philippe Lejeune. Em seu livro “O Pacto Autobiográfico” ele trabalha o conceito e as suas modificações ao longo dos anos de acordo com o surgimento de novos meios, como citado acima e as mudanças culturais.

Ao contrário de outros jogos como *Fable* e *Heavy Rain* que já possuem uma narrativa interativa criada pelo autor do jogo, *The Sims 3* - objeto de estudo da presente

⁵ Representação corporal em um meio digital.

⁶ “The subject is forced to oscillate between the roles of viewer and user, shifting between perceiving and acting, between following the story and actively participating in it.”, tradução nossa.

⁷ “Narrative became generally considered as the core pattern for cognition, comprehension and explanation and as the most important tool for construing identities and histories”, tradução nossa.

dissertação, pretende simular em uma plataforma digital ações corriqueiras do cotidiano. Ou seja, o próprio jogar é quem vai criar a sua história dentro das características do software, e é através da ação narrativa do jogador no *game*, que o espaço digital ganha vida.

No segundo capítulo deste trabalho será apresentado o significado do jogo em si, de acordo com o pensamento do autor Johan Huizinga. O que o ato de jogar representa para a sociedade desde o seu surgimento e as suas principais características. Elementos fundamentais para entendermos quais sensações o jogo desperta em quem joga. Em seguida, apresentaremos um breve histórico dos jogos eletrônicos, desde o surgimento do primeiro console, o Odissey, a evolução tecnológica deles e dos jogos, até os mais modernos, como PlayStation 3 e o Xbox. Parte fundamental para entendermos como o jogo se consolidou ao longo dos anos e se inseriu em vários aspectos da sociedade, como cultura, economia, educação, entre outras áreas da vida contemporânea. Na etapa seguinte, discutiremos o poder de interação dos jogos eletrônicos na visão de duas grandes pensadoras da área, a Janet Murray e Marie-Laure Ryan, com os conceitos de imersão, transformação e agência e o externo/ontológico. Estes conceitos são importantes para compreendermos como é possível o jogador alcançar o grau de imersão e transformação dentro do jogo, a ponto de se sentir dentro daquele espaço virtual, se identificando com as ações e utilizando-se do sistema para alcançar realizações pessoais.

Como uma das finalidades deste estudo é analisar a interação do avatar dentro do jogo, no terceiro capítulo discorreremos sobre o termo avatar, desde os primórdios até a sua utilização dentro dos jogos eletrônicos, como sendo uma extensão do homem neste espaço. O avatar pode ter várias formas e personalidades, o que dá liberdade ao jogador para ser quem ele quiser ser. No próximo tópico, será necessário abordar o gênero narrativo autobiográfico, para isso, utilizamos do livro “O Pacto Autobiográfico”, de Philippe Lejeune. Nesta parte trataremos da autobiografia desde o seu surgimento no romantismo como um gênero literário e as mudanças em seu conceito, necessárias para a adaptação nos novos meios que surgiram, em especial nos jogos eletrônicos e na internet.

Para explorarmos nosso objeto de estudo, o *The Sims 3*, introduziremos um histórico de toda a série do *The Sims*, desde a primeira versão, lançada em 2000, todas as expansões já lançadas, as ferramentas que o jogo oferece e todo o sucesso da franquia que já vendeu mais de 150 milhões de cópias em todo o mundo (ver tópico 3.2). No

tópico seguinte (ver tópico 3.3), refletimos sobre os conceitos de interatividade apresentados por Janet Murray e Marie-Laure Ryan, apresentados no índice 2.2, dentro do *The Sims 3*. O intuito é demonstrar como esta concepção se encaixa e tem importância no sistema de regras do jogo.

O objetivo desta dissertação é demonstrar as mudanças que um jogo eletrônico com interatividade aberta e avatar editável, trazem para o gênero narrativo, em especial o autobiográfico e para a percepção de quem joga. Esta problemática é central ao presente trabalho, uma vez que, defendemos em nossa hipótese que toda história e avatar criados no *The Sims 3* apresentam elementos autobiográficos, mesmo se passando em ambientes não reais e não cotidianos dos jogadores. Esta hipótese também apresenta as seguintes variáveis: (1) - Se os avatares e as histórias criadas dentro do *The Sims 3* são sempre autobiográficas, conseqüentemente, os jogadores estão suprindo seus desejos e vontades pessoais através do jogo. (2) – Mesmo criando avatares que não tem formas humanas, extraterrestres, por exemplo, os jogadores mantêm características da sua personalidade. (3) – O aspecto autobiográfico das histórias e dos avatares no *The Sims 3* revelam características da personalidade do jogador. (4) - O poder de imersão do jogo está baseado no fato dos jogadores terem grande poder de personificação dos seus avatares.

Para testarmos as hipóteses apresentadas, selecionaremos cinco episódios do jogo *The Sims 3*, de dez jogadores distintos postados no Youtube⁸, totalizando 50 episódios. Esta etapa será necessária para descrevermos as ações realizadas pelos avatares e também como esses personagens são criados pelos jogadores. Assim, acreditamos que será possível sustentar a nossa hipótese.

Por fim, exploraremos o nosso objeto de estudo e as diversas relações sociais através dos avatares presentes no *game*. Pretendemos, ainda, discutir a relação do avatar e os aspectos autobiográficos, a partir da interação do jogador neste espaço simulacional, usando exemplos dos episódios descritos.

⁸ Site fundado em 2005 por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim que permite aos seus usuários postarem e compartilharem vídeos dos mais variados tipos, como filmes, cliques e filmagens caseiras.

2 - SIGNIFICADO DE JOGO

É fato que a atividade de jogar em si vem antes da cultura. É possível constatar isso nas atitudes dos cães e gatos, por exemplo. Animais brincam entre si através de rituais, gestos e respeitando regras. A psicologia e a filosofia procuram entender a natureza, o significado e a importância do jogo, mas há uma grande quantidade de divergências quanto a isso, como coloca Johan Huizinga (2000), no livro *Homo Ludens – O Jogo Como Elemento da Cultura*:

Há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo. Um define as origens e fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo "instinto de imitação", ou ainda simplesmente como uma "necessidade" de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras vêem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que o consideram uma "ab-reação", um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador da energia dispendida por uma atividade unilateral, ou "realização do desejo", ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal etc.2. (HUIZINGA, 2000, p. 05)

Para Huizinga, a maioria das atividades-padrão da sociedade humana são desde seu início marcadas pelo jogo. Uma delas é a linguagem no momento em que o homem resolve brincar com as palavras e criar a fala. A partir deste passo, dar expressão à vida, ele passa a criar uma série de atividades lúdicas, entre elas o teatro e o mito. Podemos pensar o jogo como uma alteração das imagens, tentando imaginar a realidade e captar o significado dessas imagens. O jogo muitas vezes é um "faz de conta", uma atividade que traz prazer para quem o pratica, muitas vezes realizado nas horas de ócio e podendo ser interrompida quando o jogador quiser. Portanto, temos aqui, características fundamentais do jogo, que é ser livre e jamais imposto e também uma fuga da vida real. Além disso, o jogo possui limites de tempo e de espaço próprios. Ou seja, toda a ação acontece dentro de um campo próprio, criado de forma material ou imaginária.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si

mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". (HUIZINGA, 2000, p. 24)

O jogo também esteve presente no final da Idade Média, em Gênova e em Antuérpia, com apostas sobre futuras eventualidades, como por exemplo, sobre a morte e a vida das pessoas, se a criança nasceria menino ou menina, resultados de viagens, entre outros de caráter não econômico.

O jogo tem o potencial de criar regras e uma ordem que deve ser seguida com a punição de prejudicar o seu andamento caso não seja cumprida. Com a imposição das regras, o jogo tenta criar um espaço perfeito, em que o jogador tentará a todo o momento segui-las para evitar que aquela fascinação se perca caso alguma “desobediência” aconteça. Outra característica que o jogo oferece ao jogador são as doses de tensão. Conforme o jogo tem prosseguimento, surge a ansiedade para saber a próxima “surpresa” que o jogo irá lançar na tela e também se os caminhos e opções escolhidas são as mais viáveis e corretas dentro das regras do jogo. Exemplos desses jogos são o quebra-cabeça, jogos de azar e competição esportiva.

Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua "lealdade". Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo. (HUIZINGA, 2000, p. 12)

Todas essas regras impostas pelo jogo têm um fator muito importante para o significado de jogo. São elas que vão determinar as características de um jogo e aquilo que vale temporariamente dentro do mundo ali criado. Caso o jogador venha a desobedecê-las, a fantasia e a viagem pelo mundo virtual se quebram e o jogador retorna ao mundo “real”.

O jogador que vem a quebrar essas regras é um “desmancha-prazeres”, segundo Huizinga. Faz todo sentido, já que o prazer do jogo está em vencer os desafios, ultrapassar barreiras, superar o sistema de regras e ter a sensação de poder quando consegue realizá-las. Jogadores que utilizam de artimanhas para quebrar as regras do jogo fazem com que eles percam sua essência e a sensação de desafio.

Porém, o jogador que gosta de romper com essas regras também está buscando alguma coisa ou representando algo, assim como aqueles que jogam dentro das regras do jogo. Jogar é representar dentro daquele espaço o objeto ali apresentado, seja um

peão no jogo de xadrez ou um gladiador em um jogo medieval. Toma conta do jogador uma sensação de liberdade temporária, delimitada em um universo próprio.

Para Caillois (1991 apud SCOLARI, 2013, p.22), o jogo se caracteriza dentro de critérios como:

- Ser livre: É uma atividade que se realiza sem que haja uma obrigação externa.
- Independente: Ocorre como uma realidade estruturada de forma autônoma com relação ao andamento da vida cotidiana.
- Fictício: Não possui a mesma importância de realidade que a vida real possui.
- Regrado: Se desenvolve baseado em regras.
- Incerto: Possui um grau de imprevisibilidade no seu desenrolar.
- Improdutivo: Não produz riquezas materiais.

Todas as características citadas por Caillois sobre o jogo vão ao encontro das particularidades apresentadas por Huizinga, com exceção de ter elementos de tensão e ser improdutivo. Este último, dependendo do ponto de vista, pode não ser totalmente correta. Atualmente, a internet já tem permitido ao jogador produzir riqueza através do jogo. Muitos gravam seus momentos jogando e postam em sites como o Youtube, que dependendo da popularização que o vídeo ou o canal do usuário ganha, os patrocinadores pagam ao autor a exposição da sua marca por um período de tempo no vídeo, o que acaba gerando um lucro para o jogador.

Entre as características de tensão e incerteza presentes em jogos de paciência, por exemplo, Huizinga explica que elas ficam mais evidentes em jogos com maior grau de dificuldade e que exigem aplicação, conhecimentos, habilidade, coragem e força.

Jogos que apresentam um belo espetáculo passam a ter seu valor cultural elevado, assim como aqueles que apresentam valores físicos, intelectuais, morais ou espirituais. “Quanto maior é sua capacidade de elevar o tom, a intensidade da vida do indivíduo ou do grupo, mais rapidamente passará a fazer parte da civilização.” (HUIZINGA, 2000, p. 37).

No jogo também é muito utilizado o termo “ganhar”. Para que o jogador ganhe alguma coisa é preciso que haja competição entre adversários ou algo para ser superado e atingir o objetivo desejado. Este sentimento de “ganhar” oferece ao jogador estima, honraria e até mesmo prazer. Há um desejo de ser melhor do que os outros, ser vangloriado e ter prestígio. Geralmente nos jogos, quando o jogador vence algum obstáculo ele é premiado, o que vai permiti-lo avançar no jogo. “A essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão. A tensão aumenta a

importância do jogo, e esta intensificação permite ao jogador esquecer que está apenas jogando.” (HUIZINGA, 2000, p. 39).

Além de todas essas características presentes no jogo, já citadas, outra importante é a competição. Os homens gostam de competir com o intuito de serem os melhores em habilidade, força, agilidade, conhecimento, riqueza.

Queremos ser honrados por nossas virtudes, queremos a satisfação de ter realizado corretamente alguma coisa. Realizar corretamente uma coisa equivale a realizá-la melhor que os outros. Atingir a perfeição implica que esta seja mostrada aos outros; para merecer o reconhecimento, o mérito tem que ser manifesto. A competição serve para cada um dar provas de sua superioridade. E isto se verifica principalmente na sociedade primitiva. (HUIZINGA, 2000, p. 47)

Outro elemento presente no jogo é o enigma, elemento que determina o conhecimento do jogador. Para que o jogador desvende um enigma é necessário que ele conheça as pistas e os sinais oferecidos ao longo dos fatos. Antigamente, o enigma era um jogo sagrado, muitas vezes eram postas vidas em jogo para que o segredo fosse desvendado. Nos jogos atuais o enigma é utilizado como uma maneira de criar divertimento e prender a atenção do jogador. Quanto mais misterioso e difícil de ser revelado, maior é a satisfação do jogador quando o elemento é descoberto. Oferece autoconfiança e maturidade.

Foram descritos por Huizinga elementos lúdicos que sempre estiveram presentes na civilização.

De certo modo, a civilização sempre será um jogo governado por certas regras, e a verdadeira civilização sempre exigirá o espírito esportivo, a capacidade de fair play. O fair play é simplesmente a boa fé expressa em termos lúdicos. Para ser uma vigorosa força criadora de cultura, é necessário que este elemento lúdico seja puro, que ele não consista na confusão ou no esquecimento das normas prescritas pela razão, pela humanidade ou pela fé. É preciso que ele não seja uma máscara, servindo para esconder objetivos políticos por trás da ilusão de formas lúdicas autênticas. A propaganda é incompatível com o verdadeiro jogo, que tem seu fim em si mesmo, e só numa feliz inspiração encontra seu espírito próprio. (HUIZINGA, 2000, p. 147)

2.1 - BREVE HISTÓRICO DOS *VIDEOGAMES*

Em 1972 foi comercializado o primeiro aparelho de *videogame* no mundo, desenvolvido pela indústria americana Magnavox⁹ e inventado por Ralph Baer, o chamado Odyssey. O fato do aparelho ser independente de um televisor foi algo marcante para a época, uma vez que qualquer sistema computacional era atrelado a um monitor especial e de alto custo.



Figura 1: Console do Odyssey (disponível em <http://twixar.me/V4m>)

Apesar do grande avanço que o Odyssey representou para a época, ele não foi um grande sucesso de vendas, um dos motivos se deu pelo fato do console ser vendido em lojas da Magnavox e demonstrado ligado a TV da marca, o que levou os consumidores a acreditarem que o *videogame* só funcionaria ligado a esta mesma televisão¹⁰. Sem as rápidas jogadas de marketing que temos hoje ficou difícil para a empresa conseguir reverter este quadro, mesmo reduzindo o preço do produto e as vendas continuaram a declinar.

⁹ Indústria americana de eletrônicos, fundada em 1915 por Edwin Pridham e Peter L. Jensen. “Magnavox” em latim significa “grande voz” em alusão à primeira invenção da dupla de fundadores, uma caixa de som. O Odyssey deu início ao ainda crescente mercado de consoles de *videogames* caseiros. Em 1974, a empresa foi comprada pela Philips, com o intuito de garantir a distribuição do console pelo mundo.

¹⁰ Dado disponível em: <http://jogos.uol.com.br/ultnot/multi/ult530u4927.jhtm>.

Apesar do Odyssey não ter lucrado tanto em vendas, um jogo de ping-pong chamou a atenção de Nolan Bushnell, fundador da Atari¹¹, o que serviu de inspiração para criar o famoso “Pong”.¹² O *game* trazia no centro da tela uma divisão pontilhada, dividindo-a em dois campos, onde os jogadores de cada lado rebatiam a bola para o jogador no outro campo, com movimentos simples de um lado para o outro, seguindo as regras do jogo de tênis convencional¹³.

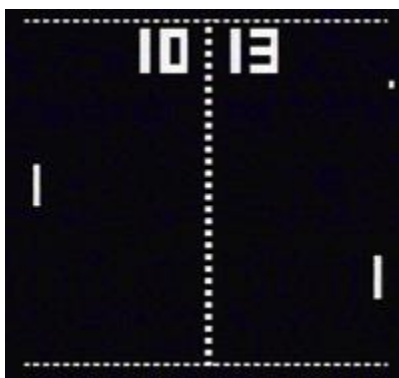


Figura 2: Tela do jogo Pong, do console da Atari. (Disponível em <http://twixar.me/74m>)

O sucesso de vendas de “Pong” em 1975, fez com que várias outras empresas começassem a investir no mercado de consoles. Tecnologias relevantes passaram a surgir nos jogos, como congelar a imagem, alterar o tempo, a velocidade e outros ângulos de interação. No final da década de 70, a criação de jogos do tipo “arcade¹⁴”, se tornaram sucesso de vendas, entre eles “Football”, da Atari e o “Space Invaders”, desenvolvido pela Taito¹⁵.

¹¹A Atari Inc. é uma empresa americana de produtos eletrônicos, famosa por seu destaque no mercado dos *videogames*. Uma das principais responsáveis pela popularização dos aparelhos de *videogame* do tipo console, seu produto de maior sucesso é o Atari 2600. A empresa foi líder de mercado no segmento nos anos 80, mas na década de 90 a incapacidade de acompanhar o crescente avanço tecnológico dos consoles frente às outras empresas, resultou na venda da Atari para a empresa Infogrames em 2001. (Dado disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Atari>).

¹² Apesar das controvérsias em relação a origem de “Pong”, a mais aceita é de que foi criado por Nolan Bushnell e Ted Dabney, fundadores da empresa Atari Inc, em 1972, e era, inicialmente, para ser um console ligado a um monitor e movido a moedas. A jogabilidade de “Pong” se resumia em o jogador controlar uma “raquete” em forma de barra, para acertar a “bola” e jogá-la para o outro lado do campo, onde também tinha um jogador controlado pelo computador. O objetivo era não deixar com que o outro oponente conseguisse rebater a bola de volta para o campo adversário e dessa forma marcar pontos.

¹³ Dado disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Pong>

¹⁴ *Arcades* é o nome dado às primeiras máquinas de jogos eletrônicos de vídeo, operadas por moeda. Antes existiam apenas máquinas de jogos sem vídeo como pinballs e fliperamas.

¹⁵ A Taito Corporation foi fundada em 1953, pelo empresário Michael Kogan. Inicialmente começaram importando e distribuindo máquinas de venda automática e jukebox (máquina automatizada e operada por moedas que reproduz músicas). A partir da década de 70, começaram a produzir jogos de *videogame* do tipo arcade e também entraram oficialmente no mercado brasileiro, fazendo sucesso com

Na década de 80, merece destaque a criação do primeiro jogo em 3D da Atari, chamado de “Battlezone”. *Game* de guerra, onde o jogador controla um tanque. Mas o maior sucesso da década veio com o clássico “Pac Man”, desenvolvido pela Namco¹⁶. O jogo rendeu várias versões e para diversos consoles, com mais de 300 mil unidades vendidas em todo o mundo.¹⁷

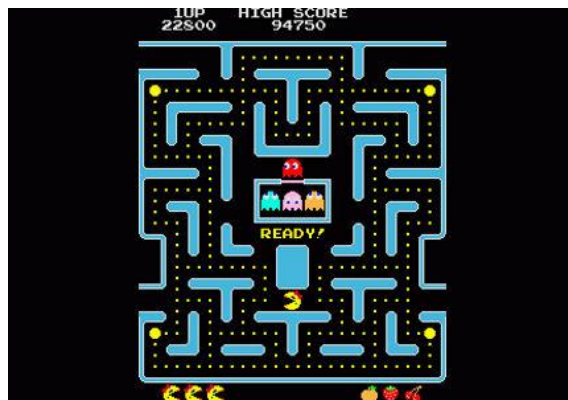


Figura 3: Tela do jogo Pan Man, criado pela empresa Namco. (Disponível em <http://migre.me/jqwh4>)

Dentro deste histórico dos videogames, duas empresas fizeram grande sucesso na década de 90, entre elas a Nintendo e a Sega. A Nintendo foi fundada em 1889, no Japão, fabricando cartões artesanais de baralho, mas foi a partir da década de 70 que a empresa entrou no mercado de jogos eletrônicos com a criação de personagens de sucesso, como o gorila “Donkey Kong”¹⁸ e “Mário”¹⁹, que veio a se tornar o mascote da empresa. Em 1989, a Nintendo lançou seu primeiro *videogame* portátil, o Game Boy, e

as máquinas de Pinball e arcades. Encerrou suas atividades no Brasil em 1985 e atualmente é subsidiária da empresa Square Enix, com uma filial em Shinjuku, no Japão. Dado disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Taito_Corporation.

¹⁶ A Namco é uma empresa de videogames fundada em 1955, no Japão, por Nasaya Nakamura. Iniciou seus trabalhos produzindo cavalos mecânicos e a partir da década de 70 iniciou seus trabalhos na produção de jogos de moeda. Seus jogos de maior sucesso são “Pac Man”, “Tekken”, “Soul Calibur”, “Ace Combat”, entre outros. Dado disponível em: <http://migre.me/jqvks>.

¹⁷ Dado disponível em: <http://migre.me/jqvvc>.

¹⁸ “Donkey Kong” é um jogo de arcade desenvolvido pela Nintendo em 1981. É o primeiro jogo que permitiu a movimentação do personagem por variadas plataformas. No enredo do *game*, o personagem “Jumpman” (hoje conhecido como “Mário”) tinha que resgatar uma donzela de um gorila gigante, chamado “Donkey Kong”. Dado disponível em: <http://twixar.me/0Cm>.

¹⁹ O “Mário” é um personagem criado pelo desenvolvedor e designer de jogos eletrônicos japoneses, Shigeru Miyamoto, em 1981, para o jogo “Donkey Kong”. “Mário” é retratado como um encanador italiano, de baixa estatura, com bigode, vestido com um boné vermelho, macacão azul e blusa vermelha. Já apareceu em mais de 200 jogos desde a sua criação e seus jogos já venderam mais de 520 milhões de cópias em todo o mundo. Dado disponível em: <http://twixar.me/WCm>.

foi em 1996 que surgiu seu maior jogo, o “Pokémon”²⁰. Já em 1991, a Nintendo lançou o console Super Nintendo Entertainment System (NES), com uma nova tecnologia de melhoramento gráfico, denominado *softhouses*, que introduziu chips dentro dos cartuchos de jogos. Para este console foi lançado um dos jogos de maior sucesso da história, “O Super Mário Bros”, com mais de 40 milhões de cópias vendidas.²¹

A Nintendo viu surgir um de seus maiores concorrentes, a Sega. A empresa foi criada em 1940, no Japão, porém só iniciou sua trajetória no mercado dos jogos eletrônicos em 1965, com uma máquina de jogo do tipo arcade, chamado “Periscópio”, que simulava submarinos.

O primeiro *videogame* da Sega, o SG-1000, só foi produzido em 1983 e não trouxe grande sucesso para a empresa, alcançando apenas o mercado de jogos do Japão e da Austrália, sendo logo no ano seguinte reformulado com mais recursos aproximando-o de um computador doméstico, sendo chamado de Sega Mark III.

No início da década de 90, é que finalmente a Sega se firma com o console Mega Drive, concorrente direto do Super NES da Nintendo, e então nasce o famoso jogo do “Sonic”, que se tornou o maior sucesso da empresa até os dias de hoje. Atualmente a Sega possui filiais nos Estados Unidos, no Canadá, na Inglaterra, no Japão e Reino Unido. Produz jogos para diversos consoles e sistemas operacionais de alta qualidade.

Em 1994 nasce mais um importante console na história dos *videogames*, o PlayStation²², da empresa Sony²³. O grande diferencial do console foi o lançamento de importantes jogos que chamaram a atenção do público, como *Resident Evil*, *Silent Hill*, *Rayman*, *Final Fantasy*, *Tomb Raider*, entre outros. Além disso, o aparelho trouxe o *Memory Card* (Cartão de memória), que permitia ao jogador arquivar os dados dos jogos e o progresso do jogador, permitindo que ele continuasse o jogo de onde havia parado. Com isso, o PlayStation começa a deixar para trás as grandes Nintendo e Sega.

²⁰ Pokémon ou Pocket Monsters, significa “monstros de bolso”. Marca japonesa de grande sucesso, que iniciou sua divulgação por meio dos jogos eletrônicos, posteriormente se expandiu para os mangás, jogo de carta, seriado de animes e diversos filmes. O Pokémon consiste em criaturas de variadas espécies e habilidades que se desenvolvem ao longo do tempo e se relacionam com os humanos. Participam de batalhas com outras criaturas e tem como personagem principal o ser humano Ash Ketchum e seu Pokémon Pikachu. Dado disponível em: <http://twixar.me/gCm>.

²¹ Dado disponível em: <http://twixar.me/vCm>.

²² Dado disponível em: <http://migre.me/jHi5N>.

²³ A Sony é uma empresa japonesa, fundada em 1946. Fornece produtos no ramo de eletrônicos, celulares, televisão, música, filmes, jogos, serviços digitais, entre outros. Atualmente já vendeu mais de 900 milhões de dispositivos em todo o mundo e emprega cerca de 146.300 pessoas no planeta. Dado disponível em: <http://www.sony.com/>



Figura 4: Primeira versão do console PlayStation da Sony.

Para voltarem a crescer nas vendas, a Sega lança o Sega Saturn²⁴ e a Nintendo, o Nintendo 64²⁵. Mesmo com algumas inovações como alavanca analógica no controle e entrada para mais quatro controles do Nintendo e três processadores para melhoramento gráfico da Sega, não foram suficientes para desbancar as vendas do PlayStation. O console da Sony se manteve líder de vendas, fornecendo ao mercado, somente na sua primeira versão, mais de 100 milhões²⁶ de unidades em todo mundo, até 2006, quando se encerrou sua produção. Posteriormente, mais cinco versões da série PlayStation surgiram, sendo dois deles portáteis.

A grandiosa Microsoft decide expandir seu mercado para além da produção de softwares e lança em 2001, seu primeiro console, o Xbox. Com um serviço integrado, denominado Xbox Live, que permite aos jogadores jogarem jogos online, vem para competir diretamente com o PlayStation 2, que também contava com o serviço online. Mas o Xbox contava com melhores recursos, lista de amigos, conquistas de títulos, entre outros atrativos. O console da Microsoft caiu nas graças do público e quatro anos depois a empresa lança uma nova versão do console, o Xbox 360. Nesta versão, com o Xbox Live, os jogadores podem fazer download de jogos completos e demonstrativos, assistir a trailers, shows, filmes e com uma ampla capacidade de espaço para armazenamento.

As concorrentes Nintendo e Sony, lançam em seguida os consoles Nintendo Wii e o PlayStation 3, em 2006 e 2007, respectivamente. O Nintendo Wii²⁷ vem com uma nova jogabilidade através de controles sensíveis ao movimento, chamado de Wii Remote, além de permitir ao jogador receber mensagens e atualizações através da

²⁴ Dado disponível em: <http://migre.me/jHi8O>.

²⁵ Dado disponível em: <http://migre.me/jHibo>.

²⁶ Dado disponível em: <http://migre.me/jUEFF>

²⁷ Dado disponível em: <http://migre.me/jW1Dp>

internet. Para não ficar atrás dos concorrentes, o novo PlayStation 3²⁸ também traz o recurso de jogos online e o PlayStation Home, espaço virtual onde o jogador cria um avatar e anda por espaços em 3D, interagindo com outros usuários e com os conteúdos dos jogos e da Sony.

Atualmente a Nintendo parou de fabricar o Wii e lançou mais duas novas versões o Wii U e o Wii Mini, lançados no final de 2012. Já a Sony e a Microsoft lançaram no final de 2013, o PlayStation 4 e o Xbox One.

Entre os consoles que citamos, o mais vendido da história é o PlayStation 2, com cerca de 153 milhões de cópias em todo o mundo. O Nintendo Wii é o quinto da história, com 97 milhões de cópias ofertadas; já o PlayStation 3, alcançou 77 milhões de unidades e o Xbox, 76 milhões. Estes dados foram divulgados pelo site da revista Info²⁹, em janeiro de 2013.

Para Jenkins (2005), os jogos representam uma nova arte viva para a era digital, assim como as mídias anteriores foram para as máquinas.

Games representam uma nova arte animada, apropriada para a era digital como as mídias anteriores foram para a era das máquinas. Abrem-se novas experiências estéticas e transforma-se a tela do computador em um reino de experimentação e inovação, que é amplamente acessível. E os jogos foram abraçados por um público que tem sido de outro modo impressionado por muito do que passa pela arte digital³⁰. (JENKINS, 2005)

2.2 - O PODER DE INTERAÇÃO NOS JOGOS

Desde o surgimento dos computadores a possibilidade de interação na tela com o auxílio do mouse e do teclado tem instigado a imaginação e a criação de tecnologias e aplicativos que cada vez mais ampliam a conexão do homem com a máquina. Os jogos eletrônicos vêm saciando o desejo de viver fantasias num ambiente ficcional imersivo e participativo. Eles vêm sendo criados com histórias complexas, envolventes e muitas vezes editáveis de acordo com as decisões do jogador no percurso do jogo. A interatividade é entendida como algo que faz retornar para o sujeito suas ações,

²⁸ Dado disponível em: <http://migre.me/jW1Hs>

²⁹ Dado disponível em: <http://migre.me/jW5AE>

³⁰ “Games represent a new lively art, one as appropriate for the digital age as those earlier media were for the machine age. They open up new aesthetic experiences and transform the computer screen into a realm of experimentation and innovation that is broadly accessible. And games have been embraced by a public that has otherwise been unimpressed by much of what passes for digital art.”, tradução nossa.

refletindo assim o seu eu e afetando de certa maneira o processo. Consiste na liberdade de escolher diferentes caminhos através de um espaço textual. Com isso, os interatores acabam se tornando autores da narrativa. “Ao invés de ser narrador, o jogador tem que realizar ações para mover a narrativa para frente: falar com os outros personagens que encontra no mundo do jogo, pegar objetos, lutar contra os inimigos, e assim por diante. Se o jogador não faz nada, a narrativa para³¹.” (MANOVICH, 2002, p. 215).

No caso deste trabalho, utilizamos o *The Sims 3* como objeto de estudo, por ser um jogo de simulação da vida que propicia ao jogador liberdade para criar sua própria história conforme utiliza as ferramentas do *game*. A partir deste modo de interação, serão apresentados alguns conceitos de interatividade das pesquisadoras Janet Murray e Marie-Laure Ryan, aplicando-os no jogo para verificar como esses conceitos influenciam na produção das histórias.

Esta nova maneira de criar histórias deixa em aberto a dúvida de como essas narrativas têm andamento. Para isso, iremos abordar algumas teorias de agenciamento, transformação e imersão da Murray e o conceito externo/ontológico da Ryan, procurando interligá-los com a jogabilidade do *The Sims 3*.

Estar imerso é ser transportado psicologicamente para um ambiente simulado, que oferece prazer ao usuário, fazendo com que ele não queira se desligar daquele ambiente que se apodera de toda a sua atenção. O sentido de agenciamento ou *agency*, segundo os americanos, é a sensação experimentada pelo interator de ver suas ações surtirem resultado e mudanças significativas no enredo. Já a transformação é a possibilidade dos usuários se transformarem em vários personagens e criar histórias. “Todo e qualquer jogo é, por natureza imersivo e interativo. Sem o agenciamento participativo do jogador e sem o prazer quase mágico que é próprio das atividades lúdicas, não haveria jogo” (FEITOZA & SANTAELLA, 2009, p. 09).

Para Murray (1997), o ambiente virtual instiga os usuários a se sentirem livres para expor seus medos e anseios mais profundos, deixam transparecer na internet coisas que jamais fariam aos seus amigos mais íntimos. A imersão faz com que queiramos explorar aquele espaço e ao mesmo tempo interagir com outras pessoas e personagens. “Representamos as vozes dos personagens em nossas mentes, ajustamos a ênfase da história para que se encaixe aos nossos interesses e agregamos a história ao esquema

³¹ “Instead of being narrated, the player has to take action to move the narrative forward: talking to other characters found in the game world, pick up objects, fighting enemies, and so on. If the player does nothing, the narrative stops.” tradução nossa.

cognitivo composto por nossos próprios sistemas de conhecimento e crença.” (MURRAY, 1997, p. 111).

Dentro dos jogos digitais ocorre um choque do sistema composto por regras fixas e as ações criativas, dinâmicas e imprevisíveis dos jogadores. Isso cria o sentido de agência a partir do momento que os jogadores veem sua interação com o jogo surtirem resultados e poder sobre as situações.

Para valer a pena jogar o jogo, as ações devem ter um efeito imediato: não há nada mais irritante do que clicar e não ver nada acontecer. Quando o jogador escolhe uma direção, ele vê o seu avatar se movimentar imediatamente, e isso proporciona a sensação de um elevado grau de controle ³². (RYAN, 2006, p.119)

Conforme o meio artístico digital vai ganhando maturidade os designers terão cada vez mais artifícios para produzir objetos virtuais próximos da realidade e inseri-los em histórias complexas que intensificam a sensação de agência, imersão e transformação. Os efeitos especiais impressionantes, com imagens de altíssima qualidade, são os fatores que potencializam o poder de imersão no ciberespaço, com as vibrantes e rápidas explosões dos jogos digitais. Para tornar essa experiência ainda mais prazerosa e fascinante para o interator, as histórias passam a ser participativas, a fim de prender ainda mais a atenção do jogador.

Arlindo Machado (2002) observa que os jogadores só podem interferir na narrativa de acordo com o que o sistema permite ou prevê como possibilidade de ocorrência. Nos jogos digitais com narrativa interativa ou de simulação, o sentido de agência é uma exigência para que a história tenha continuidade. O design dos jogos oferece muitas opções de escolha para a continuidade da trajetória e dessa forma prevê vários finais possíveis. “(...) Pois o interator sempre pode retornar a algum ponto anterior de desenvolvimento, tomar outras decisões e ver como, a partir dessas novas decisões, a história pode terminar de forma diferente”. (MACHADO, 2002, p. 5).

Murray (1997), por sua vez, explica que as ações e objetos oferecidos dentro do ambiente virtual não devem ser excessivamente reais ou assustadores para que a imersão não se rompa facilmente. Em um filme de terror, por exemplo, se os efeitos são muito chocantes ou intensos, a tendência do usuário é virar o rosto ou fechar os olhos,

³² For an action game to simulate life as an ongoing commitment to the world, the opportunities for action should be frequent, and the game worth playing, the actions should have an immediate effect: there is nothing more annoying than clicking and seeing nothing happen. When the player chooses a direction, he sees his avatar motion immediately, and it gives the feeling of a high degree of control. Tradução nossa.

ou até mesmo parar se assistir ao filme caso o material apresentado lhe traga algum desconforto. “(...) Então, o nível de excitação da audiência deve ser cuidadosamente regulado. O transe deve tornar-se cada vez mais profundo sem que, com isso, as emoções tornem-se cada vez mais exacerbadas”. (MURRAY, 1997, p. 119).

Ryan (2006), em *Avatars Of Story*, define a interatividade segundo quatro estratégias: interno/externo e exploratório/ontológico e faz combinações entre cada uma dessas características. Para este estudo vamos utilizar da combinação externo/ontológico, método em que o usuário é um Deus do mundo virtual. Suas ações determinam o destino do avatar e a trajetória do jogo. A interação entre o jogador e o mundo virtual produz uma nova vida e conseqüentemente uma nova história ao utilizar-se das ferramentas do sistema. A narrativa neste meio é criada conforme o usuário vai interagindo com o mundo virtual, altera o ambiente, impõe obstáculos e cria acontecimentos que afetam a evolução do ambiente. A história nestes jogos é importante para estimular a imaginação e instigar a curiosidade dos jogadores, que vão querer sempre dar continuidade a trama, a fim de descobrir como serão os próximos eventos.

Ryan cita como exemplo deste tipo de interação jogos como a série *The Sims*, *Simcity* e *Simlife César*. As possibilidades de ação nesses jogos evoluem durante a execução das tarefas e apesar de não terem um roteiro definido o projeto global apresentando permite ao usuário sempre produzir uma narrativa coerente. Outra característica desses jogos de simulação é a ausência de um final. Caso o interator queira, ele realiza as ações no jogo até se cansar. A única maneira do *game* chegar ao fim seria por meio de um evento catastrófico. No caso da série *The Sims* seria a casa pegar fogo e matar toda a família.

Estes eventos catastróficos, que são lançadas pelo sistema, demonstram os limites da potência do utilizador. Ele pode brincar de Deus no virtual mundo, mas longe de ser onipotente, esse deus deve aceitar as leis do mundo virtual. Em contraste com as regras de jogos de tabuleiro, estas leis não são explicitadas para o jogador antes de o jogo começar, mas descoberto durante o jogo ao interagir com o mundo do jogo³³. (RYAN, 2006, p. 115)

Neste modo externo/ontológico o jogador pode ter ângulos de visão da câmera em vertical e horizontal, o que facilita a visão dos objetos e a sua manipulação. O

³³ These catastrophic events that are released in the system, showing the power limits of the user. She can play God to the virtual world, but far from being omnipotent, that God should accept the laws of the virtual world. In contrast to the rules of board games, these laws are not made explicit to the player before the game starts, but discovered during the game, interacting with the game world. Tradução nossa.

interator tem um enorme desejo de agência nos ambientes digitais, caso suas opções sejam limitadas pode acabar criando certa impaciência por parte do jogador. Eles querem uma vasta liberdade para explorar e mais de um caminho para chegar a qualquer lugar, com todos os ramos possíveis de serem explorados. (MURRAY, 1997, p. 132)

3 – CONCEITUANDO O TERMO AVATAR

O termo “avatar” vem da palavra sântrica *avata-ra*, que significa “descida” ou “aquele que descende de Deus”, ou seja, qualquer espírito que ocupe um corpo de carne na Terra. A expressão surgiu na religião Hindu, que denota a encarnação de um ser espiritual que transcende para o plano físico. Acreditava-se que os avatares, nesta época, tinham poderes especiais e eram usados para certos propósitos na Terra. Já no contexto atual dos jogos eletrônicos e das Ciências da Computação, o termo avatar é designado para a representação gráfica do jogador ou usuário no ambiente digital.

Podemos dizer que o avatar é uma maneira de brincarmos com a identidade, sendo nós mesmos ou se passando por algum personagem que desejamos frente aos outros usuários. “Mesmo quando os avatares são desenhados grosseiramente ou oferecem possibilidades muito limitadas de personificação, eles ainda são capazes de proporcionar identidades alternativas que podem ser utilizadas com vigor.” (MURRAY, 1997, p. 114).

No cenário dos jogos eletrônicos, o termo avatar foi utilizado pela primeira vez no jogo Plato, criado para a plataforma de mesmo nome da Universidade de Illinois no final da década de 70, também considerado o primeiro MUD³⁴ interativo e baseado em gráficos. Em 1985, o jogo de *role-playing game* (RPG) *Ultima IV: The Quest of the Avatar*, trouxe através da trama o personagem Lord British, que precisava conquistar atributos para ter o nome de Avatar. Já em 1987, o primeiro jogo RPG multiplayer digital e online, *Habitat*, também empregou o termo. Neste trecho os autores do jogo explicam as funções do avatar no *game*:

Os jogadores são representados por figuras animadas que chamamos “avatares”. Avatares geralmente possuem, embora não exclusivamente, aparência humanoide (...). Avatares podem se mover no ambiente ao seu redor, pegar, soltar e manipular objetos, conversar uns com os outros, e fazer gestos, cada um sob o controle de um único jogador. O controle funciona através do joystick, o qual permite ao jogador apontar para as coisas e emitir comandos. Para conversar é preciso usar o teclado. O texto que o jogador digita aparece sobre a cabeça do seu avatar, como nos desenhos animados no estilo “balão de diálogo”.³⁵ (MORNINGSTAR; FARMER, 1990).

³⁴ Do inglês Multi-User Dungeon, com variantes posteriores, como Multi-User Dimension e Multi-User Domain, é uma plataforma virtual em tempo-real para múltiplos jogadores, originalmente de base textual.

³⁵ Livre tradução de: The players are represent by animated igrues that we call “Avatars”. Avatars are usually, though not exclusively, humanoid in appearance. (...) Avatars can move around, pick up, put

O uso do avatar dentro das plataformas virtuais deixa os usuários mais livres e propensos a reforçarem sua identidade e os seus desejos pessoais, pelo fato de estarem disfarçados e distantes dos usuários ou jogadores ali presentes. Mark Meadows defende esta ideia e acredita que a sensação de segurança transmitida pelo avatar nos ajuda a revelar quem realmente somos:

Estamos mais inclinados a nos revelar quando usamos nossos avatares. Estamos mais inclinados a revelar o que queremos, o que nos desagrada e o que pensamos. Estamos mais inclinados a nos expor com base no pressuposto de que o anonimato e a distância é o que importa. Mas em um mundo onde a informação é mais importante do que a proximidade física, não estamos tão seguros como se poderia supor (...). Colocamos essas máscaras, entramos em nosso mundo virtual e temos a sensação de que "tudo está sob controle" (...) Vestir essa máscara nos ajuda a sentir como se as coisas estivessem realmente sob controle, mas isto não é necessariamente verdade. Há muitas indicações de que temos muito menos controle quando usamos avatares do que podemos imaginar ³⁶ (MEADOWS, 2008, 36-7).

Portanto, os avatares são representações audiovisuais dos usuários nestes ambientes virtuais, mas dentro dos limites que a máquina e a inteligência artificial do jogo prevêem. Em alguns jogos, como *God of War*, por exemplo, o jogador será o personagem Kratos e irá agir dentro das funcionalidades deste personagem criado pelo autor, tendo menor possibilidade de personificar o avatar, do que em jogos como *Second Life* ou *The Sims* que permitem modificar desde a aparência, até aspectos da personalidade do avatar, por serem jogos de simulação da vida.

Para Frasca (2001b, p. 07), ao introduzir seres humanos (avatar) em *videogames*, *The Sims* abriu uma “caixa de pandora” ideológica, ao contrário da maioria dos outros jogos que exploram universos fantásticos e fictícios. Se os criadores de jogos perceberem isso, o *game* pode se tornar um meio para exploração e discussão de nossas realidades pessoais e sociais, deixando de ser um simples brinquedo.

Ao entrar no ambiente virtual, o usuário ou jogador através do avatar pode estar buscando uma fuga dos seus papéis e identidades do mundo real. É como entrar em uma

down and manipulate objects, talk to each other, and gesture, each under the control of an individual player. Control is through the joystick, which enables the player to point at things and issue commands. Talking is accomplished by typing on the keyboard. The text that a player types is displayed over his or her Avatar's head in a cartoon-style “word balloon”.

³⁶ Livre tradução de: “We are more inclined to reveal ourselves when we use our avatars. We're more inclined to reveal what we want, dislike and think. We are more inclined to expose ourselves on the assumption that anonymity and distance matter. But in a world where information is more important than physical proximity, we are not as safe as we might assume (...) We put these masks on, entered our virtual worlds, and had the feeling is that "all is under control" (...) Wearing this mask helps us feel as if things are really under control, but it is not necessarily true. There are many indications that we have much less control as we use avatars than we might think.”

cidade onde ninguém te conhece e sabe do seu passado, e partir de então adotar uma nova personalidade com base nos papéis pré-definidos pelo sistema virtual. Segundo Geser (2007), uma imersão mais longa nesses ambientes artificiais pode criar um efeito de “desculturalização”.

Rune Klevjer, em sua tese de doutorado intitulado *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games* (2006), coloca que o avatar dentro dos jogos de computador não deve ser visto como uma simples ferramenta, mas sim como algo que dá ao jogador uma posição dentro do ambiente simulado:

Em outras palavras, um avatar é interessante e jogável não apenas devido ao que ele nos permite fazer ou realizar, mas devido ao que acontece no mundo em que o avatar nos deixa habitar. O avatar é uma manifestação incorporada do engajamento do jogador com o mundo do jogo, ele é a encarnação do jogador³⁷. (KLEVJER, 2006, p. 10)

Nos jogos eletrônicos atuais, a principal estratégia para garantir o sentido de agência é a personificação do avatar, neste sentido, a união do usuário e da máquina criam uma sistema de auto-controle e auto-organizado. Isso faz com que o jogador sinta que o computador é uma extensão da sua consciência e ele uma extensão do computador.

3.1 - GÊNERO AUTOBIOGRÁFICO

O termo autobiografia surgiu na Inglaterra, no século 18, como um gênero nobre e com grande espaço na sociedade. Posteriormente, se difundiu em outras línguas na Europa, sendo uma palavra radicalmente nova na história da civilização, tendo sido as “Confissões” de Santo Agostinho o relato chave para a criação deste gênero. A palavra autobiografia, em linhas gerais, significa o modo de contar e publicar histórias de sua própria personalidade, podendo ter um sentido restrito, que baseia-se na história da

³⁷ Livre tradução de: In other words, an avatar is interesting and playable not just because of what it makes us able to do or perform, but because of what happens to us in the world that the avatar lets us inhabit. The avatar is the embodied manifestation of the player's engagement with the gameworld; it is the player incarnated.

personalidade ou um sentido amplo, sendo toda forma de escrito que trate de si diretamente, relatando sua experiência pessoal.

A autobiografia relata dimensões subjetivas e pessoais, que envolvem acontecimentos, afetos e frustrações que marcam a vida do sujeito, e, na medida em que o faz, possibilita, através da linguagem, a construção ou reconstrução do sentido dessa trajetória.

Contar a própria história é um exercício de autoconsciência, de distanciamento que faz com que o narrador, numa espécie de reflexão interna, seja expectador de si mesmo: um eu que deseja contar sua história pessoal, que cria e ao mesmo tempo observa, dialoga e intervém no processo de criação. (VASCONCELOS E CARDOSO, 2009, p. 03)

Para a autobiografia, o ponto principal é o indivíduo e a sua subjetividade, contexto que surgiu no Romantismo, onde os escritos tinham todos os olhares voltados para o seu eu. Um dos mais importantes teóricos da autobiografia e de todas as formas da escritura íntima, Philippe Lejeune, em seu livro “O Pacto Autobiográfico” (1975), faz uso de diferentes termos para definir a manifestação autobiográfica. Este conceito surgiu em contraste com outros tipos de escritas pessoais, como os diários e as correspondências. Portanto, o termo parece insuficiente frente às diversas formas de escritas da identidade pessoal que vão muito além do meio literário e escrito.

Por conta disso, a autobiografia se constituiu como um gênero, ou seja, “um conjunto variável, complexo, de certo número de traços distintos que devem, primeiramente, ser apreendidos sincronicamente no sistema geral de leitura de uma época, e analiticamente, pela dissociação de fatores múltiplos, cuja hierarquização é variável”³⁸ (LEJEUNE, 1975, p. 8). Neste caso, a autobiografia é um gênero narrativo, que segundo Barthes (1973), a narrativa deve ser entendida em três níveis: o nível das funções, ligado a funcionalidade e a significação dos elementos na narrativa; o das ações formado pelo estudo dos personagens e o nível da narração que é a própria história narrada.

Segundo Lejeune, todo gênero está suscetível a mudanças ao longo dos anos que fogem as normas estabelecidas. Novos meios de construção surgem e isso faz com que as regras caminhem constantemente por um terreno instável e em transformação. Nessa perspectiva, observa-se que inicialmente a autobiografia foi tratada como um discurso

³⁸ Livre tradução de: “un assemblage variable, complexe, d’un certain nombre de traits distinctifs qui doivent d’abord être appréhendés synchroniquement dans Le système general de lecture d’une époque et analytiquement par La dissociation de facteurs multiples dont La hiérarchisation est variable”.

literário, para posteriormente, ser reconhecida em suas variadas formas de manifestação, como cinema, artes plásticas, correspondências, blogues na internet, entre outros.

A autobiografia reafirma o eu e é a identidade entre autor, narrador e personagem. Desta maneira, a autobiografia é principalmente uma narrativa que transmite acontecimentos passados, onde o assunto central é a vida pessoal de quem está contando, por conta disso, uma autobiografia nunca pode ser anônima.

Lejeune (1975, p.7) aponta que nas narrativas ficcionais o leitor busca semelhanças entre os acontecimentos, os personagens e a vida do autor. Por outro lado, na autobiografia, busca “buracos” ou falhas que comprovem a não correlação entre autor, narrador e personagem.

Quando alguém decide escrever uma autobiografia, ele precisa selecionar acontecimentos de maior e menor relevância, desta maneira, alguns fatos ganharão maior espaço na narração em detrimento de outros. Assim como alguns fatos deixarão de ser contados para que outros com maior relevância entrem na história. Desta maneira, podemos dizer que na narrativa ficcional ocorre um esquecimento do eu, enquanto que na autobiografia acontece a sua fixação a partir da construção da imagem de si mesmo.

Passegi (2008 apud VASCONCELOS e CARDOSO, 2009, p. 03), em seus estudos sobre autobiografia explica três momentos importantes deste gênero: no primeiro é dada uma ordem para que o autor entre no processo de escrita; o segundo é a ação da escrita, da descoberta de possibilidades concretas de auto comunicar-se e auto expressar-se e o terceiro momento é o distanciamento da escrita e do seu objeto de si, e ao mesmo tempo reconhecer sua função como interlocutor ativo do desenvolvimento da escrita.

Podemos perceber que a autobiografia não é um simples contar de histórias, mas sim, um processo que nasce a partir do momento que o autor sente a necessidade de relatar sua história com base nos acontecimentos da sua vida. Estruturalmente falando, a formação da narrativa autobiográfica se dá a partir de um sujeito que é autor, narrador e escritor que irá relatar a sua experiência do mundo para um leitor que tenta estabelecer uma comparação com os fatos da sua vida, e que por sua vez, não irá questionar se os acontecimentos ali relatados são verdadeiros ou não, e tomando-os como verdade.

Nos últimos anos, a ascensão do espaço virtual vem alterando as formas de representação de si. O que antes ficava restrito ao papel, agora passa a ser escrito em um ambiente virtual, através de uma tela de computador. Antes a escrita era de si para a si,

agora passa a ser de si para os outros, mudando a maneira como os indivíduos passam a se representarem no plano virtual.

O sujeito interator, na tela, imerso, troca ideias e opiniões com outros sujeitos que o “ouvem” sem o desconforto do olho no olho, comprometendo-se sem medo da crítica. Essa talvez seja a principal característica do ciberespaço: a interatividade e autonomia do escrito. (SANTA, 2011, p. 03)

Por conta dessa liberdade ao auto representar-se, acaba criando conteúdos cada vez mais abrangentes e complexos, já que ficou mais fácil o sujeito criar múltiplas identidades sociais. O indivíduo que está inserido neste espaço passa a clamar pelo olhar do outro, expressando-se publicamente, exibindo-se na *webcam*, criando máscaras ou avatares de si em ambientes virtuais ou em jogos digitais, como o *The Sims*.

Percebemos neste espaço, uma fusão entre ficcional e real, uma vez que os usuários tornam-se imortais ao armazenarem suas vidas em um sistema formado por códigos e dados. É criado um mundo virtual, onde criam seus cotidianos a partir do momento que passam a ficar imersos em um espaço que abriga múltiplas identidades e histórias dos seus adeptos.

3.2 - A SÉRIE *THE SIMS*

A série *The Sims*, criada pelo designer de jogos William Ralph Wright, é um jogo lançado em 2000 que faz a simulação da vida. A proposta apresentada por Wright foi simular situações cotidianas vividas pelas pessoas através de avatares denominados *Sims*. O jogo veio com a promessa de deixar os interatores serem o “Deus” do espaço e realmente provocou surpresa com a proximidade do mundo real. Segundo dados de notícia publicada no site da Info³⁹, a série já vendeu mais de 150 milhões de cópias em todo o mundo.

The Sims foi lançado com uma vasta gama de interações que permitem ao jogador ser co-autor do jogo, reinventando e modificando as situações. De acordo com Frasca (1999), jogos simuladores, como os jogos da série *The Sims*, são *paidéia*, ou seja, não tem nenhum objetivo pré-definido, pelo fato do jogo ser aberto, sem uma meta específica, diferente da maioria dos outros jogos. Além disso, como explica

³⁹ <http://info.abril.com.br/games/noticias/2013/06/the-sims-4-sera-revelado-em-agosto.shtml>.

Zimmerman (2004), apesar da série *The Sims* não ser considerada um jogo de “narrativa interativa”, e sim de simulação do cotidiano, seu sistema é projetado para que as histórias surjam a partir das ações do jogador dentro do âmbito de regras do jogo.

O criador do jogo gerou um mundo povoado de avatares e objetos capazes de expressarem diversas interações que são ativadas a partir da relação dos jogadores com este espaço, o que modifica o estado do sistema abrindo novas possibilidades de ação e reação. “Quando estes objetos oferecem uma variedade razoável de comportamentos, as possibilidades combinatórias são tão complexas que o game designer não pode antecipar todas as histórias que o sistema pode produzir⁴⁰” (RYAN, 2006, p. 107).

Na primeira série do *game*, os jogadores podiam personalizar com poucas opções seus *Sims* e colocarem para morá-los em uma casa na cidade virtual do jogo. Lá os avatares ficavam restritos a sua casa e ao seu quintal, realizando tarefas do dia a dia como cozinhar, estudar, ver televisão, dormir e receber alguns vizinhos em casa. O único momento em que o *Sim* saía de casa era na hora de ir trabalhar e aparecia o carro da empresa para pegá-lo. Mas, ainda assim, o jogador não ia até o local de trabalho com o avatar, ficava com a mesma visão da casa e do quintal esperando o *Sim* retornar do emprego.



Figura 5: Tela do jogo do *The Sims 1*, com a barra de opções e necessidades dos Sims. (disponível em: <http://brendarela.blogspot.com>)

⁴⁰ Livre tradução de: When the world contains a high number of different objects, and when these objects offer a reasonably variety of behaviors, the combinatorial possibilities are só complex that the designer cannot anticipate all the stories that the system can produce.

Tecnicamente, não há uma maneira de completar o jogo, portanto, para que os jogadores não se cansassem daquela rotina restrita ao lar do personagem, foram criadas sete expansões para o *game*. Cada pacote vinha com novidades, como novos utensílios para decorar a casa, interações junto aos outros *Sims*, roupas e outras possibilidades de simulação, tornando-o cada vez mais aberto às novas ações e interferências no mundo virtual. A primeira dessas expansões chegou logo após o lançamento do jogo, ainda em 2000, com o *The Sims – Gozando a Vida*. Neste jogo o usuário já ganha a possibilidade de sair de casa e ir visitar outros locais do mapa, além de explorar a vertente da diversão e de interagir com objetos e situações exóticas. Em seguida, foram surgindo uma série de outros pacotes, como o *The Sims – Fazendo a Festa*, *The Sims – Encontro Mercado*, *The Sims – Em Férias*, *The Sims – O Bicho vai Pegar*, *The Sims – Superstar* e por último em outubro de 2003, o *The Sims – Num Passe de Mágica*.

Mesmo com todas as atualizações do primeiro *game*, em 2004 a produtora *Maxis*⁴¹ e a distribuidora *Electronic Arts*⁴² lançaram o *The Sims 2*. Esta segunda versão veio com várias alterações, melhoramento gráfico e completamente em 3D, o que resultou em um jogo muito mais próximo da realidade. Agora os *Sims* envelhecem, ganham traços genéticos dos seus antepassados, as expressões faciais se tornaram mais aparentes, representando bem o humor, necessidades e a individualidade de cada um. A promessa realista do jogo chamou tanto a atenção dos fãs que vendeu mais de um milhão de cópias em dez dias⁴³. Para aprimorar ainda mais o *game*, foram lançados mais oito expansões, entre elas *Bichos de Estimação*, *Vida de Universitário*, *Vida Noturna*, *Vida de Apartamento*, *Aberto para Negócios*, *Bon Voyage*, *Tempo Livre* e *Quatro Estações*. Além de dez pacotes de *Coleções de Objetos* e mais algumas expansões especiais.

⁴¹ Atualmente é uma empresa subsidiária da *Electronic Arts* e uma das quatro divisões da companhia, responsável pela produção de jogos como *The Sims* e *Sim City*.

⁴² Empresa de software de entretenimento interativo fundada em 1992. Oferece jogos, conteúdos e serviços online para consoles conectados à internet, computadores pessoais, telefones celulares e tablets. (informação disponível em: <http://www.ea.com/about>).

⁴³ <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u17074.shtml> Acesso em 01.08.13.



Figura 6: Tela do jogo do *The Sims 2*. (Disponível em <http://aloucasonhadora.blogspot.com.br/2012/10/the-sims-2.html>)

Em 2009, foi lançada a terceira série do jogo – *The Sims 3*. Desta vez o jogo pegou pesado no realismo dos *Sims* e na qualidade gráfica. Com traços de personalidade ajustáveis como ser azarado, afetuoso, ambicioso, entre muitas outras opções. É possível escolher também gostos favoritos para música, comida e cor, além de modificar as características de cada item. Desta maneira, o jogador cria um *Sim* único e com uma cuidadosa programação de inteligência artificial. Mesmo já tendo sido lançado há quatro anos, o *game* continua fazendo sucesso entre os fãs, já que anualmente vem lançando várias expansões para o jogo, o que traz infinitas modificações e tipos de interações. Até o momento já são onze pacotes de expansões - *The Sims 3 Deluxe*, *Ambições*, *Na Madrugada*, *Estações*, *Gerações*, *Pets*, *Celebridades*, *Sobrenatural*, *Volta ao Mundo* e as recém lançadas *Vida Universitária* e *Ilha Paradisiaca*. Mais sete pacotes de Coleções de objetos e outros nove Mundos novos para o jogador explorar.

Com as expansões instaladas no jogo, os jogadores podem viajar, ter uma casa na praia em outro país, ter vários animais de estimação, estudar ou ter infinitas profissões. Tudo isso possibilita aos jogadores realizarem desejos ou situações contrárias ao que realmente desejam, com uma incrível sensação de imersão, agência e transformação, o que proporciona longas horas de prazer e diversão.



Figura 7: Tela do jogo do *The Sims 3*. (Disponível em <http://memorias-de-uma-et.blogspot.com.br/2009/07/sims-3-passando-o-tempo.html>)

A Maxis anunciou em setembro de 2014 a quarta versão da série. Neste jogo foram aperfeiçoados os traços de emoção, personalidade, o modo de andar e se vestir. As ações que o jogador realiza no dia a dia do jogo com o avatar influenciam de maneira mais intensa o que os Sims pensam e assim, dão forma as histórias no *game*. Além disso, se torna possível esculpir com precisão tátil cada detalhe do corpo do avatar. Segundo dados divulgados pelo site VGChartz, de dezembro de 2014, já foram vendidas mais de 1,400 mil cópias do *The Sims 4*⁴⁴.

⁴⁴ <http://www.vgchartz.com/game/72139/the-sims-4/Global/> Acesso em 08.01.2015.



Figura 8: Tela de jogo do *The Sims 4* (Disponível em <http://www.gamestorming.com.br/2014/09/04/quase-tudo-sobre-sims-4/>)

3.3 – O GAME *THE SIMS 3* - CONCEITOS DE INTERATIVIDADE

O *The Sims 3* foi criado para oferecer ao jogador uma experiência quase real do cotidiano e desejo das pessoas. As histórias de vida dos *Sims* vão sendo construídas e modificadas conforme as ações dos jogadores – lojas, vizinhos, casas, lugares de festas, parques ao ar livre, praia, diferentes mundos e dezenas de eventos, incrementam o ambiente simulado. Um espaço virtual tão excitante faz com que nosso cérebro sintonize com essas cidades de um modo intenso que apagam o mundo à nossa volta.

Segundo o pesquisador Jan Simons (2007), o jogo foi projetado para permitir que as histórias surjam a partir da empatia e interação dos jogadores com os personagens. Além disso, um evento seja ele real ou ficcional, não são necessariamente

narrativos ou não, mas tornam-se histórias por que alguém resolve interpretá-los casualmente e cronologicamente integrados.

Este meio imersivo e participativo promete ao jogador vivenciar experiências jamais possíveis no mundo real. O cenário enciclopédico e aberto desperta o campo da imaginação e dos sonhos. As ruas, as casas, a opção de sair para trabalhar ou fazer compras trás para o usuário a semelhança com a vida real. Encontramos no *The Sims 3*, um alto poder de imersão, agência e transformação, características que nem sempre são encontradas em outros jogos com tanta intensidade, como em jogos de aventura, por exemplo. Nestes jogos existe a necessidade de já haver uma narrativa, por conta disso o poder de agência do jogador diminui significativamente. (VALE, p.80)

O que irá acontecer neste jogo é uma incógnita, tudo irá depender da ação e dos caminhos que o jogador irá explorar, o que torna cada existência no jogo singular. Cada vez que o jogador percebe o sentido de agência através das suas interações, maior se torna seu desejo de continuar explorando este espaço, com isso torna-se maior a chance dele se estabelecer e se envolver com o *The Sims 3*. Mas algumas relações sociais, éticas e morais já são pré-estabelecida pelo sistema. O *Sim* não pode, por exemplo, forçar outro *Sim* a ter relações sexuais com ele. Isso só é possível depois de certo grau de afetividade. Assim como o personagem não consegue pegar uma faca na cozinha e assassinar o outro, ou matá-lo com as próprias mãos.

O *The Sims 3* oferece um alto poder de agência em função da sua capacidade construtivista. O jogo é amplamente criativo, como por exemplo a invenção do seu avatar com uma riqueza de detalhes físicos e psicológicos. Ao iniciar o jogo, o jogador tem a opção de se mudar para uma casa pronta ou comprar um lote e construir sua própria casa. Depois de pronta, o jogador pode decorar e mobiliar do jeito que desejar ou usar a mobília oferecida pelo *game*. Além disso, pode criar quantos *Sims* quiser para colocar no jogo sendo controlados pelo sistema. “Esse prazer construtivista é a mais alta forma de agência narrativa que o meio permite, a habilidade de criar coisas que exibem comportamentos autônomos.” (MURRAY, 1997, p. 146). Se o jogador criar um mundo com personagens que ofereçam uma boa mistura de desafios e surpresas, suas ações poderão intervir na história do jogo e o próprio criador não poderá impedir, já que as ações dos outros avatares do sistema não são previstas. Murray (1997) destaca que por mais que o interator crie e modifique o jogo ele não é autor da narratividade digital, é somente o poder de agência.



Figura 9: Tela de criação do Sim em *The Sims 3*. (Disponível em <http://zovuyomputa.blogspot.com.br/2010/12/sims-3-and-our-reality.html>)

Machado (2002, p. 6) coloca que os regimes de imersão e agenciamento dos ambientes tecnológicos, estão promovendo o que ele chama de “hipérbole do sujeito”. Característica em que o jogador se insere no ambiente encarnado no personagem principal, visualizando o jogo através da câmera subjetiva ou como um observador externo que controla o avatar. Isso é muito claro na série *The Sims*. O jogo oferece várias opções de visualização em 3D e com alto zoom, que em alguns modos o interator se sente dentro da casa do seu *Sim*, visualizando bem as expressões do avatar e seu campo de visão, dando alto grau de imersão.

Já falamos aqui que o *The Sims 3* oferece grande poder de construtivismo e que seus *Sims* possuem significativas doses de inteligência artificial. Portanto, isso deixa os jogadores sedentos para usar essa capacidade de transformação e assumirem a identidade de um policial, caça fantasmas, médico ou bandido. Na hora de personalizar e criar seu *Sim* o jogador pode escolher vários estilos de cabelos, cor da pele, olhos, tatuagens e roupas. Além dos traços de personalidade que variam desde ser brincalhão, azarado, bravo, até gostos mais excêntricos, como ter atração por vampiros ou paranormalidade. Dependendo das características que o jogador escolher isso irá influenciar diretamente nos desejos e necessidade do seu *Sim* quando inseri-lo no jogo. Dessa forma o interator poderá se transformar realmente em um vampiro, por exemplo, ou ser bombeiro e ir apagar incêndios na cidade.

O anonimato desses ambientes “dá às pessoas a chance de explorar múltiplas personalidades e experimentar diferentes aspectos da subjetividade, jogar com sua própria identidade e tentar outras” (Turkle, 1995: 12). (...) O resultado é sempre um processo de negociação entre, de um lado, as iniciativas, as fantasias e os desejos de um jogador real projetado num avatar e, de outro, as convenções, atributos e possibilidades previstos no programa. (MACHADO, 2002, p. 9)



Figura 10: Tela de criação de um Sim lobisomem no *The Sims 3*. (Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=QoPGM9F-4gs>).

O conceito de interatividade externo/ontológico de Ryan (2006), é bem exemplificado no *The Sims 3*. A autora explica que este tipo de jogo oferece um sistema complexo e que seu desenvolvimento vai depender dos objetos e pessoas dentro do mundo virtual. Conforme o jogador escolhe trabalhar, viajar, namorar ou se divertir em algum lote isso vai afetando a vida dos personagens. Se o *Sim* arruma um emprego, ele consegue dinheiro para melhorar sua qualidade e estilo de vida, e assim chamar a atenção da sociedade. Se ele optar por começar um relacionamento com algum outro *Sim*, em breve poderá casar e ter filhos, ou se for infiel causará intriga entre os outros *Sims* caso descubram a traição.

Diante do que apresentamos percebe-se que o interator não pode ter total domínio do sistema, já que o jogo impõe intervalos de tempo para que o personagem sinta necessidade de ir ao banheiro, comer, tomar banho e dormir. Muitas vezes o

jogador quer continuar realizando determinada atividade com o *Sim*, mas não consegue, porque o personagem começa a se negar a fazê-las e a chamar a atenção do “Deus” do jogo desesperadamente até que atenda as vontades impostas pelo sistema. Em alguns casos o jogador precisa que o seu *Sim* crie certo número de amigos para ser promovido no emprego, então tenta incansavelmente conversar com algum vizinho até que o nível de amizade se estabeleça, mas pode ser impedido pela vontade de dormir do personagem.

4 – *THE SIMS 3*: DESCRIÇÃO DOS VÍDEOS DO YOUTUBE

4.1 - JOGADOR VIDA DE SIMS

4.1.1 – Vídeo 1

O jogador começa criando um avatar do sexo masculino, o nome dele é Eduardo Viana. Seu tipo físico é magro, um pouco musculoso, cor da pele morena clara, cabelo preto curto e cor dos olhos castanho. Está vestindo uma blusa regata nas cores azul, branco e vinho, calça na cor verde musgo e sapato cinza com preto.

Nos traços de personalidade ele ama o frio, é ambicioso, cabeça quente, tem destino estrelar, ou seja, quer ser famoso e é familiar. Seu sonho é ter um estilo de vida dos ricos e famosos. A sua comida favorita é panqueca, o estilo de música que ele mais gosta é latina e a cor é o branco. Seu signo é capricórnio.

O jogador criou um gato também para ficar na sua família, com o nome de Miau Viana, mesmo nome do seu gato na vida real. Seus traços são amigável, brincalhão e hiperativo.

4.1.2 - Vídeo 2

Neste vídeo o jogador constrói uma casa para o seu avatar e acaba ficando só com sete simoleons (denominação do dinheiro usado pelos sims no jogo), então foi procurar uma profissão para ele no computador. A profissão escolhida foi mágico e seu nome artístico é Davi Círculo.

O mascote da Universidade foi até sua porta deixar o kit de boas-vindas com objetos para caso ele queria ir para a universidade. Então Eduardo foi conversar com ele, enquanto os dois conversavam apareceu um portal no seu quintal. O jogador pegou o portal e guardou no seu inventário. O mascote disse que gostou do Eduardo e apareceram alguns corações na memória dele e logo em seguida Eduardo pediu para o mascote se retirar.

Em seguida, Eduardo foi encher a tigela de ração do gato e dar carinho para ele. Feito isso, Eduardo foi treinar alguns truques de mágica, já que ainda não sabe fazer muitos truques e assim, conseguir experiência de trabalho.

4.1.3 - Vídeo 3

Neste episódio Eduardo está indo visitar o Parque com seu gato Miau. Lá conheceu Agnes, os dois conversaram um pouco, ele fez um truque de mágica para ela e ela adorou. Eduardo estava ficando com fome, então foi fazer cachorros-quentes na churrasqueira do Parque.

Depois de comer, foi ao banheiro e comprou um bilhete da loteria. Eduardo foi para casa dormir. Ao acordar, escovou os dentes, trocou de roupa e foi tomar café da manhã. Apareceu uma mensagem de que o Festival de Verão chegou ao parque da cidade, então ele foi tomar banho para ir ao Festival.

Chegando ao Parque, ele pegou um cartão comemorativo com foto e foi participar da competição de comilança, mas acabou perdendo. Em seguida, Eduardo aproveitou o movimento no Parque para trabalhar como mágico e tentar ganhar algumas gorjetas. Eduardo já estava cansado de tanto trabalhar e decidiu ir para casa dormir.

4.1.4 - Vídeo 4

Eduardo acordou, escovou os dentes, tomou café da manhã e foi cuidar do gato Miau. Depois disso, ele foi ao Parque e conheceu Morgana. Eles conversaram um pouco e logo ele decidiu ir à Lagoa da Paciência procurar verduras e frutas para colher, mas como não achou, voltou para casa.

Chegando em casa, Eduardo foi usar o banheiro. Acabou entupindo a privada e ao tentar tomar banho, quebrou o chuveiro. Ele estava com fome e foi jantar. Depois que acabou foi desentupir a privada, consertar o chuveiro e lavar roupa. Em seguida brincou um pouco com Miau, pendurou a roupa no varal e foi dormir.

Ao acordar, Eduardo arrumou sua cama, escovou os dentes, urinou e foi tomar café da manhã. Depois foi se apresentar no Festival de Verão como mágico para conseguir experiência de emprego e ganhar alguma esmola. Depois de muito trabalhar,

Eduardo voltou para casa já exausto. Comeu, usou o banheiro, tomou banho e foi dormir.

4.1.5 - **Vídeo 5**

Eduardo acordou e foi navegar na internet. Quando acabou, escovou os dentes e tomou café da manhã. Eduardo foi visitar os vizinhos e depois foi passear no Festival de Verão. Chegando lá, ficou treinando seus truques de mágica porque ele quer atingir o nível dois de habilidade no trabalho. Eduardo viu algumas sementes, insetos e plantas no Parque e resolveu pegá-los. Depois de coletar os objetos, Eduardo foi se apresentar no Festival para ganhar dinheiro. Até que finalmente Eduardo conseguiu ganhar experiência para passar ao próximo nível na profissão e recebeu o título de Ilusionista Iniciante.

Eduardo recebeu uma oportunidade de conseguir um show no Parque caso ele consiga convencer o proprietário do local de que seu show é bom. Caso ele consiga, ele irá ganhar pontos de celebridade, dinheiro e experiência de emprego.

Depois de trabalhar, Eduardo foi embora para casa, já estava com muito sono. Quando chegou ele tomou banho, usou o banheiro, comeu e tomou café para diminuir um pouco o sono. E mais uma vez ele quebrou o chuveiro e entupiu a privada, então teve que consertar. Ele tomou mais uma xícara de café para ficar acordado e foi limpar o banheiro que ficou alagado. Depois foi cuidar e brincar com Miau.

4.2 - JOGADORA MSJUHGAMER:

4.2.1 - **Vídeo 1**

Este primeiro vídeo postado pela jogadora MsJuhGamer, mostra ela criando seu avatar ou Sim. O avatar é do sexo feminino, se chama Joana Amorim, a cor da pele é morena escura, tipo físico mediano, cabelo comprido liso na cor ruiva e os olhos são castanhos. Maquiou o rosto da Joana com sombra marrom clara nos olhos e lápis preto contornando os olhos. Na boca colocou um batom vermelho escuro. Na parte da roupa,

a jogadora colocou uma blusa tomara que caia, na cor lilás, calça jeans cinza escura e bota preta.

Nos traços de personalidade colocou a Sim como artística, disciplinada, amigável, galanteadora e ambiciosa. Como desejo duradouro colocou Atriz Superestrela. Para comida favorita a jogadora escolheu salada de outono, cor amarela, música pop e seu signo é leão.

4.2.2 - Vídeo 2

Neste segundo episódio do Jogo, a jogadora fez o chamado “cheat codes”, uma maneira de usar códigos no jogo para burlar o sistema e facilitar a jogabilidade. Neste caso ela usou o código para ganhar mais dinheiro e finalizar a construção e decoração da casa, com a justificativa de dar um pouco mais de conforto para seu avatar, já que demora um pouco no jogo para o Sim ganhar dinheiro.

Como a jogadora escolheu como desejo duradouro ser uma atriz superestrela, o avatar despertou a vontade de ganhar um nível de estrelato. A jogadora então foi procurar um trabalho dentro da carreira desejada, no estúdio de filmagem da cidade e colocou seu avatar para iniciar a carreira cinematográfica. Já empregada, a carreira exige que o avatar tenha um bom relacionamento com as pessoas e, para isso, a jogadora resolveu atender um desejo de Joana e levá-la para visitar a galeria de arte. Chegando lá, Joana cumprimentou todos os visitantes do local e começou a conversar com o Sim chamado Rhett. Em meio a conversa, Joana tentou se insinuar a ele que negou a iniciativa por já ser casado e começou a achá-la incômoda. A negativa de Rhett desanimou a jogadora que resolveu sair da galeria de arte e ir visitar o teatro para tentar conhecer algum avatar famoso, mas sem sucesso. Então resolveu assistir aulas de violão para tentar começar a se apresentar em público. Depois da aula, Joana já estava com sono e cansada e foi para casa dormir. A jogadora comprou um violão para Joana.

Joana acordou, foi tomar café, mas já estava próximo da hora de sua carona para começar seu primeiro dia de trabalho. Joana foi trabalhar com fome, por conta disso, não estava com bom humor, o que interferiu no seu desempenho no trabalho. Joana foi para casa tomar banho, realizou seu desejo de tocar violão, ganhou um ponto de habilidade no instrumento e foi dormir. No outro dia ao acordar, Joana foi tomar café e sentiu-se incomodada com a sujeira da casa. A jogadora colocou Joana para assistir um pouco de televisão enquanto a carona para o trabalho não chegava e conseqüentemente

aumentar seu nível de diversão para ir bem humorada para o trabalho. Como Joana foi bem humorada trabalhar, seu desempenho nas atividades aumentou muito e ela conseguiu ser promovida no emprego para assistente de iluminação.

4.2.3 - Vídeo 3

Dando continuidade ao jogo da Sim Joana Amorim, a avatar retornou do trabalho tensa e foi para casa assistir um pouco de televisão para aumentar seu nível de diversão. A jogadora JuhGamer, decide ir ao mercado com a sua avatar, mas descobre que está tendo uma festa em uma das casas da vizinhança e resolve levar Joana até lá. Ao chegar na casa, que supostamente estaria tendo uma festa, vê que só tem o dono da casa lá, sem nenhum outro convidado e decide ir embora para a galeria de arte.

Já na galeria de arte, Joana conheceu vários novos Sims e começou a conversar com o Cycl0n3. Os dois conversaram um pouco e logo JuhGamer foi ver no mapa da cidade se estava tendo alguma outra atração e percebeu que a festa na casa em que ela havia visitado anteriormente tinha acabado de começar, de acordo com o horário marcado no tempo do jogo e se dirigiu novamente para lá. Chegando na festa, o dono da casa pediu para Joana se retirar da casa dele, pois ela não havia sido convidada. Então Joana começou a tocar violão do lado de fora da casa, o que atraiu a atenção das pessoas que estavam na festa. Mas a jogadora, chateada por não poder ter entrado na festa, resolveu ir embora com seu avatar para casa. Ao chegar em casa, mais uma vez Joana sentiu repulsa pelo ambiente estar sujo. Então, a jogadora resolveu comprar um telefone para que Joana pudesse ligar para uma empregada. Ao sair do banho Joana foi preparar macarrão com queijo para jantar, com isso ela ganhou seu primeiro ponto de habilidade em culinária. Ao terminar sua janta, a jogadora colocou Joana para contratar um mordomo e depois foi dormir.

Ao acordar Joana foi novamente trabalhar. Ela chegou bem humorada no trabalho, o que facilita o aumento do seu desempenho e uma nova promoção. Durante o expediente Joana realizou ações como elogiar o diretor de filmagem, conheceu um pouco mais do elenco e trabalhou duro, o que deixou o avatar muito estressado e de mau humor. Ao final do expediente Joana foi conversar um pouco com um Sim e a jogadora expôs o desejo de fazer com que Joana arrume um namorado. A conversa com o Sim não rendeu muito, pelo fato de Joana estar muito estressada e com sono, somente descobriu que se tratava de uma paparazzi. Então Joana decidiu ir para casa. Chegando

lá, a jogadora colocou seu Sim para conversar um pouco com o mordomo, mesmo seu avatar estando de mau humor e reclamando de sono. Como a jogadora ignorou os alertas de mau humor e estresse de Joana, ela teve que ser consolada pelo mordomo por estar muito triste. Ainda assim, a jogadora JuhGamer ao ver isso, se perguntou porque ela teve que ser consolada. Até que finalmente colocou Joana para ir dormir.

4.2.4 - Vídeo 4

Ao acordar Joana foi preparar o café da manhã, mas não deu tempo dela comer porque a carona para levá-la ao trabalho já tinha chegado. Por conta disso, Joana foi mal-humorada para o trabalho, com fome, estressada e suja. Chegando ao trabalho, apareceu uma oportunidade de trabalho cinematográfico para Joana fora do estúdio e a jogadora resolveu executá-lo, ao mesmo tempo apareceu um alerta de que o cobrador estava indo até a casa dela para confiscar alguns objetos por ela não ter pago as contas, o que deixou a jogadora JuhGamer com muita raiva. Mas como a jogadora tem muito dinheiro por ter feito o “cheat”, citado no segundo vídeo, ela imediatamente comprou tudo de novo. Este acontecimento, fez com que Joana acrescentasse mais sentimentos negativos, deixando-a com mais mau humor ainda. Nesta altura do jogo, a avatar estava extremamente mal-humorada, reclamando constantemente através de mímicas e gestos com o jogador. Então Juh a mandou de volta para casa para tentar recuperar suas barras de necessidades e tirar os sentimentos negativos que estavam caracterizados na cor avermelhada na base de opções da Sim.

Chegando em casa, Joana foi finalmente pagar as contas, depois comeu a sobra da comida que estava guardada na geladeira, o que fez com que Joana ficasse com sentimento negativo por ter se alimentado de comida com gosto de geladeira. Na observação do jogo, diz que se o jogador comprar uma geladeira mais cara isso não irá mais acontecer. Depois de feita a refeição, Joana foi tomar banho e assistir televisão para tentar tirar seu estresse e aumentar sua diversão. Com isso, Joana melhorou seu humor e foi tocar violão, ganhou mais um ponto de habilidade e foi dormir.

Ao acordar, Joana foi tomar café, assistir um pouco de televisão e ir trabalhar. Neste dia Joana foi trabalhar bem humorada, o que lhe garantiu um pequeno aumento de salário e um grande aumento na barra de desempenho no trabalho, aproximando Joana de uma nova promoção.

4.2.5 - Vídeo 5

Neste episódio Joana está dormindo e ao acordar reclama de fome, mas a jogadora a mandou ir tomar banho enquanto o mordomo foi fazer sua janta. Depois de alimentada, ela foi estudar culinária para ganhar mais um ponto de habilidade e aprender a fazer novos pratos. Depois de estudar, Joana foi conversar com o mordomo e dormir mais um pouco até amanhecer. Ao acordar, a jogadora mandou Joana ir visitar o Parque Central, mas no meio do caminho JuhGamer lembrou que Joana tinha recebido uma oportunidade de utilizar seus pontos de habilidade em violão no teatro da cidade para ganhar uma nova composição e aproveitou para ir até lá receber. Feita a oportunidade, Joana se dirigiu para o Parque para tocar violão para os outros visitantes do local, que curtiram sua apresentação. Depois de tocar, Joana conheceu um Sim famoso, com um nível de estrelato e começou a interagir com ele com o interesse de também conseguir ter algum nível de fama. Depois da conversa, Joana foi fazer um piquenique no parque e encerrou o episódio.

4.3 - JOGADOR JOSÉROBJR

4.3.1 Vídeo 1

O jogador José começou criando um Sim do sexo masculino, com o nome de Marcos Fontes, cor da pele branca, tipo físico magro, cabelo curto liso da cor preta, olhos castanhos. Na roupa, o jogador escolheu uma blusa preta de manga curta e com uma estampa de música na frente, com calça jeans azul escura e tênis preto e branco. Nos traços de personalidade José escolheu maligno, azarado, bravio, esportivo e artista nato. Como “desejo duradouro”, Pedro tentará ser mestre acrobata. Colocou a cor verde-água, música pop e sorvete de frutas como favoritos. Já no signo o jogador ignorou esta parte e deixou o que já foi sorteado pelo jogo, o que não nos foi possível ver no vídeo.

José criou também uma cadela, chamada Pitucha Fontes, da raça dalmata. Nos traços de personalidade o jogador escolheu amigável, ordeira e barulhenta. Concluída a

construção da família, ele mudou seus avatares para uma casa construída por ele, no valor de mais ou menos 14 mil simonleons, lhe restando cerca de 1700 simonleons para começar o jogo.

4.3.2 - Vídeo 2

Inicialmente o jogador começou a mobiliar a casa, já que estava sem móveis nenhum e todo Sim precisa de objetos essenciais para suprir suas necessidades no jogo. Como descrito no primeiro vídeo, o jogador tinha cerca de 1700 simonleons para gastar no jogo, e logo de cara o primeiro objeto que o jogador achou essencial comprar foi uma mesa de computador, uma cadeira e um computador, o que fez com que ele gastasse cerca de 900 simonleons e ficando com pouco dinheiro para comprar os outros objetos essenciais para a casa. Outro detalhe é que José se esqueceu de construir um cômodo para o banheiro na casa, então além de sem dinheiro, não tinha onde colocar o vaso sanitário e o box para banho. No fim das contas, o dinheiro só deu para o seu avatar comprar mais uma cama, uma geladeira, uma bancada de cozinha e uma pia, sobrando apenas 44 simonleons.

Para conseguir mais dinheiro, Marcos foi procurar um emprego e seu desejo era iniciar a carreira de acrobata e conseguiu. Como nome artístico, José escolheu “Frenético Esticaldo” e em seguida partiu para o parque para tentar ganhar algumas gorjetas. Chegando lá, o Parque estava vazio, então Marcos foi para a piscina comunitária, onde tinham mais pessoas, já que seu desejo é tentar ser famoso e reconhecido como acrobata.

Logo que chegou ao local, Marcos foi cumprimentar uma Sim que tem um nível de fama, mas inicialmente, ela não teve uma boa impressão dele, que continuou insistindo com assuntos variados para cativá-la, até que finalmente descobriu que ela gosta de falar de carisma, e com isso, ganhou um nível de estrela de fama. Mas logo em seguida, desistiu de fazer amizade e foi tentar se apresentar como malabarista em troca de gorjetas, o que não era permitido na piscina comunitária. E mais uma vez Marcos teve que ir para outro lugar tentar ganhar dinheiro. O local escolhido foi o ferro velho da cidade, onde é permitido o Sim procurar sucata e vender, o que lhe rendeu 38 simonleons. Chegando em casa, José viu que Marcos queria urinar, mas como não tinha uma privada, tentou correr com seu avatar para um banheiro comunitário. Não deu

tempo de Marcos chegar ao banheiro e urinou na roupa, deixando seu Sim com muito mau humor e com o nível de higiene zerado. Então José foi em busca de um box para tomar banho, mas sem sucesso, tendo que colocar Marcos para dormir sem tomar banho mesmo e com um péssimo humor.

4.3.3 - **Vídeo 3**

Neste episódio Marcos acordou ainda de mau humor por estar sujo e com fome. Então foi tomar um suco, já que não tem muita opção de comida, por ainda não ter dinheiro para comprar um fogão e depois comprou uma vasilha de comida para a Pitucha que também estava com fome. Depois foi até um chuveiro comunitário da cidade para tomar banho e então, foi para o Parque fazer acrobacias em troca de gorjetas atraindo a atenção dos outros Sims que gostaram da sua apresentação, lhe dando algum dinheiro em troca. Após a apresentação, alguns Sims famosos foram conversar com Marcos, que começou a interagir com eles, com a intenção de conseguir aumentar seu nível de fama, só que José ignorou a vontade de urinar de Marcos, que acabou fazendo xixi na roupa na frente de todos os outros Sims que estavam no parque, deixando-o muito envergonhado.

Neste momento do jogo, Marcos está muito mal-humorado, porque além de sujo, estava com fome e com sono. Marcos foi tomar banho no banheiro comunitário e voltou para casa para jantar e dormir.

4.3.4 - **Vídeo 4**

Marcos acordou de bom humor e foi arrumar e limpar a casa e brincar com a Pitucha. Depois viu que tinha recebido presentes de dois conhecidos através do carteiro, uma luminária e um aparelho de som. José decidiu colocar Marcos em um emprego de meio período no mercado local, para ganhar mais dinheiro, mas viu que não poderia ter dois empregos. Então Marcos foi realizar um dos requisitos da sua profissão de acrobata, que é melhorar sua habilidade atlética. Com melhor nível atlético, Marcos recebeu a oportunidade de dar um show no parque e ganhar mais experiência de emprego, simonleons e pontos de celebridade. Para isso, Marcos teve que fazer uma pequena apresentação para a dona do evento e conseguiu convencê-la a lhe dar a

apresentação no palco do parque agendada para o dia seguinte. No parque, Marcos encontrou uma celebridade com quatro estrelas de fama e tentou impressioná-lo para conseguir aumentar seu nível de fama, mas não conseguiu por já estar com muito sono.

Então, Marcos foi para casa dormir para recuperar as energias. Depois de acordar, Marcos foi para o computador causar polêmica no fórum da internet, já que Marcos tem características malignas na sua personalidade. José percebeu que o computador estava sendo pouco útil e resolveu vendê-lo para comprar uma privada e luzes para a casa.

Apareceu uma paparazzi na porta da casa do Marcos quando ele saiu para jogar o lixo. José ficou empolgado por já estar conseguindo fama e ser fotografado. Marcos foi para o parque trabalhar como acrobata para conseguir algum dinheiro, atraiu a atenção do público com novas acrobacias e consequentemente, recebeu mais gorjetas.

Depois do trabalho no parque, chegou a hora do Marcos se preparar para a apresentação agendada no dia anterior. Marcos chegou um pouco atrasado e com muito sono para apresentar-se, mas conseguiu agradar o público com variadas apresentações, o que lhe garantiu uma promoção no emprego e uma boa gorjeta. Terminada a apresentação, Marcos foi para casa e viu que a sua cadela estava dormindo na casa do vizinho. Deve ser porque ela não tem uma cama e Marcos não lhe dá muita atenção. Então, José resolveu cuidar um pouco dela e foi dormir, já que sua barra de energia estava quase zerada.

4.3.5 - Vídeo 5

Neste vídeo Marcos acordou e viu Pitucha destruindo sua cadeira e foi repreendê-la por isso. Enquanto tomava café da manhã, viu que tinha recebido muitos presentes dos seus amigos virtuais (para ser mais exato, doze presentes), entre eles dinheiro, mesa de jantar, aparelho de som, sofá e luminária. Estes presentes vão ajudar José a melhorar sua casa, já que esteve um bom tempo com pouquíssimo dinheiro e com poucos objetos.

Feita a refeição da manhã, Marcos foi interagir com Pitucha e em seguida se exercitar escutando música para ganhar experiência de emprego. Com um pouco mais de dinheiro José conseguiu construir um banheiro para o Marcos, já que a ducha e o vaso sanitário estavam dentro do quarto. Após se higienizar e urinar, Marcos percebeu

que havia um objeto na sua cozinha chamado de gnomo mágico. Não ficou explicado no jogo de onde este gnomo havia saído e para o que servia, mas José deixou ele lá.

Marcos resolveu conhecer a vizinha, chamada Juliet e começaram a conversar. Marcos descobriu que ela é política e que está solteira. Então José resolveu cantar ela, que gostou das insinuações de Marcos, por ser uma romântica incorrigível. Até que outra Sim muito famosa no jogo, chamada Dina Caliente apareceu e ele parou de interagir com Juliet para ir conversar com ela. José é muito interessado em ter fama, mas o papo com Dina não fluiu muito. No meio de tudo isso, ele percebeu que foi roubado, mas não mostrou por quem e nem como. Então resolveu continuar flertando com Juliet, até que ele teve seu primeiro beijo no jogo com ela e imediatamente já a pediu em namoro e ela aceitou. Marcos já estava muito mal-humorado por estar com sono e resolveu ir para casa dormir.

4.4 - JOGADORA IZABELLY

4.4.1- Vídeo 1

A jogadora Izabelly Tutoriais, começou criando um avatar do sexo feminino e colocou o nome dela de Débora Hittler (a jogadora disse que gosta muito desse sobrenome). Escolheu uma Sim com a cor da pele branca, magrela, cabelo loiro claro comprido, com as pontas levemente onduladas e com tons esverdeados. Escolheu olhos na cor azul. Na parte de maquiagem, colocou os olhos com sombra rosa clara e lápis também rosa claro. Blush levemente rosado e batom rosa claro com brilho.

Colocou uma tatuagem de coelho rosa no braço do avatar e outra nas costas estilo tribal. Nas roupas escolheu um casaco esportivo branco com detalhes em rosa, estampado na frente, com uma blusa branca por baixo, short curto jeans e tênis tipo all star rosa. Colocou também unhas compridas na cor rosa. Segundo Izabelly, a sua intenção é deixar Débora bem sexy.

Na parte de personalidade foram acrescentadas características de destino estelar (a intenção de Izabelly é que Débora seja uma estrela), maligna, para segundo a Izabelly, bater nos outros Sims, romântica incorrigível, para segundo ela ajudar Débora

a casar mais rápido, familiar e festeira. Para o desejo duradouro, o de Debora será criar cinco filhos até se tornarem adolescentes. Em favoritos, a comida escolhida foi sorvete de frutas, música pop, cor rosa e signo de touro.

4.4.2 - Vídeo 2

Neste vídeo Izabelly começou alterando algumas coisas na casa e ao iniciar o jogo, foi procurar um emprego para Débora e a colocou na profissão de estilista, porque acha legal mudar a roupa dos outros avatares. Tinha um carro de sorvete na porta da casa de Débora, então ela foi comprar um. Depois disso, foi visitar a piscina comunitária para conhecer novos Sims e nadar um pouco. Izabelly viu um homem, achou ele bonito e já tentou colocar Débora para falar com ele, mas não teve oportunidade. Isso não desanimou a jogadora, que continuou interagindo com as outras pessoas presentes no local. Até que novamente surgiu a chance de conhecer o rapaz, que se chama Dustin. Izabelly gostou da aparência dele e começou a puxar assunto para futuramente tentar paquerá-lo, só que de repente, Débora saiu correndo para ir ao banheiro contra a vontade da jogadora, o que fez com que o Sim que ela estava conversando fosse embora. Débora resolveu ir para casa jantar, tomar banho e ir dormir.

Débora acordou, urinou e foi fazer o almoço, mas o fogão pegou fogo, pelo fato de Débora não ter experiência na culinária. O alarme de incêndio foi acionado, os bombeiros vieram, mas Débora conseguiu apagar o fogo antes deles chegarem. O fogão foi perdido, mas o seguro deu outro para ela e tudo foi resolvido, podendo continuar fazendo a comida. Após almoçar, Débora foi para o Festival de Verão que está acontecendo na cidade para conhecer mais pessoas. Como Izabelly quer arrumar um namorado para Débora, ela resolveu enviar uma carta de amor para o Dustin e foi embora para casa.

Chegando em casa, Débora convidou uma conhecida, chamada Agnes, para ir até sua casa. Elas assistiram televisão juntas, conversaram e dançaram. Agnes foi embora, Débora foi pagar contas e dormir, porque no dia seguinte ela vai começar no novo emprego.

4.4.3 - Vídeo 3

Neste episódio Izabelly tirou Débora da carreira de estilista e a colocou na profissão de araponga. Débora acordou e foi logo conferir a caixa de cartas para pegar as respostas do Dustin sobre suas cartas de amor e ele respondeu seco para ela: “Hum, é... Não estou sentindo isso. Por favor, não me escreva mais.” e “Ah, desculpe, não ando acompanhando o noticiário. Acho que não vi a parte em que houve um apocalipse e agora você é a última Sim na Terra!”. Izabelly ficou com muita raiva da resposta e disse que Débora não precisa correr atrás de homem e que assim que ela ficar famosa ele vai querer ela.

Dando continuidade ao jogo, Débora foi comer, tomar banho e limpar a casa, quando de repente aparece a seguinte informação: “A sinistra Lua Cheia começa sua ascensão mística até o céu noturno...” e logo em seguida surge um homem, tipo um zumbi saindo do chão no seu quintal. Izabelly foi ver o que era, tentou interagir com ele, mas só dava para tirar uma foto com ele, mas a intenção dela era conversar com ele, como não deu, ela não deu importância para o zumbi.

Já à noite Débora resolveu ir visitar um salão noturno de festa. Chegando ao local, Débora furou o cordão de isolamento e entrou, mas só que nenhum dos outros visitantes que estavam aguardando do lado de fora conseguiram entrar. Então, Débora resolveu sair de novo para cumprimentar um rapaz que estava lá fora, quando de repente surge o zumbi que estava no quintal dela, no salão. Débora ignorou o zumbi e continuou conhecendo o homem e descobriu que ele já era casado, o que a desanimou e resolveu ir para casa.

Ao acordar, Débora recebeu uma ligação da delegacia de polícia chamando-a para ajudar em uma investigação, ela aceitou. Débora decidiu adotar um cachorro filhote do abrigo, mas só tinham animais adultos e idosos, e acabou desistindo. Então foi para a delegacia realizar o trabalho. A atividade não foi concluída e não ficou claro para quem estava assistindo o por quê. A jogadora não tem interesse em trabalho, quer fazer com que Débora conheça alguém para casar e dar festas.

Débora agendou uma festa na sua casa, chamada de festa do suco e chamou vários convidados. Preparou o local com objetos de festa e o barril de suco para o pessoal. Todos beberam muito suco, dançaram e interagiram entre si. Só que os Sims reclamaram muito de ter somente dois barris de suco para muita gente, então tinham que esperar os outros terminarem de beber, para eles usarem. Alguns Sims começaram a

ficar com muito sono e um deles chegou a dormir no chão. Débora comprou mais barris para agradar a todos. A maioria dos convidados se sentiu bem na festa e se divertiu bastante. A festa durou toda a madrugada até que a polícia foi chamada para encerrar a festa. Débora terminou tudo e foi dormir.

4.4.4 - Vídeo 4

Débora acordou e foi limpar toda a sujeira que ficou da festa. A jogadora Izabelly disse que ainda não entendeu o que é ter um expediente livre na sua profissão. O expediente livre significa que o próprio Sim é quem tem que estipular seus horários de trabalho e se esforçar para ganhar dinheiro e crescer profissionalmente, sem ter uma obrigação de cumprir horário e ter que conseguir pontos de habilidade pré-determinados.

Débora foi de madrugada para o parque trabalhar ficando de vigília. Até que duas mulheres apareceram e surgiu uma mensagem falando que certamente elas estavam fazendo algo suspeito, que Débora deveria escrever e enviar para a polícia. Ela foi para casa dormir e Izabelly comprou um computador para Débora. Na hora que Débora ia escrever no computador, seu celular tocou e era o Dustin querendo conversar com ela. Durante a conversa apareceu uma mensagem na tela mostrando uma oportunidade para Débora. Na mensagem uma mulher oferecia ganho de habilidade em mecânica e dinheiro para ela ir até o Egito, entrar em uma tumba e desarmar uma armadilha. A jogadora prontamente aceitou. Depois disso Débora foi escrever o relatório e enviou para a polícia. Em seguida, Débora foi trabalhar ajudando a polícia ficando de vigília. Mas logo ela parou de trabalhar porque viu um homem no parque e resolveu ir conhecê-lo, já que seu objetivo é arrumar um namorado. Ela não conversou muito com o rapaz, logo foi conversar com outro Sim e ligou para chamar o Dustin para ir ao parque. Ele chegando, eles começaram a conversar e mesmo sabendo que ele é casado, Débora está insistindo em tentar conquistá-lo. Primeiro confessou atração por ele e ele não correspondeu e em seguida deu um beijo forçado nele. Dustin recusou, ficou muito bravo e brigou com ela, que tentou se desculpar. Chorou no ombro dele e foi embora para a casa com o sentimento de ter tido seu primeiro beijo rejeitado.

No dia seguinte Izabelly decidiu tentar matricular Débora na faculdade, mas não tem dinheiro. Para isso mandou Débora ir trabalhar em vigília no parque para tentar

conseguir mais dinheiro. Depois de cumprir o trabalho, Débora continuou no parque procurando homens para tentar um relacionamento, só que todos em que ela pergunta sobre relacionamento, já são comprometidos, até que finalmente ela conheceu Parker, que está solteiro. Débora mal começou a conversar com o rapaz e já começou a insinuar-se para ele sem ter o mínimo de intimidade. Claro que ele recusou a investida dela. Então Izabelly mandou Débora ir para casa, já descrente que ela vá conseguir um namorado.

Izabelly teve a ideia de mudar o visual da sua avatar para tentar fazer com que ela fique mais bonita e consiga algum pretendente. Colocou com o cabelo muito longo, liso e levemente ondulado nas pontas, loiro com um tom um pouco mais escuro. Maquiou ela com um batom vermelho claro com brilho, olhos verdes claros e lápis de olho preto.

4.4.5 - **Vídeo 5**

Neste episódio Débora acordou, foi escrever relatório de vigília do seu trabalho, realizar suas necessidades básicas, limpar a casa e trabalhar, já que ela quer dinheiro para se matricular na faculdade. Enfim Débora conseguiu a quantia necessária para ir para a faculdade e Izabelly a matriculou no curso de tecnologia, por dois semestres, que oferece melhor salário nas carreiras militar e de polícia.

Chegando à Universidade, Débora escolheu um alojamento para morar com os outros estudantes e logo foi se apresentando para o pessoal e modificando seu quarto. Em seguida, ela foi chamada para uma reunião universitária no centro acadêmico, para conhecer novos amigos e ver o que a Universidade tem a oferecer. O espaço tinha todos os objetos necessários para ganhos de habilidades, sala de aula e também espaço de diversão. Débora adorou interagir com o mascote da Universidade, que se formou em negócios na Universidade Sims. Depois de muito interagir com o mascote, Débora ganhou pontos de nerd, o que deu a ela a oportunidade de entrar em um grupo social. Mas Izabelly achou que ela já estava no grupo social e ignorou a mensagem.

Apareceu uma mensagem de Shannon Arkers convidando ela para a festa do suco, e lá foi ela de bicicleta para o local. Chegando, apareceu uma oportunidade para ela ganhar influência com socialites caso aceitasse correr sem roupa no meio das outras pessoas na festa e Izabelly aceitou. Ao entrar na festa viu o Dereck, um dos seus colegas

de alojamento, correndo pelada na festa e Izabelly comentou que achou ele muito bonito. Em seguida Débora tirou a roupa e foi correr pelada também na festa. Depois de correr pelada, apareceu uma mensagem falando que ela ganhou um emblema por ter desbloqueado uma realização “O lado alegre”.

Como Débora estava interessada no Dereck, ela foi conversar com ele. No meio da conversa apareceu outra oportunidade na festa, dessa vez de ganhar influência com rebeldes, caso ela bebesse no barril de suco até não aguentar mais. Apesar de ter aceitado a oportunidade, Débora estava mais interessada em se aproximar de Dereck, mas como ele decidiu ir embora para o alojamento, ela foi também. Como não encontrou Dreck no alojamento e ela já estava com sono, decidiu ir dormir.

4.5 - JOGADOR CANNON GAMES

4.5.1 - Vídeo 1

Neste vídeo é apresentada a criação do seu avatar. O nome do seu Sim será Cannon Games, ele colocou o avatar adolescente, com cabelo loiro moicano e olhos verdes. Colocou blusa preta com um desenho de caveira estampado na frente, calça jeans preta, tênis all star preto com branco, pulseira preta com detalhes em prata e brinco preto nas duas orelhas.

Na personalidade, o avatar será ambicioso, bom de beijo, bravio, bom senso de humor e bajulador. Como desejo duradouro, ele escolheu arrasador de corações. Para comida favorita escolheu panquecas, música eletrônica e cor preta. O signo Cannon não escolheu, então não nos foi possível ver qual ficou.

Criado o avatar, Cannon foi escolher uma casa para comprar, mas de repente veio um aviso de que a casa dele tinha sido atingida por um meteorito, que deixou alguns danos por incêndio e destroços. Mas o jogador tinha a opção de aceitar ou não limpar a casa, e Cannon não aceitou e começou o jogo.

4.5.2 - Vídeo 2

Neste vídeo Cannon apareceu com 123 mil simonelons na conta e morando em uma mansão. Ele fez o código de dinheiro, chamado de “cheat codes”, além desse, ele também usou código para aumentar sozinho as barras de necessidades do seu avatar, para que ele não precise dormir, comer, tomar banho, entre outros. Usou ainda, a trapaça de poder se teletransportar e de construir em lotes que não são seus. Este último código permite tirar a escada da piscina da casa de outro avatar ou a porta de algum cômodo para matá-lo. Cannon também fez o código para alterar os traços, música favorita e a transição de idade clicando direto no avatar. Com isso, os favoritos escolhidos por Cannon no primeiro vídeo, já não eram mais os mesmos. Foi possível perceber que a sua cor favorita agora era vermelha, comida e música não foi possível identificar.

Fez ainda, a trapaça para que seu Sim fique instantaneamente famoso, com nível cinco de estrelato. Também mudou o sobrenome do seu avatar, que agora é Santana e usa óculos escuro preto. Dando andamento no jogo, a intenção de Cannon é namorar várias garotas. Ligou para Bruna, mulher que ele conheceu em uma festa noturna, para chamá-la para ir até a sua casa, mas ela não aceitou. Então, Cannon esperou anoitecer para ir para uma casa de festas. Chegando ao local, Cannon estava impedido de passar pelo cordão de segurança, então subornou o guarda, oferecendo 100 simonleons para ele. O guarda agradeceu e deixou ele entrar. Cannon foi atrás de uma avatar loira, chamada Bianca, mas ele não conseguiu conversar com ela, porque ela já estava indo para casa. Então quando ele estava saindo do elevador para também ir embora, ele encontrou com Bruna e começou a conversar com ela, até alcançar um nível alto de amizade e ter intimidade suficiente para cantá-la. Bruna começou a cair nos galanteios de Cannon, mas como já estava tarde, ela foi embora para casa.

Em casa, Cannon ligou para Bruna e a chamou para ir até sua casa. Um paparazzo estava no quintal da sua casa para tentar pegar alguma informação dele e tirar foto. Bruna chegou e foi direto nadar na piscina da casa dele. Cannon chamou Bruna para se abraçarem no sofá, depois começou a cantá-la, a chamou para passar a noite na sua casa, até que ele teve seu primeiro beijo com Bruna. Os dois se beijaram muito e ela estava achando Cannon “extremamente irresistível”.

4.5.3 - Vídeo 3

Neste vídeo Cannon está tocando bateria e Bruna está passando a noite na sua casa. Ela foi jantar e depois ele foi fazer massagem nela e namorar um pouco. Quando de repente, Cannon resolve começar a fazer com que seu avatar brigue com ela, mandando-a ir embora, eles discutiram muito e o nível de relacionamento entre os dois ficou muito negativo, até que os dois caíram na porrada.

Passado isso, ele resolveu contratar um mordomo e dar uma festa. Chamou vários convidados, mas não quis chamar Bruna, já que eles brigaram. Quando todos os convidados chegaram, Bruna apareceu junto, ainda magoada com ele. Cannon viu que um dos convidados estava tocando em sua bateria, ele não gostou, então construiu uma parede envolta dele e da bateria e o prendeu lá. A festa continuou, todos dançaram e se divertiram. Quando a festa acabou Cannon falou que ia deixar o cara preso até morrer.

4.5.4 - Vídeo 4

Neste episódio Cannon está esperando o Sim que ele deixou preso em um cômodo morrer e enquanto isso chamou uma Sim chamada Marina para sua casa. Eles estão conversando e se conhecendo melhor. Neste momento Cannon fez o código para burlar o jogo e aumentar a barra de necessidades do seu avatar, porque ele tem preguiça de ficar perdendo tempo realizando as necessidades básicas do Sim. Quando Cannon já estava íntimo de Marina, ele começou a flertar com ela e se beijaram e quando já não queria mais, enxotou ela da sua casa.

Cannon foi para uma casa de festa noturna. Lá ele achou a garçonete bonita e começou a puxar assunto, mas como ela estava trabalhando, não rendeu. Até que começou a conversar com Polly e já começou a flertar com ela, mesmo achando ela feia, porque para ele o importante é beijar várias mulheres no jogo. Se beijaram e ele foi embora para casa.

Voltando para casa, Cannon viu que o Sim que ele prendeu no cômodo ainda estava vivo e tocando sua bateria, então ele tirou a bateria de dentro do cômodo para tentar fazer com que ele morra logo.

Cannon vai dar outra festa, chamou várias mulheres, inclusive algumas que ele já beijou. Nesse episódio a festa não rendeu muito, ele ficou focado em ver se o avatar preso na parede ia morrer ou não, o que ainda não aconteceu.

4.5.5 - Vídeo 5

Neste episódio, Cannon está ansioso para ver a morte do Sim que está preso no cômodo dentro da sua casa. Como Cannon fez muitos “cheats codes” no jogo, ele tornou-se monótono, já que as principais tarefas do jogo não precisavam ser realizadas, as necessidades básicas do Sim, como comer, dormir, tomar banho, trabalhar para ganhar dinheiro, realizar as oportunidades, entre outros. Na maior parte do vídeo o jogador ficava tocando bateria com o avatar ou no computador esperando o rapaz morrer e falando coisas sem sentido na narração do vídeo.

Até que finalmente a Morte, um avatar vestido com uma capa preta e uma foice na mão, veio buscar o Sim e levou sua alma. Depois disso, o jogador foi continuar fazendo seu avatar beijar mais mulheres, já que seu objetivo é fazer um Sim que consegue namorar várias garotas ao mesmo tempo.

Cannon fez outra festa e convidou só mulheres, algumas que ele já beijou. No meio dos convidados, veio um senhor que ele não havia chamado, então ele mandou o Sim ir embora. Cannon começou a flertar com uma mulher na frente das outras que ele já beijou e elas não gostaram. Ao mesmo tempo que ele beijava uma, ele beijava as outras, o que foi fazendo com que elas ficassem com raiva dele.

4.6 - JOGADOR FALLOUT NEW VEGAS

4.6.1 - Vídeo 1

Neste episódio, vamos descrever a criação do avatar. O nome escolhido para ele é Craig Wilson, um homem adulto jovem, com a cor da pele branca e magro. O cabelo é liso, escorrido, com franja, de cor castanha, olhos verdes e um pouco de sardas no rosto.

Na roupa casual, ele colocou um casaco listrado em cinza e preto, com blusa marrom por baixo, calça jeans preta e tênis tipo all star azul escuro com branco.

Nos traços de personalidade o jogador escolheu ambicioso, sortudo, perceptivo, devorador de livros e fã de carros. Seu maior desejo pra sua vida é Especialista Forense:

Reconhecedor de DNA. Em comida favorita ele escolheu sushi, para música o estilo pop e cor o vermelho. O signo do Sim ficou libra.

4.6.2 - **Vídeo 2**

Neste episódio Craig começou procurando emprego no jornal, já que seu desejo é ser policial. Conseguindo o emprego, Craig irá trabalhar de segunda a sexta-feira, oito horas por dia e para conseguir ir bem no emprego, ele precisa aumentar sua habilidade em lógica. Para isso, ele precisa comprar um tabuleiro de xadrez, mas ele ainda não tem dinheiro suficiente para adquirir um.

Enquanto isso, alguns vizinhos vieram tocar na sua casa para lhe dar as boas vindas e conversar. Depois Craig foi realizar as necessidades básicas do Sim e dormir para começar a trabalhar no dia seguinte.

4.6.3 - **Vídeo 3**

Craig acordou, foi tomar banho, estudou um pouco de culinária e foi tomar café da manhã para ir trabalhar. Ele foi trabalhar com muito bom humor, o que fez com que ele tivesse um rendimento mais elevado. No final do expediente Craig recebeu seu primeiro salário e foi pagar as contas.

Craig almoçou, foi tomar banho e dormir. No dia seguinte realizou suas necessidades básicas, foi trabalhar de bom humor e conseguiu ser promovido no emprego para Piloto de Mesa. Mas Craig voltou muito tenso do trabalho porque o seu jogador não o colocou para relaxar em nenhum momento no emprego.

Chegando em casa, teve que contratar um técnico, porque a pia do banheiro tinha quebrado e estava vazando. Enquanto isso, Craig foi ler, já que ele é um devorador de livros e depois assistir televisão para diminuir o stress do trabalho e aumentar sua diversão.

Com sua primeira promoção Craig conseguiu ganhar dinheiro para comprar uma mesa de xadrez.

4.6.4 - Vídeo 4

Craig acordou, foi tomar banho e urinar para ir para o trabalho. Ele foi trabalhar bem humorado, o que refletiu em seu desempenho no emprego. Ele conseguiu prender um criminoso, impressionando seu chefe e colegas de trabalho.

Ao chegar do trabalho, Craig foi assistir televisão, já que mais uma vez ele chegou em casa muito estressado por não ter tirado nenhum tempo de folga no horário do expediente. Depois de se divertir vendo televisão Craig foi estudar lógica, já que ele precisa melhorar esta habilidade para conseguir ser promovido no emprego. Depois de estudar, Craig foi dormir.

No meio do sono, o telefone dele tocou e era uma oportunidade de ganhar simonleons. Craig deveria levar alguma receita ao restaurante da cidade para competir com o prato dos outros colegas. O jogador aceitou a oportunidade. Ao acordar Craig foi tomar café da manhã e dormir de novo. Quando acordou ele foi tomar banho, urinar, assistir televisão e ir trabalhar.

No trabalho, um dos seus sócios deixou alguns serviços fáceis acumular, então apareceu uma pergunta para o jogador, se Craig deveria assumir a culpa pelos serviços não realizados pelo sócio ou não assumir a culpa. O jogador escolheu que não iria assumir a culpa, seu relacionamento com o parceiro caiu, mas sua reputação com o chefe continuou alta. Logo após este fato, Craig foi conversar com seu parceiro e melhorou o relacionamento de novo com ele.

Assim que Craig chegou do trabalho ele foi dormir, ao acordar foi jantar, limpar a pia da cozinha, assistir televisão e depois jogar xadrez para conseguir mais pontos de lógica. Depois que jogou, Craig foi novamente dormir.

Quando acordou foi trabalhar de bom humor. No meio do trabalho apareceu uma nova oportunidade de melhorar seu relacionamento com o chefe. Ele pediu para Craig visitar três vizinhos em suas casas e o jogador aceitou. O bom desempenho de Craig o levou a promoção como Guarda de Trânsito, um bônus em dinheiro e aumento do salário.

Chegando em casa, o jogador comprou uma cama que dá melhor qualidade de sono para Craig, para que ele perca menos tempo no jogo dormindo. Ao acordar, Craig foi visitar o vizinho, como seu chefe havia pedido. Depois de conversar e jantar na casa do vizinho, Craig foi para sua casa dormir.

Ao acordar, seu celular tocou e era Blair, sua colega de trabalho. Mas o jogador falou que não sabia quem era e logo encerrou a ligação.

4.6.5 - Vídeo 5

Craig tomou banho e foi fazer uma refeição rápida, mas Blair ligou de novo para ele. Depois de conversarem, Craig voltou a comer e depois limpou a cozinha.

Feita as tarefas de casa, Craig foi visitar mais um vizinho, para tentar cumprir o objetivo do seu trabalho. Seu vizinho VJ é esnobe, eles não se relacionaram muito bem e Craig acabou ficando com vergonha e indo embora.

Craig foi visitar o terceiro e último vizinho pedido pelo seu chefe. Ambos conversaram rapidamente e Craig foi para casa, porque precisava ir ao banheiro. Chegando em casa, Craig fez suas necessidades e foi dormir.

Ao acordar, Craig foi jogar xadrez para melhorar seu nível de lógica. Depois de jogar, Craig foi limpar a casa, tomar banho, usar o banheiro e tomar café da manhã. Feitas todas as tarefas, Craig foi visitar a biblioteca. Chegando lá ficou com vontade de terminar a leitura de um livro e comprar um livro de lógica. No meio disso, Blair ligou para ele mais uma vez. O jogador disse que ela já estava sendo chata de ligar tantas vezes para seu avatar. Depois de conversar, Craig foi estudar lógica ainda na biblioteca. Enquanto isso apareceu uma mensagem de que Craig não havia cumprido o prometido de ir até o restaurante levar um prato de comida. O jogador ficou com raiva e disse que não sabia onde ficava o restaurante. Depois de estudar lógica na biblioteca, Craig foi para casa já cansado para dormir.

Ao acordar Craig realizou suas necessidades e foi trabalhar. Chegando ao trabalho seu chefe reconheceu seu esforço de conhecer os vizinhos, o que tornou seu trabalho na rua mais agradável e aumentou sua chance de promoção. Chegando em casa, Craig foi pagar as contas.

4.7 - JOGADOR 7 CAT SIMMER

4.7.1 - Vídeo 1

Este vídeo apresenta a criação do avatar. A jogadora Cat Simmer começou criando um avatar do sexo masculino, com o nome de Warner, pele morena clara, tipo físico magro. Olhos esverdeados, cabelo liso penteado para baixo, com pequena franja, curto, de cor castanha.

Nas roupas casuais, ela colocou uma blusa branca por baixo e outra de botão azul marinho abotoada por cima, com alguns detalhes florais na manga e no ombro. Calça social preta e sapato preto.

Nos traços de personalidade ele adora nadar, é bravio, esportivo, ama o ar livre e é galanteador. Como ele irá morar na praia, sua jogadora colocou como desejo duradouro “Salvador do litoral”, porque ele será salva-vidas.

Nos traços favoritos, sua comida preferida é salada de outono, cor azul e música festa na praia. Seu signo é gêmeos.

Ela criou também uma mulher, chamada Tânia Nunes, pele morena clara e físico magro. Olhos verdes, blush rosa nas bochechas e lápis de olho preto. Os cabelos são lisos, compridos, um pouco abaixo do ombro e loiro escuro. Nas roupas casuais Tânia está usando uma blusa tipo bata, cor marrom de alça, short curto jeans e sandália com salto preta.

Nos traços de personalidade ela adora nadar, marinheira, amigável, perfeccionista e ambiciosa. Seu maior desejo é ter um “Império dos resorts”. Nos favoritos, a sua cor preferida é rosa, música vida na ilha e gosta de torta de abóbora. Seu signo é libra.

4.7.2 - Vídeo 2

Neste vídeo a jogadora montou a casa dos seus dois Sims e foi comprar um resort para Tânia, já que é seu desejo e colocar Warner no emprego de salva-vidas. Tânia foi visitar seu resort. A jogadora ajustou algumas coisas, para que fique do seu gosto, como tirar alguns matos e mudar objetos de lugar. Ela serviu as comidas dos

visitantes e colocou três funcionários para fazer uma manutenção de média qualidade do resort.

Tânia foi brincar de andar na brasa e depois operar o balcão da recepção do resort. Já Warner foi malhar na Academia das Palmeiras. Tânia estava achando entediante ficar no balcão e resolveu contratar um recepcionista. Em seguida, Tânia foi mergulhar no mar e estava achando a água maravilhosa. Começou a procurar objetos no fundo do mar. Já Warner foi relaxar na praia.

Como Tânia não encontrou nada no fundo do mar, a jogadora mandou ela ir para casa. O mascote da faculdade estava na porta da sua casa deixando os materiais necessários caso eles queiram ingressar nos estudos. Warner tentou interagir com algum Sim da cidade, mas não teve sucesso e resolveu ir para casa.

Tânia foi fazer a janta e comer. Warner também foi fazer uma refeição, mas eles não tem mesa e nem cadeira, então Warner e Tânia foram comer sentados na privada. Depois foram dormir.

4.7.3 - **Vídeo 3**

Os Sims acordaram, foram comer, tomar banho e urinar. Tânia foi trabalhar no resort com seu novo jet ski. Chegando, foi logo mergulhar no mar. Warner foi pro seu primeiro dia de trabalho como salva-vidas. Depois do trabalho Warner foi nadar e depois para casa, jantar e dormir. Tânia treinou mergulho o dia todo, jantou no resort e foi para a casa.

Tânia acordou, tomou café da manhã e a jogadora foi ler a avaliação dos hóspedes quanto ao seu resort. Antes ele tinha duas estrelas, agora está com 2 estrelas e meia. Warner foi praticar windsurf e Tânia praticar mergulho. Com tanta prática, Tânia adquiriu a habilidade de conseguir nadar no fundo mar. Ela coletou vários objetos marinhos e explorou uma caverna no fundo do mar. Terminado o mergulho, ela foi até a Prefeitura iniciar carreira política. Já Warner foi para casa jantar e resolveu enviar uma carta de amor para uma conhecida.

4.7.4 - Vídeo 4

Warner acordou e foi tomar café da manhã. Ele está com o social muito baixo, se sentindo muito solitário. Então a jogadora mandou ele visitar a casa de um vizinho. Tânia também está com o social baixo, ela começou no seu primeiro dia de trabalho. Warner não conseguiu aumentar muito seu social com os vizinhos, porque sua jogadora não colocou ele para conversar com as pessoas. Chegou a hora dele ir para o trabalho de salva-vidas. O trabalho estava tranquilo, então ele ficou pescando na praia. No trabalho de Tânia apareceu a oportunidade dela sair para jantar com seu chefe para melhorar o relacionamento entre eles, e ela aceitou.

Apareceu uma oportunidade para Warner ganhar dinheiro, ele tem que se exercitar até se fadigar duas vezes e ir até o ginásio para conseguir cumprir o objetivo. Tânia saiu do trabalho e foi mergulhar no fundo do mar. A mesma coisa fez Warner, está mergulhando na superfície da água. Tânia tentou afagar um peixe com listras laranjas na caverna, mas ele lhe deu uma ferroada. O tanque de oxigênio dela já estava vazio e ela começou a respirar com dificuldade, então teve que voltar a superfície e ir para casa, comer e dormir. Warner foi para casa também e dormiu.

Eles acordaram, Tânia comeu, mas ficou faltando realizar algumas necessidades básicas dela, mas não deu tempo porque ela tinha que trabalhar. Por conta disso, foi trabalhar de mau humor. Warner também está de mau humor, porque dormiu pouco e mal e está com seu social baixo se sentindo solitário. A jogadora decidiu mandá-lo ir até a biblioteca. A boa convivência de Tânia com o seu chefe lhe rendeu um aumento no salário. Chegando à biblioteca, Warner foi procurar alguém para conversar na internet. Enquanto mexia, ele quebrou o computador e teve que ir para outro. Ele adicionou duas mulheres e chamou uma delas para sair, mas ela não aceitou. Então ele voltou a conversar pela internet com as pessoas na tentativa de aumentar seu social.

Tânia saiu do trabalho e foi mergulhar. Enquanto procurava objetos no fundo do mar, ela viu uma sereia e foi logo cumprimentá-la. Conversaram sobre vários assuntos e se deram bem uma com a outra. Agora Tânia tem uma sereia no seu ciclo de amizades.

4.7.5 - Vídeo 5

Tânia acordou, comeu e foi praticar discurso para ganhar pontos de habilidade e conseguir aumentar seu desempenho no trabalho. A jogadora foi ler a resenha dos visitantes do seu resort, que ainda está com duas estrelas e meia na classificação. Tânia foi trabalhar. Já Walter comeu, tomou banho e foi ver a resposta da carta que ele mandou para a Raquel. Ela disse que não poderia corresponder aos sentimentos dele. Walter recebeu uma oportunidade de começar a trabalhar na carreira esportiva, mas a jogadora não aceitou. Ele foi trabalhar como salva-vidas, mas como não tinha nenhum serviço, ele estendeu uma toalha na areia e ficou relaxando no horário do expediente.

Tânia saiu do trabalho e foi chamar a sereia, mas ela não apareceu, então foi para casa comer. Tânia resolveu dar uma festa em casa, mas viu que não podia chamar a sereia para a festa e desistiu. Tânia chamou somente a sereia para a sua casa, já que queria muito fazer amizade com ela. A sereia chegou, Tânia foi logo interagir e conversar com ela. Walter também voltou para casa e foi conhecer a sereia. Mas eles conversaram pouco, porque logo a sereia foi embora. Tânia e Walter estavam muito cansados e de mau humor. Eles foram comer e dormir.

No dia seguinte Tânia foi mergulhar no mar e visitar o baú do Davy Jones. Ao abrir o baú ela ganhou dinheiro, jóias e um pedaço de mapa. Walter acordou e chamou a sereia para ir até a sua casa. Eles estão conversando muito e já estão amigos. Até que Walter decide beijá-la sem avisar e ela gosta. Eles namoraram muito e a jogadora comprou uma cama de casal para ele. Ele já estava com fome e fedendo, por estar muito tempo sem tomar banho, mas a sereia não reclamou. Ele a pediu em namoro e a sereia aceitou.

4.8 - JOGADOR 8 MICK

4.8.1 - Vídeo 1

Neste vídeo ele criou quatro avatares para jogar. O primeiro é uma mulher que é uma Bruxa, com o nome de Felicidade João. Ela é magra, cor da pele branca, cabelos

loiros claros, lisos, compridos e penteado todo para trás. No vídeo não foi possível identificar a cor dos olhos, nem quais tipos de maquiagens ele usou na sua Sim. De roupas ele colocou uma blusa vermelha escura de manga comprida por cima e outra preta por baixo, com uma saia da mesma cor da blusa e sapatos fechados de salto, vermelhos. Nos traços de personalidade ela é extremamente emotiva, tem alma de festa, é carinhosa, amigável e pescadora. Nos favoritos gosta de sorvete de frutas vermelhas e cor preta. O estilo de música, o signo e o seu maior desejo não foram possíveis identificar.

O outro Sim é um homem chamado Ivo Lozano que é um vampiro. Ele é magro, sua pele tem um tom branco pálido, meio acinzentado. Seus olhos são amarelos e seu cabelo é preto, liso, curto e com uma pequena franja no meio da testa. Tem ainda, uma tatuagem do lado esquerdo do pescoço. Ele está vestido com uma jaqueta preta, blusa preta por baixo com uma estampa em azul e calça jeans preta. Seu tênis é preto com azul, da mesma cor da estampa da camisa. Ele tem personalidade de sorumbático, gênio, arrumado, correto e poupado. Sua cor favorita é azul. Já música, signo, comida favorita e seu maior desejo não foram possíveis sabermos.

O terceiro Sim é também um homem, chamado Miguel Estoque e ele é uma mistura de humano e lobisomem. Na versão humana ele é magro, tem cabelo ruivo, liso e com franja e tem uma barba serrada. Está vestindo um casaco listrado em preto e cinza e calça jeans preta, com tênis nas cores cinza e preto. Já na forma lobisomem ele continua com o corpo de um humano e com a mesma roupa, o que muda é o cabelo, que passa a ser castanho escuro, liso e penteado para trás. Suas sobrancelhas ficam envergadas para cima, seus olhos ficam na cor vermelha, seu nariz também fica mais puxado para cima, com mais barba no rosto e com dois dentes caninos aparentes na boca. Nos traços de personalidade, ele tem bom senso de humor, é uma criatura da noite, é coletor, artístico e amigável. Sua comida favorita é salmão e gosta da cor amarela. A música preferida, o signo e seu maior desejo não foram possíveis identificar.

A última Sim é uma mulher chamada de Silvana Serra, ele é uma fada. É magra, pele na cor branca e tem um sombreado verde, de asas, batendo em suas costas. Seu cabelo é loiro claro, comprido, meio ondulado e preso atrás. Os olhos são da cor azul e assim como o de Felicidade, não foi possível ver no vídeo quais maquiagens ele usou. Ela está com um vestido em tons de verde claro e verde um pouco mais escuro, com uma rosa vermelha presa nele do lado direito. A sandália é de salto verde. Em seu traço de personalidade ela adora estar ao ar livre, boa de beijo, cozinheira nata, romântica

incorrigível e sortuda. Sua música favorita é pop e gosta de azul claro. Já signo, comida favorita e seu maior desejo não foram possíveis identificar.

4.8.2 - Vídeo 2

Neste episódio do jogo Mick comprou uma casa para seus Sims começarem a viver, mas antes de entrar no modo simulação, apareceu um desafio dizendo que a casa deles estava infestada de insetos, que ele poderia aceitar o desafio de ter que catar todos os insetos ou ignorar e começar a morar normalmente. Ele ignorou. Ao iniciar o modo simulação ele colocou Felicidade para trabalhar na Carroça de Ciganos como vidente. Ela ao invés de ir de carro, andando ou de bicicleta, foi voando na sua vassoura.

Ivo estava incomodado de ficar no sol, então teve que ir para dentro de casa. O jogador Mick colocou todos os outros avatares também para trabalhar: Ivo na carreira médica, Miguel para trabalhar em meio período na livraria e Silvana em emprego de meio período como especialista de spa.

Miguel e Felicidade estão conversando, Ivo está lendo e Silvana foi ao spa para conseguir o emprego e está voltando para casa. Mick mandou Ivo parar de ler e ir fazer exercício de força com o auxílio da televisão. Miguel vai treinar a escrita com o auxílio do computador. Já Felicidade vai investigar a alquimia para aprender a produzir elixires e Silvana foi preparar o almoço para eles.

Felicidade foi produzir elixir Frasco da Felicidade em seu caldeirão de bruxaria, mas apareceu uma mensagem informando que ela não conseguiu produzi-lo. Além disso, ela ficou com náuseas, mas mesmo assim Mick a mandou tentar fazer outra vez.

Pronto o almoço, todos foram comer, exceto Felicidade que ainda estava tentando produzir o elixir. Ivo terminou o almoço e foi tomar banho, porque estava sujo de tanto malhar. Miguel foi guardar os restos de comida e ele está se sentindo perseguido por um vampiro, por causa do Ivo e lobisomens têm medo de vampiros. Felicidade finalmente conseguiu fazer o elixir Frasco da Felicidade, aumentou seu nível de habilidade em alquimia para dois e foi comer.

Silvana lançou um poder de fada contra Miguel e ele não gostou. Felicidade como estava nauseada, comeu e acabou vomitando. Ivo foi “contemplar o sentido do sentido”. Silvana aplicou um dos seus truques em Felicidade que não gostou e ficou se sentindo enganada. Silvana foi fazer uma “aura de calma”. Miguel e Ivo estão conversando de forma amigável. Felicidade foi perguntar para a sua bola de cristal se

ela pode ter um amigo. Recebeu a resposta de “Mil vezes sim”. Mick mandou todos irem dormir.

4.8.3 - Vídeo 3

Neste vídeo Felicidade e Silvana estavam tomando café. Depois que terminaram Silvana aplicou mais um truque de fada em Felicidade, que não gostou da atitude. Silvana foi servir café para Miguel enquanto ele praticava escrita. Ivo acabou de acordar e foi para seu primeiro dia de trabalho na carreira médica. Felicidade foi analisar a alquimia e depois comer com Miguel e Silvana.

Miguel foi pegar uma joaninha no quintal, pagar as contas e vender a joaninha no laboratório de ciências. Silvana foi reciclar o jornal, limpar o vaso sanitário e depois foi visitar o Arboreto. Felicidade dormiu um pouco e quando acordou tomou uma ducha. Depois foi para o quintal coletar insetos. Miguel voltou da rua e foi começar a escrever um livro. Mick colocou seu nome de “As aventuras de TGR Oficial!”. Estava na hora de Felicidade ir trabalhar e ela ainda estava coletando no quintal. Depois de pegar tudo, aí sim Mick mandou ela para o trabalho. Silvana foi até sua casa de fadas no Arboreto dar uma festa. Miguel também estava atrasado para o trabalho, então foi usar o banheiro e saiu para o trabalho. Ivo chegou do trabalho, foi comer e estudar lógica, habilidade exigida no seu trabalho para ser promovido. Silvana voltou para casa feliz por ter jogado o jogo das fadas no Arboreto e foi limpar o banheiro, arrumar as camas e servir o jantar. Já Felicidade chegou em casa e foi analisar a alquimia para aprender a produzir novas receitas de elixir. Miguel voltou do trabalho, foi tomar banho e comer. Todos foram jantar também. Terminada a janta. Ivo foi perguntar para a bola de cristal se ele vai enriquecer e recebeu a resposta de que completamente.

Felicidade foi coletar no quintal e em seguida foi visitar o Elixires e Diversos do Aliester. Os outros Sims foram todos dormir. Chegando ao Elixires, Felicidade vendeu o Frasco da Felicidade que ela produziu para a loja. Felicidade coletou mel na loja e insetos também para vender. Voltou para casa e foi dormir. Com o dinheiro, Mick comprou uma Casa das Fadas.

4.8.4 - Vídeo 4

Neste episódio, Mick comprou uma caixa de abelha para eles. Felicidade foi coletar no quintal e mexer na caixa de abelhas. Ivo estava muito sujo e foi tomar banho para ir trabalhar. Já Silvana tomou banho, foi dormir dentro da sua Casa de Fadas e depois bebeu ponche de pólen da Casa e deu uma festa nela. Felicidade comeu, foi até o laboratório vender os insetos coletados e dormir. Miguel foi tomar café da manhã e limpar o chuveiro, arrumar a cama, coletar no quintal, mexer na caixa de abelhas, foi vender os insetos no laboratório e trabalhar.

Silvana foi visitar a Sociedade Histórica e Museu da cidade. Lá ela encontrou um teletransporte e decidiu utilizá-lo para visitar uma das casas da vizinhança. Entrando na casa, ela foi usar o banheiro e fazer uma refeição rápida. O dono da casa disse não estar gostando da atitude de Silvana, de sair usando os cômodos sem ter permissão.

Ivo estava com sede de sangue, então Mick mandou ele ir visitar o salão dos vampiros, chamado de “Salão Veludo Vermelho”. Silvana também foi para lá jogar nas máquinas. Ivo começou a puxar conversa com um avatar que estava no local e mordeu ele para saciar sua sede. Feito isso, Ivo e Silvana foram para casa dormir. Felicidade já estava dormindo e Miguel estava com muita fome e sono. Ele foi comer, coletar insetos, mel e dormir.

4.8.5 - Vídeo 5

Felicidade acordou, foi tomar banho, comer, coletar insetos, mel e foi até o laboratório vender os insetos. Ivo acordou já na hora de ir para o trabalho. Silvana também acordou, foi tomar café e alimentar as abelhas. Miguel acordou com sentimento de ter tido uma noite mal dormida e de que estava cedo demais para levantar da cama, já que prefere a noite. Ele está sujo e com fome. Então foi tomar banho, acabou quebrando o chuveiro. Felicidade foi usar a privada e a entupiu, então resolveu chamar o técnico para consertar tudo. Chegou sua carona do trabalho e ela foi trabalhar.

Miguel foi vender os insetos no laboratório e trabalhar. Silvana também foi para o trabalho. Ivo voltou do trabalho, foi limpar a casa, limpar a caixa de abelhas e arrumar as camas. Felicidade chegou, foi comer e fazer exercícios com o auxílio da televisão.

Silvana chegou também, foi tomar banho e visitar o Cogumelo Venenoso com Ivo e Felicidade. Já Miguel foi coletar insetos no quintal e apanhar mel.

Chegando ao Cogumelo, Felicidade foi tomar uma bebida e dançar. Ivo foi ler e depois brincar na máquina de jogos. Já Silvana foi tentar enganar o sistema da máquina de apanhar urso com seu poder de fada. Depois de se divertirem, foram todos para casa.

Enquanto Miguel estava na loja de elixires pegando mel, ele se deparou com a Morte buscando a alma de um avatar que tinha acabado de morrer. Miguel foi para casa comer e conseguiu pela primeira vez se transformar em lobisomem. Depois foi novamente ao laboratório vender os insetos. Ivo foi comer e dormir. Assim como todos os outros Sims.

4.9 - JOGADOR SHIFTGAMERSBR

4.9.1 - Vídeo 1

Criando o Sim, seu avatar será do sexo masculino, com o nome de Pedro Silva, cor da pele morena e magro. Olhos castanhos, cabelo preto, curto e liso, barba serrada. Ele está vestindo uma blusa de manga comprida por baixo e um colete sem manga preto por cima da blusa, calça comprida clara e tênis verde. Nos traços de personalidade ele é gênio, mago da informática, bravio, esportivo e sortudo. Como comida favorita ele gosta de cachorro-quente, de música eletrônica e da cor branca. Seu signo é leão.

4.9.2 - Vídeo 2

Neste vídeo o jogador comprou uma casa, mobiliou e colocou Pedro para procurar um emprego. Entre as opções de carreiras, ele optou pela que ganha mais, que foi a de jornalista. Mas acabou mudando de ideia quando descobriu que a carreira de cientista era a que ganhava mais. Pedro foi assistir televisão para aumentar sua diversão. Depois foi usar o banheiro e almoçar macarrão com queijo. Mas como ele ainda não tinha nenhuma habilidade culinária o fogão pegou fogo. Ele mesmo conseguiu apagar

com o extintor e ficou tudo bem. Foi tentar mais uma vez cozinhar o macarrão com queijo, só que dessa vez ele deixou a comida queimar e teve que jogar fora. Então o jogador optou por mandá-lo fazer uma salada de outono que não seria necessário usar o fogão.

Depois de comer, ele foi tomar banho e dormir. Ao acordar ligou para o abrigo de animais da cidade e adotou um cavalo. Deu o nome para ele de Sol. Usou o banheiro e tomou café da manhã. Seu cavalo chegou do abrigo para começar a morar na sua casa. Pedro foi para o seu primeiro dia de trabalho. Pedro recebeu a oportunidade de ganhar algum dinheiro se aceitasse inscrever algum prato de comida na “Batalha dos Pratos” e ele aceitou. Pedro voltou do trabalho, comprou um carro e foi dormir.

4.9.3 - **Vídeo 3**

A égua Sol estava muito incomodada de estar com a cela nas costas por tanto tempo, Pedro acordou e foi tirá-la. Depois elogiou Sol por ser veloz e a repreendeu por ser agressiva. Pedro foi limpar o prato sujo, comer macarrão com queijo, limpar a cozinha e foi até o Salão de Irmandade dos Bons Companheiros em busca de amigos. Lá conheceu Cora, eles conversaram muito, mas o local já estava na hora de fechar e ele teve que voltar para casa. Pedro foi dormir.

Ao acordar Pedro foi visitar seu vizinho Anderson. Entrando na casa ele foi comer. Anderson disse que não estava gostando do comportamento de Pedro e que se continuasse a agir assim, ele teria que pedi-lo para se retirar. Mesmo assim Pedro comeu, voltou para a sua casa para tomar banho e foi trabalhar.

4.9.4 - **Vídeo 4**

Pedro voltou do trabalho estressado e com sono e foi procurar um novo emprego. O jogador colocou Pedro na carreira militar e foi dormir. Ao acordar ele foi comer, conversar e cuidar da Sol, porque ela estava se sentindo muito sozinha, mas a égua estava muito agressiva com ele, porque ele ainda não a educou. Estava na hora de Pedro ir trabalhar no seu novo emprego.

Voltando do trabalho, Pedro colocou a égua Sol para adoção, porque ele não estava gostando do comportamento dela. Então decidiu comprar um novo cavalo. Adquiriu uma outra égua e colocou o nome de Linda.

4.9.5 - Vídeo 5

Pedro acordou, tomou café da manhã e decidiu mudar o nome da égua para Estrela Estrelosa. Cuidou, elogiou e afagou Estrela. Depois Pedro foi visitar o vizinho Anderson. Ao entrar na casa ele não queria conversar com o Anderson e sim, usar seus objetos. Deitou na cama dele, foi mexer no computador. Pedro adora usar o computador por ter na sua personalidade a característica de Mago da Informática. Anderson mais uma vez não gostou das atitudes de Pedro, por estar usando sua casa sem terem intimidade. Pedro voltou para a sua casa e o jogador encerrou o vídeo.

4.10 - JOGADOR CHICO GAMESBR

4.10.1 - Vídeo 1

Neste vídeo o avatar é um homem, chamado de Kléber Lima. Ele tem a cor da pele branca, é magro, tem os olhos castanhos e cabelo castanho liso, com uma pequena franja. Ele está vestindo uma blusa vermelha escura de manga curta, bermuda jeans preta e tênis preto e branco. Nos traços de personalidade ele é tímido, virtuoso, bondoso, cleptomaníaco e artista nato. Seu maior desejo é ser uma “Lenda Vocal”. Sua cor favorita é o azul. Música, comida e signo não foi possível identificar quais são.

Ele também criou um cachorro para morar com ele, chamado de Woody Lima. Seus traços são brincalhão, ordeiro e leal.

Iniciando o modo simulação, Kléber está tomando um suco, porque está com muita fome. Depois de tomar suco, ele foi lavar o prato de comida que estava sujo, mas quando terminou de limpar viu que ele tinha quebrado a torneira da pia. Então o jogador chamou um técnico para consertar. Kléber decidiu ir para a academia da cidade se

exercitar um pouco. Kléber parou de malhar e foi conhecer um Sim que estava na academia. Os dois conversaram bastante, mesmo Kléber estando envergonhado por ser tímido.

Depois de ir até a academia, Kléber voltou para casa, porque ele ia se preparar para sair. Kléber almoçou e foi para o bar “Very Important Person” para conhecer pessoas novas. Chegando ao bar, Kléber foi tomar uma bebida, mas como o bar estava vazio, ele foi para o Parque, onde está tendo o Festival da Primavera. Chegando lá foi pedir um beijo na barraca do beijo e ficou todo feliz. Em seguida, encontrou uma moça chamada Cléo e começou a conversar com ela. A intenção dele era tentar paquerar ela, mas acabou descobrindo que ela é casada e resolveu voltar para casa.

Chegando em casa Kléber foi tomar banho, cuidar do Woody e dormir.

4.10.2 - Vídeo 2

Kléber é cantor e tem seu expediente livre, ou seja, ele tem que agendar seus shows, ir se apresentar na rua por gorjetas ou atender pedidos de outras pessoas para ir cantar. Kléber acordou e foi avisado de que o Festival de Verão da cidade começou. Em seguida, ele foi usar o banheiro, tomar café da manhã e ir até a biblioteca para entrar na internet e conseguir algum relacionamento online. Ao verificar as mensagens no seu perfil, ele viu que tinha vários pedidos de mulheres para encontrar. Ele se interessou pela Jamie, que enviou a seguinte mensagem para ele: “Oi, coisa bonita. Gostei do seu perfil. A gente devia passar o tempo juntos.” Ele tentou ir até a casa dela, mas ela não estava lá.

Então, enquanto isso, ele foi executar um pedido de trabalho, que era fazer uma mensagem cantada para alguém. Ao chegar no parque, onde ele teria que executar o trabalho, ele encontra a Jamie lá e desiste de trabalhar para poder conversar com ela. Ele a convidou para ir até a sua casa, já que estava chovendo muito, mas ela não aceitou. Então, Kléber continuou puxando assunto ali mesmo com Jamie. Até que ela foi embora e ele resolveu ir para casa também. Quando estava chegando em casa, ele descobriu que era vizinho da Jamie e foi tocar na casa dela. Ela o recebeu, eles conversaram um pouco, mas logo ela saiu de novo e ele acabou voltando para casa.

Chegando em casa, Kléber viu que estava tendo uma festa na casa de um Sim famoso, o Victor Klarkison e mesmo sem ser convidado ele foi para lá. Enquanto ia para a festa, ele recebeu uma oportunidade de ganhar experiência de emprego e pontos

de celebridade se aceitasse usar o “SimPort” para mandar Kléber fazer uma turnê de shows. Mas o jogador não aceitou, porque disse que quer fazer isso em outro vídeo. Quando entrou na festa, Kléber foi tentar impressionar Victor, até que conseguiu e ainda ganhou um ponto de celebridade. Na festa estava outra celebridade, Moxie, ele também conseguiu impressioná-la e ainda fez amizade com Victor, o que deu a ele mais um ponto de celebridade.

Kléber voltou para a casa, foi usar o banheiro, comer e escovar o Woody.

4.10.3 - Vídeo 3

Kléber comeu, lavou o prato, cuidou do Woody e chamou Moxie para sair com ele até o parque e ela aceitou. Chegando ao Parque, Moxie mandou uma mensagem para ele falando que teve alguns imprevistos e que não poderia mais encontrar com ele.

Kléber então decidiu aproveitar as atrações do Festival de Verão que está no parque participando da competição de quem come mais cachorros-quentes. Kléber venceu como o mais comilão e ainda ganhou um suprimento semanal de cachorros-quentes e 25 bilhetes para usar no Festival.

Kléber tentou mais uma vez convidar Moxie, mas ela disse que não estava a fim de ir ao Parque naquela hora. Então ele tentou convidar Tamara, que disse só estar disponível daqui há duas horas. Kléber foi jogar um pouco de futebol, até que encontrou uma Sim chamada Catarina e foi cumprimentar ela. Quando os dois se aproximaram apareceu alguns coraçõezinhos no pensamento deles, o que significa que eles se sentiram atraídos um pelo outro. Enquanto se conheciam, Kléber descobriu que ela já tem namorado, mas mesmo assim ele continuou puxando assunto com ela para que eles ficassem amigos. Depois pediu para Woody ir até o parque, já que o social dele está baixo. Quando Woody chegou ele parou de conversar com Catarina e foi dar atenção para o seu cachorro, que segundo o jogador Chico, é mais importante do que qualquer pessoa. Depois de muito brincarem, Kléber foi ao banheiro e depois para casa.

Chegando em casa Kléber foi comer, lavou o prato e foi dormir.

4.10.4 - Vídeo 4

Ao acordar, Kléber foi tirar a comida estragada da geladeira, tomar café da manhã, lavar a tigela e pagar as contas. Kléber foi escovar Woody e depois visitar a casa de um vizinho para tentar roubar alguma coisa, já que ele é cleptomaníaco. Mas Kléber não roubou nada e voltou para casa. Chegando em casa foi brincar com Woody e depois seguiu para o local onde ele vai se apresentar como cantor.

Chegando ao local do show, Kléber encontrou Moxie e os dois ficaram conversando até a hora da apresentação dele. Kléber se apresentou e muitas pessoas estavam presentes curtindo o show.

4.10.5 - Vídeo 5

Kléber está dormindo e está com sentimento de que não fez um bom show, ele cantou desafinado. Kléber acordou, foi tomar banho e tomar café da manhã. Ao terminar, ele ligou para Moxie e a convidou para sair, mas ela não aceitou. Então Kléber foi visitar o Festival de Verão, lá conheceu Marina, ele se sentiu atraído por ela, eles conversaram um pouco, mas ela teve que ir embora porque tinha que trabalhar.

Kléber voltou para casa e decidiu dar uma festa na sua casa. Ele ligou para alguns amigos e conhecidos, entre eles Marina, Moxie, entre outras garotas que ele tem interesse romântico. A festa começou e os convidados chegaram. Kléber foi puxar conversa com Moxie e ele começou a flertar com ela, até que os dois se beijaram. O jogador tentou achar a opção de pedi-la para terminar seu namoro, mas não tinha. Até que ela foi embora e todos os outros convidados. A festa foi muito boa, ele foi comer e limpar toda a sujeira.

4. 11 - AUTOBIOGRAFIA NAS HISTÓRIAS E NO AVATAR DO *THE SIMS 3*

Um modo significativo de entender estes conceitos apresentados referentes ao avatar e ao gênero autobiográfico, é fazendo uma reflexão do *gameplay The Sims 3* e de seus processos correlatos, isto é, as interações entre as ferramentas do jogo para a

formação do avatar e conseqüentemente, os aspectos autobiográficos que podem ali ser formados a partir da imersão do jogador neste espaço.

O *The Sims 3* é um jogo onde qualquer pessoa pode criar o corpo de um avatar e construir o lugar dos seus sonhos, fazendo aquele espaço funcionar como “real”, transcendendo as circunstâncias do mundo real e palpável. O *The Sims 3* tem o papel de capturar a imaginação das pessoas que desejam criar novas vidas livres de limitações geográficas, sociais, físicas e de orientação sexual. Apesar desta liberdade para criar dentro das limitações do jogo, ele apresenta aspectos capitalistas, onde para alcançar a vida dos sonhos é necessário ter uma ascensão econômica. Em todos os vídeos apresentados pelos dez jogadores, a parte financeira no jogo é um fator predominante. Eles acabando tendo que obrigatoriamente arrumar um emprego para conseguir os “simoneleons” ou buscar atividades e ações que se transformam em dinheiro. Caso fujam desta regra do jogo, eles não conseguem manter seus Sims alimentados por muito tempo, comprar os objetos ou gastar nos lugares de lazer da cidade. Como exemplo, temos o avatar Marcos, do jogador joserobjr que ficou sem dinheiro para comprar um vaso sanitário para sua casa e tinha que ficar procurando banheiros públicos para fazer as suas necessidades e seu cachorro também chegou a ficar com fome porque não tinha comida (ver tópico 4.3).

Outro aspecto relevante do *The Sims 3*, é que todas as ações são no nível não verbal, ou seja, os avatares, chamado de *Sims* no jogo, não reproduzem diálogos dentro de uma linguagem existente e que possa ser entendida por quem está jogando. Os sentimentos e as intenções dos avatares são passadas através de expressões faciais, comportamentais ou mímicas, e em algumas vezes essas expressões são expostas pelo avatar independente da vontade do jogador em realizar aquele comportamento. Como exemplo, ele pode sentir rejeição por determinado *Sim* ou não querer mais fazer determinado comando por estar cansado ou com fome, o que acaba tendo um impacto ainda mais relevante no contexto do jogo, como coloca Geser:

Claro, esses recursos incontrolláveis têm impactos negativos na medida em que reduzem a liberdade dos indivíduos para agirem e expressarem-se de acordo com suas preferências. Além disso, eles fazem relações interpessoais, imprevisíveis e arriscadas, pois podem facilmente determinar emoções muito fortes, reações discriminatórias ou criar comportamento repulsivos (por exemplo, quando um "estigma" é atribuído a pessoas com características anormais; Goffman 1963). Por outro lado, estes aspectos não intencionais

têm função positiva na medida em que estabelecer limites para camuflagem, insinceridade e decepção.⁴⁵ (GESER, 2007, p. 03)

No caso do terceiro episódio do jogador Chico GamesBR (ver tópico 4.10.3), seu avatar Kleber se sentiu atraído pela Sim Catarina, o que facilitou a interação entre os dois. Caso tivesse acontecido o contrário, o nível de amizade entre os dois demoraria muito a aumentar e a conversa não iria fluir tão bem. E no caso deste jogador, o interesse dele era fazer com que Kleber namorasse a avatar Moxie e não com Catarina, mesmo seu avatar tendo demonstrado atração pela Catarina, o que causou certa limitação para que ele alcançasse o objetivo com a Moxie, já que o avatar não demonstrou a mesma atração por ela.

Segundo Daniel Kromand, em seu artigo *Avatar Categorization* (2007), existem dois tipos de avatar, que são o *Avatar Fechado* e o *Avatar Aberto*. O modo *fechado* é o avatar com personalidade pré-gerada, ou seja, o jogador não tem controle sobre a mente do avatar e a mudança só é possível através de uma progressão narrativa predeterminada.

Este tipo de avatar tem uma personalidade completa desde o início do jogo, embora partes dele possam ser retiradas pelo jogador ou modificadas no decorrer do jogo. Avatares fechados típicos incluem Pac-man (init. Namco/Midway 1980), Mario (init. Nintendo 1981) e Lara Croft (init. Core Design/Edios Interactive 1996), uma vez que todos eles possuem mentalidades e objetivos pré-embutidos na narrativa do jogo. Eles reagem de um modo predeterminado em relação ao desenrolar da narrativa.⁴⁶ (KROMAND, 2007, p. 401)

Já no tipo *aberto*, o avatar não possui nenhum traço de personalidade sem que haja a interferência do jogador. A partir do início do jogo, o jogador escolhe a personalidade do avatar de acordo com as opções oferecidas pelo design do jogo. Neste sentido, podemos classificar o avatar da plataforma 3D do *The Sims 3*, como *Avatar Aberto*, por ele permitir ilimitadas possibilidades de intervenção identitária, funcional e visual, o que facilita para o jogador criar sua autobiografia. Em todos os vídeos

⁴⁵ Livre tradução de: “Of course, these uncontrollable features have negative impacts insofar as they reduce the freedom of individuals to act and express themselves according to their preferences. In addition, they make interpersonal relationships unpredictable and risky because they may easily become determined by overwhelming emotions or spontaneous discriminatory or distance-taking behaviour (e. g. when a "stigma" is attributed to people with abnormal traits; Goffman 1963). On the other hand, these non-intentional aspects have positive functions insofar as they set limits to camouflage, insincerity and deception.”

⁴⁶ Livre tradução de: “This avatar type has a complete personality from the beginning of the game, although parts of it may be secluded from the player or changed through the course of the game. Typical closed avatars include Pac-Man (init. Namco/Midway 1980), Mario (init. Nintendo 1981) and Lara Croft (init. Core Design/Edios Interactive 1996), since they all have predetermined mindsets and objectives inlaid in the narrative of the game.”

apresentados pelos jogadores neste trabalho, ele tem a preocupação em criar seu avatar e escolher os traços de personalidade, ao invés de já pegar um avatar gerado automaticamente pelo sistema. Isso demonstra que os jogadores têm interesse em criar avatares com as características que eles desejam e pretendem vivenciar no jogo.

A relação corporal e espacial do avatar no jogo são importantes elementos para determinar o grau de envolvimento do jogador com o jogo, como observa Klevjer ao distinguir a representação do avatar, na tela de um jogo, segundo duas categorias: *Avatar Objetivo (estendido)* e *Avatar Subjetivo*.

O *Avatar Objetivo*, segundo o autor, é aquele que possui um corpo gráfico, geralmente em 2D, como o jogo do Mário, que permite uma interação no campo de jogo através de uma prótese ou corpo substituto, que estende a presença, mas que é visto apenas como um agente externo. Já o *Avatar Subjetivo*, está presente nas plataformas 3D, proporcionando visão em primeira ou terceira pessoa e que segundo Klevjer seria o “avatar” propriamente dito, por proporcionar além do avatar estendido, também a posição de “sujeito” ao deixar o jogador dentro do campo de jogo, simulando a incorporação através da tela, unificando a ação e a percepção do jogador. Este senso de continuidade e auto-movimento é a principal diferença entre o avatar 2D e o 3D. (KLEVJER, 2006, p. 146)

O *Avatar Subjetivo* é o tipo de personagem corpóreo presente no jogo *The Sims 3*, que segundo o autor apresenta uma câmera navegável capaz de alternar vários ângulos de visão, sendo, por conta disso, o tipo de avatar mais radical e ambicioso dos jogos eletrônicos. “O objetivo do realismo visual em jogos 3D baseados em avatares não é imitar o cinema ou fazer cinema interativo, mas dar ao jogador um agenciamento realista dentro do mundo do jogo.⁴⁷” (KLEVJER, 2006, p. 10).

Este conceito é muito perceptível nos episódios da jogadora Cat Simmer (ver tópico 4.7), uma vez que ela passa a maior parte do tempo com sua avatar Tânia mergulhando no mar, já que é possível interagir com os objetos, aproximar o ângulo de visão como se ela realmente estivesse debaixo d’água e descobrir novas recompensas.

⁴⁷ Livre tradução de: The goal of visual realism in avatar-based 3D is not to imitate cinema or to make cinema interactive, but to give the player realistic agency within the gameworld.



Figura 11: Episódio da jogadora Cat Simmer. Avatar Tania praticando mergulho e coletando objetos.

Esse expansivo acesso ao mundo simulado do jogo 3D faz com que os jogadores concentrem cada vez mais os seus “eus” dentro destes ambientes. O usuário acaba se identificado com o corpo virtual e passa a ter a sensação de que pertence aquela comunidade virtual.

(...) representa tanto uma tendência da tecnologia para refletir a cultura em que ela está inserida, e também é visto por alguns como um meio de transcender um corpo ou uma vida insatisfatória. Os corpos são extensões de si mesmo no mundo virtual e pode expressar vários aspectos do eu.⁴⁸ (JONES, 2006, p. 26)

Muitas autobiografias são criadas com a intenção de dividir com o outro as suas experiências e histórias de vida, mas no caso do *The Sims 3*, a formação da representação de si fica restrita ao ambiente do jogo, uma vez que o *game* não é online, ou seja, com outros avatares sendo jogados por pessoas reais, como no caso do jogo *Second Life*. Portanto, a intenção do jogador que cria seu avatar neste espaço virtual, não é necessariamente demonstrar sua história de vida para alguém, e sim, reviver sensações já vividas no mundo real ou experimentar novos desejos e personalidades.

⁴⁸ Livre tradução de: represent both a tendency of the technology to reflect the culture in which it exists as well as being seen by some as a means of transcending an unsatisfying body or life. The bodies are extensions of self in the virtual world and can express multiple aspects of self.

Mas no caso do nosso estudo, os jogadores que publicam seus vídeos no site do Youtube, não só querem provar sensações, mas também mostrar para outras pessoas o que eles fazem com seu avatar e como dão direcionamento a sua história no *The Sims 3*.

Antes, a autobiografia tinha o nome real do autor, o que poderia deixá-lo mais inibido para demonstrar determinadas opiniões e conseqüentemente ser julgado por quem lia. Nos jogos não, mesmo que receba algum julgamento por determinada opinião ou posicionamento, quem está do outro lado não sabe quem ele realmente é, já que o avatar permite criar esta “máscara” de si, dando maior liberdade de expressão.

Todos os jogadores que criam uma conta no site do Youtube para postar os seus vídeos adotam apelidos não colocam sua verdadeira foto no perfil. Isso lhes confere maior liberdade para jogar e também expor suas idéias, já que enquanto jogam eles também comentam as ações do seu avatar e o que pensam a respeito.

Assistindo aos vídeos, também notamos a característica do “desmancha-prazeres” apresentada por Huizinga (ver capítulo 2). Aquele jogador que joga quebrando as regras utilizando-se de artimanhas, como foi o caso do jogador Cannon Games e da MsJuhGamer (tópicos 4.2). Com o avatar do Cannon ficou ainda mais evidente esta tática, já que ele fez o chamado “cheat codes” para ganhar mais dinheiro, se teletransportar, conseguir fama e não ter que realizar as necessidades do Sim. O jogo acabou perdendo a sensação de desafio e a proposta, que é aos poucos ir adquirindo as recompensas por mérito do jogador conforme quebra os obstáculos.

Alguns jogadores mesmo não se auto representando fisicamente neste espaço, agem de acordo com o que gostariam de experimentar ser, como foi o caso dos episódios do jogador Mick, que criou uma bruxa, um lobisomem, um vampiro e uma fada (ver tópico 4.8). Assim como coloca Abelson (2006 apud GESER, 2007):

Embora algumas pessoas criem avatares que se parecem e agem como seu verdadeiro eu, muitas usam a chance de ser o que sempre quiseram ser ou pelo menos querem tentar por algum tempo.⁴⁹

⁴⁹ Livre tradução de: Although some people create avatars that look and act like their real selves, many people use the chance to be what they always wanted to be or at least want to try for awhile.

5 - CONCLUSÃO

Ao longo da presente dissertação procuramos sustentar a hipótese de que toda história e avatar criados no *The Sims 3* apresentam elementos autobiográficos, mesmo se passando em ambientes não reais e não cotidianos dos jogadores. Acreditamos que podemos afirmar esta ideia partindo do pressuposto de que os jogadores ao formarem seus avatares dentro do jogo, estão buscando se auto retratar ou vivenciar experiências e sensações que gostariam de realizar na vida real. Então o jogo serve como porta de entrada para estas sensações.

Para demonstrar isso, trabalhamos com o conceito do gênero narrativo autobiográfico que nada mais é senão o relato da vida de determinado sujeito. Neste trabalho destacamos as modificações que este conceito foi apresentando com o avanço tecnológico por meio do computador e dos avatares gráficos. O nosso objeto de estudo, o *The Sims 3*, serviu de base para a ideia de que o narrar autobiográfico pode ter outras formas, além da escrita. O avatar e a sensação de ser o “Deus” do jogo puderam servir de meio para representar ou vivenciar as ideias dos jogadores e assim, transmiti-las para quem assiste através do site Youtube.

Para realizar esta avaliação foi fundamental o percurso trilhado neste trabalho. Iniciamos o capítulo 2 expondo o conceito e as características do jogo a partir do livro *Homo Ludens* de Johan Huizinga. Esta explanação foi fundamental para justificar o por que do *The Sims 3* ser um jogo e as propriedades que o formam. Neste capítulo também foi apresentado um breve histórico dos *videogames*, desde os exemplares mais “rústicos” até os consoles mais modernos tecnologicamente.

Para sustentar a hipótese e demonstrarmos o poder de interação que o jogo proporciona, trabalhamos com os conceitos da autora Janet Murray – imersão, agenciamento e transformação e de Marie-Laure Ryan, o externo/ontológico. Estes conceitos, quando encaixados no jogo do *The Sims 3*, mostram que conforme o jogador vai interagindo com o sistema e modifica o andamento do jogo, mais as histórias vão ganhando forma. Os jogos passaram a propiciar ferramentas que cada vez mais o tornam importante meio de representação, no qual o jogador se sente cada vez mais imerso e atraído com a oportunidade de explorar de maneira mais livre e aberta o espaço virtual do *game*. Utilizam-se principalmente do avatar para criar a sua história e escolher os caminhos que vai seguir.

No próximo item, exploramos o conceito do avatar, desde seu surgimento na religião Hindu, como um ser espiritual que vem para a Terra ocupar um corpo de carne até sua utilização nos jogos. No espaço virtual o avatar é utilizado para se relacionar com os outros avatares, pegar objetos, andar e realizar as mais variadas atividades. Utilizamos os autores Mark Meadows e Rune Klevjer para defender a ideia de que o avatar deixa o jogador mais livre para agir dentro do sistema e realizar suas vontades pessoais, sendo ele a extensão do seu corpo no espaço virtual.

Por defender que as histórias produzidas no *The Sims 3* têm características dos seus desejos pessoais, tomamos como base o gênero narrativo autobiográfico, a partir das teorias de um dos maiores autores do tema, Philippe Lejeune. Tal gênero tem como definição que a autobiografia é uma reflexão de si mesmo, o desejo de expor aos outros sua história pessoal. Daí que surge o pressuposto de que a necessidade do jogador ao jogar *The Sims 3*, gravar sua interação, dialogar com as cenas e ainda publicá-las para outras pessoas se encaixa com tal teoria. Levamos em conta, ainda, que as modificações tecnológicas, principalmente, o advento da internet e o avatar dentro dos jogos, refletiram nesta ideia, dando a liberdade para sua reformulação. A autobiografia deixou de ser contada apenas nos livros e através da escrita e passou a ter uma nova maneira de ser transmitida, graças aos jogos, o computador e sites como o Youtube.

Ao analisarmos *The Sims 3*, procuramos dar destaque as características de acordo com os conceitos de interatividade, anteriormente apresentados, também a formação do avatar e a relevância dos jogadores em produzirem narrativas autobiográficas. Conforme demonstramos, o jogo parece reunir todas as particularidades levantadas, ao longo deste trabalho.

Para averiguar, na prática, todas as teorias e hipótese apresentadas, selecionamos cinco episódios de dez jogadores diferentes postados no Youtube e descrevemos o andamento da história e a formação do avatar. Ao final, analisamos os vídeos exemplificando as histórias postadas e os avatares formados com as teorias dos tipos de avatares, como subjetivo, objetivo, aberto e fechado. Foi apresentada, ainda, uma síntese da autobiografia com as narrativas dos jogadores.

Percebemos que o gênero autobiográfico veio se modificando com o passar dos anos e a evolução tecnológica. Os primeiros conceitos sobre a autobiografia o relacionavam com o simples contar de histórias pessoais através da escrita. Hoje, observa-se, que a autobiografia passou a ser criada através da representação de si, através de avatares, sem a necessariamente de ter que escrever sobre si para que os

outros identifiquem a sua personalidade. As caracterizações dos personagens virtuais nestes ambientes de simulação acabam relevando a autobiografia do jogador, seja ela real ou não, mas estas caracterizações certamente irão despertar no outro uma ideia de si.

Com esta leitura de *The Sims 3* acreditamos ter conseguido sustentar a hipótese de que todo avatar e história produzidos no jogo apresentam elementos autobiográficos, levando em consideração as publicações dos jogos em formatos de episódios pelos jogadores no Youtube.

A importância deste trabalho está em buscar, dentro do simples ato de jogar e se divertir, tecer considerações sobre o que isto representa para o meio comunicativo. Analisamos as mudanças que a tecnologia traz, o porquê da necessidade dos jogadores em expor os seus jogos na internet e o viés narratológico que isto representa.

Estamos cientes de que há, ainda, muitas indagações a serem feitas, já que o processo narrativo e o poder de interação com o avatar estão em constantes transformações. Como acontece na série *The Sims*, onde uma quarta versão do jogo foi lançada recentemente, como tratado neste trabalho, com um universo novo de comunicação e com a possibilidade de novos caminhos narrativos de serem seguidos.

Acreditamos que a pesquisa sobre tais mudanças, constitui base importante para pesquisas futuras. Investigações por vir podem abordar de que forma evoluirá o papel do jogador como co-autor, interator e espectador das ações materializadas no vídeo. De que forma lúdico e narrativo possibilitam que o usuário tenha experiências ainda mais concretas de imersão, transformação e agência? Até que ponto a formação dos avatares e das histórias neste espaço virtual servem de investigação dos aspectos psicológicos ou semióticos dos jogadores? Nesta dissertação, nos delimitamos a presumir de que forma as potencialidades de interação nos jogos postados no Youtube apresentam elementos autobiográficos nas suas histórias e avatares formados com as ferramentas do sistema.

6 - REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. **Introdução a Análise Estrutural da Narrativa.** _____ in Análise estrutural da Narrativa. São Paulo: Vozes, 1973.

BR, Fallout New Vegas. **Episódio 1:** Parte 1. Publicado em 04 de janeiro de 2012. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=H2WzbEY_2hM&list=PL5SXd18czyC5MNH-izOHJKt7IH1cbqnS&index=1.

_____. **Episódio 1:** Parte 2. Publicado em 05 de janeiro de 2012. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=h8a66i4k9cY&index=2&list=PL5SXd18czyC_5MNH-izOHJKt7IH1cbqnS.

_____. **Episódio 1:** Parte 3. Publicado em 08 de janeiro de 2012. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=OHje1dVbUKM&list=PL5SXd18czyC_5MNH-izOHJKt7IH1cbqnS&index=3.

_____. **Episódio 1:** Parte 4. Publicado em 12 de janeiro de 2012. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=2ychEqs0rSY&list=PL5SXd18czyC_5MNH-izOHJKt7IH1cbqnS&index=4.

_____. **Episódio 1:** Parte 5. Publicado em 16 de janeiro de 2012. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=PSBfRBSvwGc&list=PL5SXd18czyC_5MNH-izOHJKt7IH1cbqnS&index=5.

BR, Shiftgamers. **#1:** Criando uma família. Publicado em 27 de abril de 2013. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=yQ213t9p5vE>.

_____. **#2:** Tenho um cavalo. Publicado em 28 de abril de 2013. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=2BRHFJnPRy8>.

_____. **#3:** Conhecendo novos Sims. Publicado em 30 de abril de 2013. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zs0GUg8f9e4>.

_____. **#4:** A troca. Publicado em 01 de maio de 2013. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=z4OpRiRb3WU>.

_____. **#5:** Visitando o vizinho. Publicado em 01 de maio de 2013. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=OOwVNQ4Z1ag>.

BRGAMES, Chico. **Série do Kléber** – Série: The Sims 3 – Kléber: Conhecendo pessoas novas. Publicado em 21 de janeiro de 2013. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=ve3biTTZnQY&index=1&list=PLGQKi-oW15s6XjZPCPfxBGmnlMwFEdt72>.

_____. **Série do Kléber** - The Sims 3 Episódio 02: Kléber Tem Um Encontro!. Publicado em 25 de janeiro de 2013. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Iz3BZ4-9JUc&index=2&list=PLGQKi-oW15s6XjZPCPfxBGmnlMwFEdt72>.

_____. **Série do Kléber** - The Sims 3 Episódio 03: Kléber Encalhado!. Publicado em 01 de fevereiro de 2013. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=ZBurYdvN-6A&list=PLGQKi-oW15s6XjZPCPfxBGmnlMwFEdt72&index=3>.

_____. **Série do Kléber** - The Sims 3 Episódio 04: Kléber e Moxie! + Show!. Publicado em 11 de fevereiro de 2013. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=sB6ui8We5Sk&index=4&list=PLGQKi-oW15s6XjZPCPfxBGmnlMwFEdt72>.

_____. **Série do Kléber** - The Sims 3 Episódio 05: Kléber DESENCALHOU. Publicado em 20 de fevereiro de 2013. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=2C4_QEL5io8&index=5&list=PLGQKi-oW15s6XjZPCPfxBGmnlMwFEdt72.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative.** 1999. Disponível em <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> Acesso em 22 set. 2012.

_____. **Rethinking Agency and Immersion: videogames as a means of consciousness-raising.** 2001b. Disponível em <<http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf>> Acesso em 29 set. 2012.

GAME STUDIES. <<http://gamestudies.org/>> Acesso em 29 abr. 2013.

GAMES, Cannon. **Episódio 1:** Criando um pegador. Publicado em 03 de abril de 2012. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=U_yfMSPjaJk&index=1&list=PL8A31052D77C58162.

_____. **Episódio 2:** Pegador em ação! Bruna. Publicado em 24 de abril de 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gYI7iyFTUo8&index=2&list=PL8A31052D77C58162>.

_____. **Episódio 3:** Festa de arromba!. Publicado em 10 de maio de 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OUbN38PJKjo&list=PL8A31052D77C58162&index=3>.

_____. **Episódio 4:** Balada “BBB” – Bonita, boa e bacana. Publicado em 04 de agosto de 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cDBBexUD1ok&list=PL8A31052D77C58162&index=4>.

_____. **Episódio 5:** O final épico. Publicado em 12 de agosto de 2012. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=O9fgPw3WCmk>.

GESER, Hans. **Me, my Self and my Avatar:** Some microsociological reflections on "Second Life". Sociology in Switzerland: Towards Cybersociety and Vireal Social Relations, 2007. Disponível em: http://socio.ch/intcom/t_hgeser17.htm. Acesso em 19 fev. 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo Como Elemento da Cultura**. São Paulo, SP: Perspectiva, 2000.

JENKINS, Henry. **Games, the new lively art**. 2005. Disponível em <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>> Acesso em 09 jun. 2013.

JONES, Donald E. I, **Avatar: Constructions of Self and Place in Second Life and the Technological Imagination**. 2006. Communication, Culture and Technology, Georgetown University.

JOSEROBJR. **Episódio 1: Criando um Sim**. Publicado em 12 de junho de 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1UfAZdWSzwc&list=PLCFCD9E3D8FF50AC6>.

_____. **Episódio 2: Primeiro dia**. Publicado em 12 de outubro de 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fznDG-QtoQQ&index=3&list=PLCFCD9E3D8FF50AC6>.

_____. **Episódio 3: Primeira apresentação**. Publicado em 17 de outubro de 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7m8MWjvdTEA&list=PLCFCD9E3D8FF50AC6&index=4>.

_____. **Episódio 4: Apresentação no Palco!**. Publicado em 19 de outubro de 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aDqxrBWWkU4&list=PLCFCD9E3D8FF50AC6&index=5>.

_____. **Episódio 5: O primeiro beijo**. Publicado em 24 de outubro de 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Fo9g5Ctn9ps&list=PLCFCD9E3D8FF50AC6&index=6>.

KLEVJER, Rune. **What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games**. 2006. Tese de Doutorado, University of Bergen, 2006.

KROMAND, Daniel. **Avatar Categorization**. 2007. Authors & Digital Games Research Association (DiGRA). Disponível em <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.16435.pdf>. Acesso em 03 fev. 2014.

LEJEUNE, Philippe. **O Pacto Autobiográfico**. Paris: Seuil, 1975.

MACHADO, Arlindo. **Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento**. 2002. Disponível em <http://comunidadesvirtuais.pro.br/hipertexto/home/Imersao%20e%20Agenciamento%20%20Machadotexto5.pdf>. Acesso em 04 jul. 2013.

MANOVICH, Lev. **Language of new media**. Cambridge, MA. MIT Press. 2002.

MEADOWS, Mark S. I, **Avatar: the culture and consequences of having a second life**. Berkeley: New Riders, 2008.

MICK. **Parte 1:** Apresentação dos Sims. Publicado em 05 de outubro de 2012. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Xr94Etfpdiw&list=PLVe71mZDMkC1JCy2BaU9hTzHbws1UkVvs>.

_____. **Parte 2:** Empregos!. Publicado em 10 de outubro de 2012. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=DsEnoQ6oHtE&list=PLVe71mZDMkC1JCy2BaU9hTzHbws1UkVvs&index=2>.

_____. **Parte 3:** A sorte bateu-nos (literalmente) à porta!. Publicado em 13 de outubro de 2012. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=VWWRfOXFiyA&list=PLVe71mZDMkC1JCy2BaU9hTzHbws1UkVvs&index=3>.

_____. **Parte 4:** Ivo bebe de um Sim pela 1ª vez. Publicado em 16 de outubro de 2012. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=L03jIe1NSWQ&index=4&list=PLVe71mZDMkC1JCy2BaU9hTzHbws1UkVvs>.

_____. **Parte 5:** Enganar o sistema!. Publicado em 20 de outubro de 2012. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=6-onlsYlxzg&list=PLVe71mZDMkC1JCy2BaU9hTzHbws1UkVvs&index=5>.

MORNINGSTAR, C.; FARMER, F. R. **The Lessons of Lucasfilm's Habitat**. 1990. Disponível em: <<http://sunsite.unc.edu/pub/academic/communications/papers/habitat/lessons.txt>>. Acesso em: 18 fev. 2014.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural – Unesp, 1997.

MSJUGAMER. **Episódio 1:** Vamos começar de novo. Publicado em 07 de julho de 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2eoxAhiMksE>.

_____. **Episódio 2:** Joana aprendendo a ser famosa. Publicado em 21 de julho de 2013. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=jqnvnP3cMbA>.

_____. **Episódio 3:** Tentando invadir a festa. Publicado em 02 de agosto de 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1ZYKbxREFyU>.

_____. **Episódio 4:** Cobrador maldito. Publicado em 13 de agosto de 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z1K5NDscAUc>.

_____. **Episódio 5:** Folga no parque. Publicado em 19 de agosto de 2013. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=ZMyXBhJ5l_E.

SANTA, Everton Vinicius de. **Representações do Eu no Ciberespaço: Autobiografia e blogs**. 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/article/view/2176-8552.2011nsp1p70>. Acesso em: 09 fev. 2014.

SANTAELLA, Lúcia. O paroxismo da auto-referencialidade nos games. In: FEITOZA, Mirna; SANTAELLA, Lúcia. **Mapa do jogo: a diversidade cultural nos games**. São Paulo: Cengage, 2009.

SB GAMES. <<http://www.sbgames.org/>> Acesso em 04 jan. 2013.

SCOLARI, Carlos A. **Homo Videoludens 2.0**. De Pacman a la gamification. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona, 2013.

SEGA. <http://www.sega.com/> Acesso em 26 mar. 2014.

THE SIMS 3. <http://br.thesims3.com/>. Acesso em 20 nov. 2012.

THE SIMS. http://www.thesims.com/pt_PT/. Acesso em 03 set. 2012.

VALE, Filipe Roque do. **Jogos de Computador e Sistemas Emergentes**. Disponível em http://recil.grupolusofona.pt/bitstream/handle/10437/648/vale_jogoscomputador_sistemasemergentes_%231de1.pdf?sequence=1. Acesso em 12 set. 2012.

VASCONCELOS, Sandra Maia Farias; CARDOSO, Maria Neurielli Figueiredo. **Novas Fronteiras Linguísticas: Um Estudo Sobre O Gênero Autobiográfico**. Revista Autonomia. Ano II. Volume I. 2009. Disponível em: <http://www.revistaautonomia.com.br/eutomia-ano2-volume1-artigos-linguistica.html>. Acesso em: 15 fev. 2014.

RYAN, Marie-Laure. **Avatars of story**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

SIMMER, Cat. **Episódio 1**. Publicado em 08 de julho de 2013. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=qOPIohMZd6A&list=UUr51wxHtyYB5_yH-66EKuaQ.

_____. **Episódio 2**. Publicado em 08 de julho de 2013. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=C95eH9odCGM&index=16&list=UUr51wxHtyYB5_yH-66EKuaQ.

_____. **Episódio 3**. Publicado em 09 de julho de 2013. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=KNULTkygkLM&list=UUr51wxHtyYB5_yH-66EKuaQ&index=15.

_____. **Episódio 4**. Publicado em 09 de julho de 2013. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=mucV1nzLR8o&list=UUr51wxHtyYB5_yH-66EKuaQ&index=14.

_____. **Episódio 5.** Publicado em 10 de julho de 2013. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=XsStipe597A&index=13&list=UUr51wxHtyYB5_yH-66EKuaQ.

SIMONS, Jan. **Narrative, games and theory.** 2007. Disponível em <<http://gamestudies.org/0701/articles/simons>> Acesso em 10 set. 2012.

SIMS, vida de. **Episódio 1:** Criando um Sim. Publicado em 12 de maio de 2014. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=ftVuuA9p5E4&list=TLSjuCCtwPpgiG0Su2gT5OIBrCtsc6hCzf>.

_____. **Episódio 2:** Construindo uma casa. Publicado em 13 de maio de 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xF5qppnyR-E>.

_____. **Episódio 3:** Primeiro dia de Eduardo. Publicado em 14 de maio de 2014. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=uLJlp8nPOrA>.

_____. **Episódio 4:** Dia no parque. Publicado em 15 de maio de 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tZD2SmmXM4w>.

_____. **Episódio 5:** Novos vizinhos e nível 2 de mágica. Publicado em 16 de maio de 2014. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=E8-sr86WPj0>.

TUTORIAIS, Izabelly. **Episódio 1:** Conhecendo a Debora. Publicado em 09 de março de 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=s8cCL7bk5IU&list=UUyHkOpnMRIBnsPwL5Qr5eng>.

_____. **Episódio 2:** Mudança e novos amigos. Publicado em 10 de março de 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zKICqFutCy4>.

_____. **Episódio 3:** Festa. Publicado em 14 de março de 2014. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Yn2Xz_oxuWY.

_____. **Episódio 4:** Debora a feia, e minha mãe. Publicado em 21 de março de 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xXROa1y1AOM>.

_____. **Episódio 5:** Faculdade. Publicado em 24 de março de 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TLqwY-N4E3k>.

ZIMMERMAN, Eric. **Narrative, Interactivity, Play and Games.** 2004. Disponível em <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/ludican-do>> Acesso em 23/09/2012.