

## **OS JOGOS ELETRÔNICOS DE SIMULAÇÃO E A CRIANÇA \***

**Fernando Luiz Krüger**

e

**Dulce Márcia Cruz**

Universidade Regional de Blumenau

### **Resumo**

Este artigo mostra os primeiros resultados da pesquisa que tem como foco a relação entre a criança e uma das mídias eletrônicas de maior fascínio da atualidade: o videogame. Inserindo-se nas pesquisas sobre tecnologia de comunicação, o estudo considera apenas os jogos de simulação para computador. Ele é um meio que permite a interação com a internet, onde as crianças podem trocar experiências com outros jogadores ou fazer download de novos elementos que acrescentam narrativas ou possibilidades ao game. Atualmente, o jogo “The Sims” destaca-se por permitir a simulação da vida, onde o jogador comanda pessoas e constrói casas. Com isso, o computador obtêm uma conotação de brinquedo, surgindo como uma forma de diversão infantil.

**Palavras-Chave:** Videogame / Criança / The Sims

### **I- Introdução**

O ato de brincar sempre esteve presente em nossa sociedade. Desde a pré história até o início do século XXI os brinquedos e jogos se desenvolvem constantemente, acompanhando e envolvendo o ser humano. “O jogo lança sobre nós um feitiço: é ‘fascinante’, ‘cativante’.” (Huizinga, 1993, p.13) A brincadeira encanta as crianças e também possui um significado muito importante na vida infantil. “A criança reproduz na brincadeira a sua própria vida. Através dela, ela constrói o real, delimita os limites frente ao meio e o outro e sente o prazer de poder atuar ante as situações e não ser dominado por ela. Existe na brincadeira um simbolismo secundário oculto”. (Teles, 1999, p.35)

---

\* Esse texto descreve os primeiros resultados de uma pesquisa iniciada em março de 2001, com projeto financiado pelo Programa de Incentivo à Pesquisa (PIPE) da Universidade Regional de Blumenau.

Brincar é essencial para a criança desenvolver sua criatividade e imaginação, delimitando suas próprias ações dentro da realidade comandada pelos adultos. Segundo Benjamin, “rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio”. (1984, p. 64) Portanto, baseando-se em aspectos reais da vida e em suas fantasias, elas buscam simular seu mundo em suas brincadeiras ou nos ambientes virtuais dos jogos. Huizinga (1993) observou três aspectos fundamentais no jogo: liberdade, regulação e separação, utilizando o conceito de que o jogo é “aquilo que você faz quando está livre para fazer o que desejar”.

Tendo em vista o contexto dessa relação, as questões que regem esse estudo são: Por que os jogos de simulação atraem tanto o público infante-juvenil? Quais são as características deste tipo de jogo que permitem a participação do jogador e que tipo de ação pode ser feita dentro desses ambientes digitais? Quais são as possibilidades narrativas que estimulam a criatividade dos jogadores? Como as crianças jogam e o que pensam desses brinquedos?

Tentando solucionar provisoriamente estas questões, são levantadas algumas hipóteses:

1. As crianças são atraídas por estes jogos devido à grande possibilidade de interação aliada ao grau de realismo, que motivam o jogador a buscar uma realidade onde possa controlar o que quiser, com liberdade de escolher dentro de seus padrões pessoais e culturais.
2. O estilo dinâmico dos jogos permite desenvolver criatividade e o senso estético da criança, que além de administrar o jogo, pode definir a posição exata de cada elemento.
3. A utilização e estimulação constante do humor preenche as lacunas de diversão na vida das crianças, que se satisfazem com jogos em que não haja pressão para haver um vencedor.
4. As crianças jogam sozinhas ou em grupo, criando cenários e ações complexas, testando hipóteses sobre o mundo que as rodeia e resolvendo problemas que encontram no seu dia-a-dia, sob a forma de simulação de soluções impossíveis na realidade.

## **II - As Narrativas**

Os videogames são uma indústria bastante lucrativa, tanto para os produtores de jogos para computadores pessoais como os que tem que ser jogados em plataformas especiais (como o Playstation ou Nintendo). A indústria de jogos eletrônicos, sempre em busca de um maior número de consumidores, está constantemente lançando games para os mais diversos gêneros. Os gêneros de jogos adotados pela indústria dos videogames são divididos quanto ao tema: ação, esportes, estratégia, luta e RPG (*Rolling playing game*).

Este estudo considera os games para computador dentro da categoria de estratégia, conhecidos como simulação. Esse tipo de jogo difere-se dos demais por apresentar multi-narrativas, onde o jogador faz suas escolhas entre as possibilidades de ação que o jogo oferece dentro de um ambiente virtual. De acordo com Greenfield (1988), os jogos que mais atraem o público infantil apresentam um grande impacto da ação visual. Com isso, a eficácia dos jogos eletrônicos se deve à combinação de linguagens diferentes, o ambiente virtual (com seu grau de interatividade e realismo) e a multimídia, que combina imagens, sons e textos.

A multimídia acontece num sistema hipertexto que, segundo Tori (apud Silva, 1999), é formado por um conjunto de informação – de vários tamanhos e formas – chamados nós, interligados por meio de elos. Os elos ou links entre documentos permitem a organização não-linear. Quando o usuário passeia pelos links, ele está navegando num ambiente de simulação.

A experiência de ser transportado para o ambiente de simulação e para a fantasia significa que, “nos jogos de computador, quem interage é o bailarino e o designer é o coreógrafo”. (Murray, apud Silva, 1999, p. 72). Ou seja, o designer deve fornecer o modelo de procedimento, criar um roteiro para quem vai interagir, permitindo a criação de novos caminhos, definindo a navegação e estabelecendo os limites claramente.

Segundo Murray (1997) as propriedades essenciais do ambiente digital são as seguintes:

1. Eles são processuais, já que nestes ambientes os computadores oferecem habilidades para executar uma série de regras.
2. São participativos, já que o usuário é convidado a interagir e a criar.
3. São espaciais, pois a descrição literária ou do vídeo pode nos transportar para cenários, mas só os ambientes digitais podem disponibilizar um cenário onde podemos explorar com autonomia escolhendo nossos caminhos através da navegação.
4. São enciclopédicos, pois os ambientes onde os dados estão organizados em formato digital facilitam a pesquisa.

Como as histórias multimídia exploram as características e propriedades do ambiente digital através de uma estética própria das novas mídias? Murray (1997) ensina que os roteiristas deixam de escrever em termos de procedimentos, antecipando todas as possibilidades de movimentação e todas as ações de quem está interagindo. Pelo contrário, eles elaboram os eventos do enredo de forma não específica, apresentando uma relação de todas as regras das ações, criando um caminho concreto, uma estrutura coerente. Os roteiristas criam não uma seqüência de eventos, mas multiformas de enredo para uma participação colaborativa de quem está interagindo. Assim, a verossimilhança permite ao jogador manter a lógica interna do enredo, acreditando na história que está sendo contada.

Num roteiro não-linear, ou seja, que não segue uma seqüência linear de começo, meio e fim, o mais importante é a existência de conflitos e como eles podem dar dinâmica e movimento e envolver os personagens e o ambiente. Geralmente as narrativas multimídia prevêem uma coleção de começos, meios e fins para a história, porque assim, conforme o usuário, ela será contada de um jeito ou de outro. Para conseguir prender a atenção do usuário, os autores escrevem e expandem suas histórias incluindo múltiplas possibilidades para quem está agindo poder assumir um papel mais ativo. Esse modo de contar histórias lembra o contador que nos convida a adivinhar as escolhas que ele ou ela elaboraram. Com essas possibilidades podemos criar e desenvolver idéias personalizadas.

Segundo Tapscott (1999), a nova geração está acostumada com ambientes flexíveis sobre os quais têm influência, como os próprios computadores. Dessa forma, eles querem ter opções de escolha e o poder de experimentar e personalizar de acordo com suas preferências. Com isso, a personalização juntamente com a multimídia e a multi-narrativa, pode ser considerada a base dos jogos eletrônicos de simulação.

### **III - Os Jogos Eletrônicos de Simulação**

O conceito de simulação está ligado à transcrição de situações, seres, objetos ou lugares que são baseados em um tema existente no mundo real. Barton (1973) explica que a simulação é a execução ou manipulação dinâmica de um modelo de uma parte do mundo. O significado de uma simulação não está somente na sua semelhança visual, mas também numa analogia de idéias ou semelhança conceitual. Com um conceito mais simples, Abt afirma que a simulação é uma “representação simplificada da realidade”. (1974, p. 12)

Os jogos de simulação têm origem nas experiências militares de treinamento de pilotos que foram estendidas para a área de entretenimento. Nesse tipo de jogo existem regras, mas não há um final estabelecido. O próprio jogador, baseado em sua experiência de vida, define quando venceu o jogo. São disponibilizados uma série de elementos básicos e regras que dão o contexto, ou seja, as possibilidades e limites do mundo onde será criada a estória. Não existe uma estória, ou estórias, mas possibilidades que o jogador coloca sua imaginação para funcionar para preencher o desenvolvimento da narrativa. Da mesma forma, não existe competição como na grande maioria dos jogos eletrônicos. O desafio do jogador muitas vezes está em sua própria performance ou nos limites de sua criatividade. A ação é desenvolvida baseada nas decisões pensadas durante o desenvolvimento do jogo.

O processo de tomada de decisão é algo constante nos jogos de simulação, que oferecem diversas ferramentas e elementos no ambiente virtual e cabe ao jogador decidir o que irá fazer e qual deles utilizar. Com isso, o jogo normalmente apresenta uma condição de incerteza ou com informações incompletas, onde o planejamento é fundamental para obter sucesso. “Os jogadores assumem papéis realistas, enfrentam problemas, formulam estratégias, tomam decisões, e obtêm rápida informação sobre as conseqüências de sua ação.” (Abt, 1974, p. 12) Essas decisões também são influenciadas por pressões de tempo e de elementos do jogo, além da necessidade de analisar particularidades do problema. Sendo assim, de acordo com Abt (1974), muitas vezes é realizada uma solução intuitiva, uma espécie de atividade mental não consciente de si mesma, mas que pode ocasionalmente integrar diversos fatos e idéias de um modo proveitoso, não ligado à análise racional.

Ligado ao processo de decisão, está a estrutura Estímulo – Reação – Conseqüência, definida por Barton (1973). Ela representa uma seqüência de comunicação de três estágios. No primeiro, o jogo lança um estímulo, em forma de pergunta ou pressão. Logo depois ocorre a reação do jogador, que toma uma determinada decisão. E, por último, acontece a conseqüência no ambiente do game, baseada na escolha do jogador.

Bem antes dos jogos eletrônicos de simulação, a criança já produzia seu próprio mundo, através da imaginação em brincadeiras que não necessariamente levam a um vencedor. Vários jogos e brincadeiras possuem este tipo de filosofia, como os blocos de construção ou as bonecas, onde, em vez da competição, existe a simulação de situações da vida real. Segundo Alves, os blocos representam “o mundo em miniatura da criança, externalizando, cada vez mais, maior número de experiências corporais, mentais e sociais.”

(1997, p. 76) Por outro lado, “a boneca desempenha o papel catalizador de sentimentos, tais como, o ciúme e o ressentimento; é o mais próximo dos substitutos pela qual a criança pode sentir ternura ou explicar-se com ele à sua maneira.” (op. cit., p.79) A criança utiliza diversos elementos para simular seu mundo e suas fantasias, seja com objetos ou em ambientes virtuais, sempre usando a imaginação. Dessa forma, “construindo, transformando e destruindo, a criança expressa o seu imaginário e seus problemas.” (Kishimoto, 1994, p. 30) Portanto, o jogador demonstra seus sentimentos, sem sentir a necessidade de ser reconhecido como um vencedor.

Considerados como masculinos, os jogos de competição tem sua função numa sociedade que sempre impôs que haja um vencedor e um perdedor nos jogos ou guerras. A derrota ou empate sempre possuíram a conotação de fracasso. Schmitt (1933) afirma que atualmente a guerra está muito acima da simples competição de selvagens. Toda a verdadeira relação entre Estados é baseada no princípio do “amigo ou inimigo”. E essa realidade é transferida para as brincadeiras infantis, às vezes até impostas pelos adultos que criam os jogos e brincadeiras. Um bom exemplo são os jogos de luta, onde deve-se massacrar o inimigo até sua morte ou desistência da competição.

Como nos games de luta, os jogos de simulação possuem cores, imagens e gráficos que se assemelham à realidade. Entretanto, essas formas multimídia expressam a perfeição das objetos, seres e lugares. Os aspectos negativos dos elementos são reduzidos e tratados com humor. Com isso, a criança encontra no jogo eletrônico um mundo perfeito, com estímulos sonoros e visuais atraentes e vibrantes. Partindo desse mundo perfeito, a criança pode criar a sua própria versão da estória, podendo fingir que é o mundo real. Portanto, “o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.” (Huizinga, 1993, p.11)

Huizinga também definiu a liberdade como uma das características fundamentais do jogo. Do mesmo modo, segundo Tapscott, “para as crianças, principalmente, essa liberdade é essencial. Muitos especialistas afirmam que as crianças adoram computadores porque elas têm controle total sobre a máquina.” (1999, p. 8). Os games de simulação possuem a característica muito forte da liberdade em relação aos outros tipos de jogos eletrônicos. Entretanto, ela é restrita às ferramentas de criação e às possibilidades definidas pelos criadores dos games.

A indústria dos jogos eletrônicos têm sido muito criticada por pais, professores e pesquisadores, devido à influência dos jogos eletrônicos sobre o público infantil. Apesar dos pais temerem o vício que os videogames possa trazer, Tapscott nota que os jogos não violentos provavelmente são positivos: “envolver a criança em uma experiência interativa, desenvolver a coordenação motora mãos-olhos, dar à criança um senso de realização, mantê-la fora das ruas e simplesmente motivá-la a se divertir, tudo isso é considerado por muitos pais como valiosos ou, na pior das hipóteses, inofensivo.” (op. cit., p. 157)

Essa hipótese pode ser exemplificada pela classificação feita na revista de divulgação científica *Superinteressante* (junho, 1999, p. 35) em uma matéria sobre os videogames intitulada “Brincando com fogo”. A revista afirma que os jogos eletrônicos não são um mal em si e que alguns podem ser usados até para educar. Na escala de classificação da revista, recebem nota zero os chamados “sangue para todo lado”, como os citados *Doom* e *Quake* e, no outro extremo, está o que a revista classifica de “o preferido das escolas”, ou seja, os jogos de simulação como o *Sim City*, que ganha nota 10, por ser uma “diversão saudável para todos”. Ainda segundo a revista, o *Sim City* é o único jogo entre os 43 programas de computador adotados pelas escolas públicas do estado de São Paulo.

#### **IV- A série de jogos “Sim”**

A história dos jogos de simulação, envolvendo características de estratégia, iniciou-se com o clássico *Sim City* no final da década de 80, um simulador de cidades. O criador do jogo, Will Wright, estava desenvolvendo um game com ilhas que serviriam de alvo para um helicóptero. "Eu descobri que foi muito mais divertido criar as ilhas do que voar de helicóptero", afirma Wright (2001). Com isso, nasceu a ideia do *Sim City*. O game foi projetado baseado nas teorias de desenvolvimento urbano de um professor chamado Jay Forrester. Wright adicionou novos elementos urbanos no seu editor de ilhas e utilizou a teoria de Forrester para simular a evolução do local com o passar do tempo. Um fator importante na série “Sim” é que todos os jogos possuem alguma ligação com o mundo acadêmico, como o *Sim Earth*, fundamentado na teoria Gaia de evolução planetária de James Lovelock. Wright destacou-se por usar conceitos abstratos do mundo da teoria científica e transformá-los em experiências interativas.

O game *Sim City* tornou-se famoso devida à grande interatividade, aliada à possibilidade de personalização dos elementos. O jogo possui o objetivo de construir e administrar uma cidade, utilizando as ferramentas oferecidas pelo game. Pode-se delimitar

áreas residenciais, comerciais e industriais, construir ruas e usinas de energia, além de situar construções que proporcionem maior qualidade de vida aos moradores, como delegacias, bombeiros, parques, estádios, aeroportos e portos.

Em 1994 foi lançado o Sim City 2000, com a mesma base de jogabilidade do anterior, mas apresentando melhorias significativas nos gráficos e mais ferramentas disponíveis. Nessa versão foram acrescentadas a possibilidade de colocar escolas, hospitais, metrô, sistema de ônibus, além de poder alterar o terreno (incluindo lagos e rios ou modificando o relevo) e controlar um sistema de distribuição de água. Os moradores passaram a expressar seus pedidos e reivindicações através de jornais periódicos e também foram incluídas diversas construções bônus, que o jogador ganha a medida que a população da cidade cresce. Essa última opção descrita é uma fórmula muito utilizada pelos criadores dos games e serve para o jogador manter o interesse no jogo, motivado pelo desejo de descobrir os novos elementos.

Cinco anos depois, em 1999, surgiu o Sim City 3000, com gráficos e sons bem mais realistas que seus antecessores. Novamente novas opções foram acrescentadas, como a disponibilidade de construções famosas do mundo (como as pirâmides do Egito e o Empire State Building), o controle do lixo produzido pela cidade e a possibilidade de fazer acordos com as cidades vizinhas, importando e exportando luz, água ou lixo. Houve também uma maior diferenciação das áreas residenciais, comerciais e industriais, podendo-se formar cidades pacatas com simples casas ou grandes metrópoles com inúmeros edifícios. Essa riqueza de detalhes e possibilidades é algo que está presente em toda a série Sim. "Meus jogos são mais como um hobby - como um trem eclético ou uma casa de bonecas. Basicamente eles são uma experiência calma e criativa", explica Wright (2001).

Apesar dos games Sim serem predominantemente "calmos", em vários jogos existem ferramentas de destruição. Na trilogia do Sim City pode-se iniciar um desastre ou deixar ativada a opção de desastres aleatórios, que podem acontecer em qualquer momento do jogo. Há uma lista com várias alternativas, como furacões, enchentes, incêndios, manifestações dos moradores e invasões alienígenas, entre outros. Dessa forma, segundo as observações de Wright (2000), "os desastres geralmente eram uma das primeiras coisas que as pessoas experimentavam. Depois de destruir as cidades por mais ou menos meia hora elas se cansavam e começavam a reconstruí-las. Elas rapidamente perceberam que a criação é muito mais desafiadora (e interessante) que a destruição." Conforme alguns conceitos psicológicos



levantados por Alves (1997), a criança em geral sente prazer em destruir para afirmar seu controle sobre o meio. Além disso, a situação pode demonstrar que a satisfação dela na brincadeira deriva do processo e não do produto: o processo é mais importante e, como o resultado não importa muito, ela destrói o que construiu. Por outro lado, a criança usa o jogo de forma simbólica para descarregar suas emoções. “Na presença de situações penosas ou desagradáveis, a criança pode compensá-las, como precedentemente, ou então aceitá-las; mas, nesse último caso, procura revivê-las mediante uma transposição simbólica. Desligada, então, do que o seu contexto podia comportar de irritante, a situação é progressivamente assimilada por incorporação a outras condutas.” (Piaget, 1978, p.172-173)

A simulação possui, aparentemente, um potencial educativo muito forte. O jogo Sim City, adotado nas escolas, é utilizado para explicar às crianças o funcionamento de uma cidade, permitindo um controle muito grande do game. Segundo Tapscott, “quando controlam seu meio, em vez de observá-lo passivamente, as crianças se desenvolvem mais rapidamente.” (1999, p.7) Além disso, o jogo estimula na criança qualidades como organização e raciocínio lógico. Geralmente as cidades mais desenvolvidas no Sim City são as que foram planejadas e organizadas cuidadosamente.

A mesma produtora do Sim City, a Maxis, desenvolveu outros simuladores, envolvendo prédios (Sim Tower), fazendas (Sim Farm), parques ecológicos (Sim Park) e também uma comunidade de formigas (Sim Ant). No início de 2000, a Maxis lançou um dos jogos mais conhecidos atualmente: o The Sims, o simulador de pessoas e suas vidas.

## **V - The Sims**

O game The Sims, do mesmo criador de Sim City, levou sete anos para ser desenvolvido e já foi traduzido em treze idiomas. O jogo foi apontado pelo instituto de pesquisas norte-americano PC Data como um dos títulos mais vendidos no ano 2000 na categoria de jogos para computador. Em um ambiente virtual, o jogador deve criar e comandar uma comunidade de pessoas, os “Sims”. Cada família pode ter até oito pessoas, entre adultos e crianças, e deve-se escolher um terreno vago ou com uma casa em uma vizinhança pré estabelecida para a família morar. Com isso, os Sims passam a viver o cotidiano, tendo que relacionar-se com os outros sims e com sua própria casa. Entretanto, a idéia inicial do projeto era desenvolver um simulador arquitetural, que possibilitava aos jogadores criar os lares virtuais dos seus sonhos. “Esse jogo começou mais concentrado nos

aspectos arquitetônicos, mas logo percebi que eu precisava estimular as pessoas da casa a fazer avaliações das construções do jogador”, explica Wright (2000). “Então, o projeto cresceu muito, começou como um jogo de arquitetura mas a maior parte do trabalho acabou sendo simular as pessoas que vivem na casa e suas necessidades e desejos, além de manipular os objetos da casa.”

Toda a relação entre as pessoas e os elementos da casa foi baseada em uma teoria de Christofer Alexander, que se concentra no lado funcional e não no lado estético da arquitetura. “Ele reduziu as decisões de planejamento para os aspectos funcionais de relacionamentos em um espaço comum”, afirma Wright (2001). O conceito básico dessa “arquitetura comportamental” encontra-se no fato de que a inteligência não é uma função somente das pessoas, mas também do ambiente oferecido a elas. O jogo foi desenvolvido de forma que os objetos anunciam suas funções e atraem os Sims para usá-los. “Na verdade, fizemos com que as pessoas fossem bastante burras”, explica Wright (2001), “e fizemos os objetos e o ambiente bastante inteligentes.” Por isso, dependendo das necessidades do seu personagem em relação ao que os objetos podem oferecer, o Sim decidirá qual será o seu próximo ato no jogo. Dessa forma, o game permite que os Sims sejam autônomos, podendo agir sem o controle do jogador.

O jogo pode transformar-se em uma novela virtual, onde o jogador apenas assiste a ação dos personagens, sem influenciá-los. No entanto, os Sims não são muito ambiciosos quando criados livremente. Segundo Wright (2000), “eles tendem a ficar sentados, vendo televisão e comendo salgadinhos o dia inteiro. À medida que você os ensina coisas novas, desenvolve suas amizades e melhora o lugar onde vivem eles começam a se virar muito melhor sozinhos. Depois de um tempo, se você estruturou bem a vida deles, você pode se afastar e ver que eles tomam decisões com muito mais sucesso (mais ou menos como adolescentes).” Dessa forma, o jogo considera a vida como sendo uma grande quantidade de eventos unidos através do tempo. A ordem das possibilidades do game nunca é a mesma.

De qualquer maneira, os jogos de simulação permitem uma participação intensa das crianças e um domínio bastante grande da história que estão desenvolvendo. O jogo deixa os jogadores preencherem as partes ambíguas com seus próprios detalhes. “É uma resposta natural à informação que evocamos, e isso faz o jogo muito mais envolvente (e pessoal)”, explica Wright (2000). É o próprio jogador que cria as histórias, e não a pessoa que programou o jogo. É como se fosse oferecido à criança lápis de cor e papel e ela tivesse a opção de

desenhar o que quiser. Desse modo, as estórias que emergem vêm 50% da própria simulação e 50% da interpretação que o jogador dá aos eventos. Os jogadores constroem em sua mente a ilusão e a narrativa com as ferramentas e situações disponíveis no jogo.

Doc Comparato (1983) definiu a narrativa como sendo a composição de três elementos fundamentais: Logos - o discurso - , Pathos - o conflito, o drama - e Ethos - a moral, o conteúdo. No contexto dos jogos de simulação, pode-se dizer que o Ethos é desenvolvido pelos programadores, o Logos é definido de acordo com as escolhas e decisões da criança e o Pathos é 50% proveniente do jogo e 50% da imaginação e interpretação das imagens e sons.

As multi narrativas disponíveis no The Sims são baseadas na estratégia que as pessoas reais utilizam no cotidiano, sem perceber. "Eu acho que a maioria das pessoas não reconhece a quantidade de raciocínio tático que usam no seu dia a dia", afirma Wright (2001). "Existe um nível de eficiência temporal subconsciente nas nossas vidas. De certo modo, a nossa vida é um jogo de estratégia em tempo real." No desenvolvimento do jogo, inicialmente, a equipe teve que decidir em que nível simularia o ambiente e como construir o modelo de comportamento, montando uma interface mais simples possível. Com isso, a realidade foi transcrita para o jogo em três funções aparentemente limitadas: construir, comprar e viver. No modo "construir" existem várias ferramentas para montar a casa, como paredes, janelas e portas, além de elementos mais personalizados, como papéis de parede, pisos e telhados. Já no nível "comprar" pode-se escolher os objetos para a casa, em um menu dividido em categorias: assentos, superfícies, decorativo, aparelhos eletrônicos, eletrodomésticos, pia & cia, iluminação e variados. Cada objeto possui um preço diferente, relacionado com seus atributos que influenciam o humor e o comportamento dos Sims.

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

Cada um desses seres virtuais também possui uma personalidade e aparência física diferenciados, que são definidos pela criança no início do jogo. Pode-se escolher uma

combinação de um rosto e um corpo para o personagem, estabelecendo uma quantidade de pontos limitada para cada um dos atributos de personalidade: asseio, extroversão, disposição, temperamento e autonomia. “Tentamos pegar o mínimo possível de traços de personalidade que permitissem uma maior variedade de expressões. Meu principal objetivo era fazer um sistema que as pessoas poderiam usar para rudemente modelar elas mesmas, seus amigos, sua família e seu estilo de vida”, explica Wright (2000). Sendo assim, o jogo oferece uma restrição na definição da personalidade: pode-se criar um Sim com o máximo de uma dos atributos, mas os outros serão reduzidos por isso. Dessa forma, há uma pressão para a tomada de decisão, devendo-se analisar diversos fatores do game.

Outro aspecto importante do jogo é que ele não assume nenhuma postura moral. Não existe “bom” ou “ruim”. O jogador pode escolher o que fazer com seus personagens, podendo até matá-los ou torturá-los. Há uma série de desfechos dramáticos que podem acontecer, com os Sims podendo morrer em diversas situações, desde incêndios até afogamentos. “Assim, tentamos desenvolver estas possibilidades em um grau interessante, porque sem a possibilidade de fracasso o sucesso também perde a importância. Uma vez que você tenha aprendido a jogar, você evita as armadilhas e supera os problemas, e isso faz o sucesso muito mais gratificante”, afirma Wright (2000). Nesse aspecto, pode-se verificar a liberdade que o jogo proporciona à criação de comandar e julgar as situações de acordo com seus princípios morais.

Apesar da liberdade proporcionada, são observados alguns aspectos culturais. Pode-se perceber que existem alguns princípios de ética provavelmente baseados na cultura norte-americana, que é de onde se origina o jogo. Por um lado, os Sims adultos podem desenvolver relacionamentos homossexuais, com a possibilidade de adoção de filhos. Entretanto, as crianças não podem namorar nem ter contato mais íntimo com os outros. Aquelas que faltam na escola e não estudam podem ser retiradas da família por uma assistente social, assim como os bebês que não forem bem cuidados pelos pais. Se uma festa avançar até a madrugada, um policial aparece na casa informando que os vizinhos estão reclamando do barulho, podendo aplicar uma multa. Ou até mesmo se houver um grande acúmulo de lixo na casa, o policial também aplica uma multa, por parte da reclamação dos vizinhos do mau cheiro. Além disso, quando os Sims não pagam suas contas aparece na casa um personagem que confisca um objeto de valor correspondente à conta.

Uma das limitações muito criticadas do game é o fato de poder controlar o Sim apenas dentro da sua casa. Não aparecem no jogo outros lugares para ele freqüentar. O Sim pode apenas convidar os amigos para visitá-lo, tendo à sua disposição telefone e internet para solicitar serviços (como entrega de pizza, conserto de eletrodomésticos e contratação de empregada) e procurar emprego para ganhar um salário.

Assim como em todos os outros jogos da série, o dinheiro é um dos principais fatores que domina o game, delimitando o sucesso e o fracasso. É com ele que se adquirem os melhores objetos ou se constrói casas maiores e luxuosas. Para conseguir dinheiro, os Sims adultos devem trabalhar, escolhendo uma das carreiras profissionais disponíveis. Com isso, um carro da empresa leva o Sim para o trabalho (onde ele desaparece do jogo por certo tempo) e no final do expediente deixa o Sim em casa. Cada uma das carreiras possui 10 estágios, onde o Sim pode ser promovido e, conseqüentemente, ganhar mais dinheiro. Existem seis áreas para se desenvolver habilidades: culinária, mecânica, carisma, físico, lógica e criatividade. Para alcançar cada um dos estágios o Sim deve ir conquistando alguns pontos a mais em determinadas áreas. Em mecânica, deve-se ler um livro por algumas horas; no carisma, há um treino de discurso diante do espelho; na criatividade pode-se pintar quadros ou tocar piano. Além disso, cada estágio da carreira exige um número maior de amigos na vizinhança.

O relacionamento entre os Sims é um dos pontos mais fascinantes do game. Ele é representado por uma escala, que varia entre -100 e 100. Inicialmente todos os relacionamentos começam na base 0. O jogador tem a possibilidade de fazer seu Sim cumprimentar o outro e logo depois começar uma conversa. Dependendo da personalidade e estado de felicidade dos personagens, os pontos de relacionamento vão aumentando. Com isso, surgem novas opções de interação entre os Sims, como abraçar, fazer cócegas, dançar e contar piada. Quando o nível chega aos 50 pontos, os Sims passam a ser considerados oficialmente amigos e aparecem mais opções relacionadas ao namoro, como beijar. Entretanto, os Sims são monogâmicos e extremamente ciumentos, não aceitando ver seu namorado ou namorada se relacionar amorosamente com outros. Como no mundo real, é preciso interagir com os amigos periodicamente para manter a amizade. Os pontos de relacionamento caem instantaneamente em certos intervalos de tempo.

Pode-se dizer que o game The Sims é um exemplo da teoria descrita por Freud, onde ele analisa o jogo de uma criança que brinca com o “aparecer” e o “desaparecer” de um

objeto, à medida que coloca as mãos sobre os olhos. “Este jogo produz na criança sentimentos de poder e controle sobre pessoas e objetos, que aparecem e desaparecem conforme seu desejo, apesar de ser fraca e dependente. O jogo envolve um trabalho mental complicado e mostra como o sentido de magia pode assegurar à criança sentimentos de onipotência.” (Freud apud Rosamilha, 1979, p. 30) O ato de construir o ambiente virtual e controlar os Sims permite que a criança tenha um certo poder nas mãos, podendo “brincar de ser Deus”.

O tempo é um dos elementos que exercem maior pressão no jogo. A contagem das horas no ambiente virtual é mais acelerada e os Sims gastam muito mais tempo para fazer simples tarefas, comparado às pessoas na realidade. O fato de não existir final de semana pode transformar o cotidiano em algo monótono e repetitivo. Depende da influência e criatividade do jogador tornar a vida de seus Sims mais emocionante e divertida, podendo até montar histórias utilizando um álbum do jogo, onde é possível capturar imagens do jogo e gravar em formato de páginas da web, podendo divulgar para outros jogadores na internet.

## **VI – Comunidades Virtuais**

O jogo destaca-se por aproveitar ao máximo a relação entre o computador e a internet. Existem mais de 200 sites de fãs do game espalhados pelo mundo, permitindo a troca de experiências e opiniões nos chats e disponibilizando principalmente o download de elementos para ampliar a personalização do jogo, como novos rostos e roupas para os Sims, objetos e texturas para pisos e papéis de parede. A maioria é montada pelos próprios jogadores, utilizando programas que a Maxis distribui no site oficial do The Sims.

A página oficial do jogo foi projetada para permitir a visualização dos álbuns de família dos jogadores, possibilitando também a troca dos personagens dessas famílias e suas respectivas casas. As histórias dos álbuns ficam organizadas por gêneros, como romance, comédia e mistério, entre outras. Periodicamente são lançados concursos para escolher as melhores casas ou criados espaços online, como o Sim Day, um evento que acontece todas as quintas-feiras para disponibilizar no site objetos e programas oficiais para download.

Utilizando a internet como principal meio de divulgação, foram lançadas duas expansões para o game. O The Sims “Goçando a Vida” - 2000 acrescentou possibilidades mais lúdicas ao jogo, como o gênio da lâmpada, uma bola de cristal, um laboratório caseiro e uma luneta, que faz o Sim ser abduzido por aliens. O The Sims “Fazendo a Festa” - 2001 foi

centralizado nas atividades em grupo, incluindo elementos para festas, facilitando a criação e manutenção das amizades dos personagens.

## **VII - Conclusão**

Os jogos eletrônicos de simulação causam um fascínio muito grande no público infantil. Eles proporcionam um alto grau de personalização, permitindo à criança um controle praticamente total de todos os elementos do game. Apesar deles possuírem um potencial educativo, alguns podem transmitir aspectos distorcidos da realidade, mostrando somente formas perfeitas e aspectos culturais de outros povos que não condizem com a cultura local. Por outro lado, nesse tipo de jogo não há vencedores nem perdedores. Isso faz com que a criança experimente hipóteses, tome decisões baseadas nas possibilidades apresentadas no jogo e possa desenvolver sua criatividade, combinando os elementos ou construindo outros para utilizar no game. No ambiente virtual do jogo, a criança simula a sua visão da realidade, expressando seus sentimentos e interpretando de diversas formas as imagens e sons da linguagem multimídia.

Entretanto, muito ainda precisa ser estudado na relação da criança com o videogame. Existem uma série de aspectos que precisam ser analisados detalhadamente, como os psicológicos, os educativos e os fatores da comunicação. Também é preciso que haja menos preconceito em relação aos games por parte de pais, educadores e pesquisadores. Muitas críticas negativas dos jogos afirmam a questão da manipulação, imperialismo e globalização. Entretanto, algumas delas são baseadas no senso comum, sem apresentar argumentos sólidos ou mesmo de levantamentos empíricos. Esta pesquisa surge neste sentido, levantando dados, analisando os games e procurando conhecer também a opinião das crianças, que muitas vezes é esquecida ou até mesmo ignorada.

## **Referências Bibliográficas**

ABT, Clark C. Jogos Simulados: estratégia e tomada de decisão. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1974.

- ALVES, Ellen Desiderati. Jogos, Exercícios e Atividades na Educação Infantil. Rio de Janeiro: Instituto de Pesquisas Avançadas na Educação, 1997.
- BARTON, Richard F. Manual de Simulação e Jogo. Petrópolis: Vozes, 1973.
- BENJAMIN, Walter. Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.
- COMPARATO, Doc. Roteiro: arte e técnica para escrever para cinema e televisão. Rio de Janeiro: Nórdica, 1989
- GREENFIELD, Patrícia Marks. O Desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os Efeitos da TV, dos computadores e videogames. São Paulo: Summus, 1988.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva: 1993.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1994..
- PIAGET, Jean. A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho. 3<sup>a</sup> ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978
- ROSAMILHA, Nélon. Psicologia do jogo e aprendizagem infantil. São Paulo: Pioneira, 1979
- SCHMITT, Carl. Der Begriff des Politischen. Hamburgo: 1933.
- SILVA, Maria Alice Baggio da. Narrativa multimídia utilizando realidade virtual aplicada à aprendizagem. Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção, UFSC, Florianópolis, 1999.
- TAPSCOTT, Don. Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da geração Net São Paulo: Makron Books, 1999.
- TELES, Maria Luiza Silveira. Socorro! É proibido brincar. Petrópolis: Vozes, 1999.
- WRIGHT, Will. Entrevista concedida ao Terra Games, 2000. [online] Disponível em <[http://www.terra.com.br/games/noticias/will\\_exclusivo.htm](http://www.terra.com.br/games/noticias/will_exclusivo.htm)> e <[http://www.terra.com.br/games/noticias/will\\_geral.htm](http://www.terra.com.br/games/noticias/will_geral.htm)>. Acesso em 01/04/2001.
- WRIGHT, Will In: Gamespot, 2001 - “Bastidores dos Jogos: Maxis” [online] Disponível em <<http://znet.terra.com.br/pt/gamespot/stories/behindgames/1,,8018282,00.html>>. Acesso em 01/04/2001.