



**Fundação Educacional do Município de Assis  
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis  
Campus "José Santilli Sobrinho"**

**FABIO HENRIQUE NOGUEIRA MACHADO**

**GAMES, LINGUAGEM E MERCADO: UMA ANÁLISE DO SECOND  
LIFE E THE SIMS**

ASSIS  
2011



Fundação Educacional do Município de Assis  
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis  
Campus "José Santilli Sobrinho"

**FABIO HENRIQUE NOGUEIRA MACHADO**

## **GAMES, LINGUAGEM E MERCADO: UMA ANÁLISE DO SECOND LIFE E THE SIMS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis – IMESA e à Fundação Educacional do Município de Assis – FEMA como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr.<sup>ª</sup> Alcioni Galdino Vieira.

ASSIS  
2011

## BANCA AVALIADORA

ORIENTADORA: \_\_\_\_\_

Dr.<sup>a</sup> Alcioni Galdino Vieira

ANALISADOR (1): \_\_\_\_\_

Dr.<sup>a</sup>. Márcia Valéria Seródio Carbone

*Aos meus pais, Iraídes e Sebastião, pela força e incentivo que me deram durante toda minha vida.*

*Aos meus avós-padrinhos, Eva – a pessoa que eu vou sempre lembrar e amar pelo resto de minha vida - e Joaquim – Vô, eu sei que o senhor está torcendo por mim aí de cima, eu te amo - por terem me dado a melhor e mais sincera educação existente no mundo.*

*Ao meu irmão Anderson e tia Márcia por serem tão especiais na minha vida.*

*Ao meu tio Vantuil por ter me mostrado que o importante na vida é sermos felizes, independente da nossa opção.*

*A Vanda, pessoa especialíssima.*

*Aos meus primos Rafael e Luiza pelos ótimos momentos que passamos juntos.*

*A tia Bel por ainda acreditar em mim.*

*A Leandro por fazer com que cada momento se torne o melhor - Je t'aime.*

*A D. Lourdes, Vicente, Vivi, Lica, Stéphanhy, D. Cida, Agenor, Luzia, Marisa e família – por terem me recebido tão bem.*

*Aos priminhos Ryan, João Guilherme e minha sobrinha Yasmin. Os amo.*

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pelo Dom da Vida, pela família maravilhosa que me deu e por oportunidades e momentos únicos que vivo e viverei.

A equipe do Programa Escola da Família do Rachid Jabur de Cândido Mota-SP, especialmente a Gestora Carlota Belavenutti e a Educadora Profissional Lucia Coelho pelos belos momentos de amizade e trabalho que passamos juntos.

Aos professores do meu curso, em especial à Marcia Carbone, Eliane Galvão, Bia, Cidinha e Renata Correa pelas excelentes aulas dadas.

Aos amigos de sala pelos melhores quatro anos da minha vida e, claro, ao quarteto fantástico: Adriano, Patrícia, André e eu.

A minha orientadora e amiga Alcioni Galdino Vieira, pela paciência e entusiasmo com minha monografia, respeito e confiança.

A todos os companheiros de trabalho da Voz do Vale FM por me tornarem o profissional que hoje sou.

A todas as pessoas que fizeram parte da minha vida. As que me amaram de verdade e as que me deixaram amar. Muito obrigado.

*O sucesso é ir de fracasso em fracasso sem perder entusiasmo.*

(Winston Churchill)

*Embora ninguém possa voltar atrás e fazer um novo começo, qualquer um pode começar agora e fazer um novo fim.*

(Francisco de Paula Cândido Xavier)

## RESUMO

Este trabalho tem como finalidade definir com clareza as distinções entre The Sims e Second Life, bem como a apresentação característica de cada jogo por sua individualidade. O The Sims é um jogo com doze anos de existência e se caracteriza por simular através dos “Sims” uma vida paralela com a real, dando a possibilidade de o jogador fantasiar momentos e sonhos que ultrapassam a realidade. Em Second Life, as possibilidades são diferentes. O jogador possui um “avatar” e com ele consegue se relacionar com pessoas do mundo inteiro em tempo real, diferente de The Sims que relaciona o jogador com personagens controlados pelo computador. Nesta monografia procura-se mostrar como ambos são ao mesmo tempo distintos e se relacionam entre si, suas características e atualizações. Verifica-se também como a Publicidade e a Propaganda está inserida nos games, mesmo que de forma subliminar, em ambos os jogos, assim como o contexto mercadológico.

**Palavras-chave:** Publicidade, The Sims, Second Life, Jogo, Simulação, Estratégia.

## ABSTRACT

This work aims to define clearly the distinctions between The Sims and Second Life, as well as presenting feature of every game for their individuality. The Sims is a game with twelve years of existence and is characterized by simulating through the "Sims" a Second Life in the real possibility of giving the player time to fantasize and dream beyond reality. In Second Life, the possibilities are different. The player has an "avatar" and he can relate to people around the world in real time, unlike The Sims that relates to the player characters controlled by the computer. In this monograph seek to show how both are at once distinct and relate to each other, their features and updates. I will also show how the Advertising and Propaganda is inserted even if, subliminally, in both games.

**Keywords:** Advertising, The Sims, Second Life, Game, Simulation, Strategy.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1.....	30
Figura 2.....	32
Figura 3.....	33
Figura 4.....	34
Figura 5.....	35
Figura 6.....	36
Figura 7.....	37
Figura 8.....	38
Figura 9.....	42
Figura 10.....	46
Figura 11.....	46
Figura 12.....	47
Figura 13.....	47
Figura 14.....	48
Figura 15.....	48
Figura 17.....	49
Figura 16.....	49
Figura 19.....	50
Figura 20.....	50

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
CAPÍTULO 1.....	14
UMA HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES: INTERATIVIDADE E MERCADO.	14
1.1 A ilusão de liberdade e a interação nos videogames atuais.....	18
1.2 Jogos, estratégias e simulações.....	23
CAPÍTULO 2.....	25
THE SIMS.....	25
2.1 Expansões.....	29
2.1.1 Expansão “Gozando a Vida”.....	29
2.1.2 Expansão “Fazendo a Festa”.....	30
2.1.3 Expansão “Encontro Mercado”.....	31
2.1.4 Expansão “Em Férias”.....	32
2.1.5 Expansão “O Bicho Vai Pegar”.....	33
2.1.6 Expansão “Superstar”.....	34
2.1.7 Expansão “Num Passe de Mágica”.....	35
2.2 The Sims 2.....	36
2.2.1 Estágios de vida em The Sims 2.....	39
2.2.2 Expansão “Vida de Universitário”.....	43
2.2.3 Expansão “Vida Noturna”.....	44
2.2.4 Expansão “Aberto para Negócios”.....	45

2.2.5 Expansão “Bichos de Estimação”.....	46
---	----

2.2.6 Expansão “Quatro Estações”.....	47
2.2.7 Expansão “Bon Voyage”.....	48
2.2.8 Expansão “Tempo Livre”.....	49
2.2.9 Expansão “Vida de Apartamento”.....	50
2.2.10 Curiosidades da versão.....	51
2.3 The Sims 3.....	51
2.3.1 Expansão Volta ao Mundo.....	53
2.3.2 Expansão Ambições.....	55
2.3.3 Expansão Caindo na noite.....	56
2.3.4 Expansão Gerações.....	58
CAPÍTULO 3.....	59
SECOND LIFE.....	59
CAPÍTULO 4.....	63
VIOLÊNCIA SIMBÓLICA DOS GAMES.....	63
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	70
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	72

## INTRODUÇÃO

O Second Life e o The Sims são jogos interativos de grande sucesso na atualidade, agradando a diferentes públicos de diversas faixas etárias. O primeiro pode ser jogado on-line e o segundo apenas off-line. Caracterizam-se por uma imagem tridimensional do mundo virtual interativo, por meio de tecnologias que têm aguçado a adesão cada vez maior de usuários nos últimos anos. Tendo como base a tecnologia de outros jogos eletrônicos existentes, diferenciam-se por propor situações de jogo que permitem a simulação de fatos do cotidiano, em que as pessoas podem vivenciar novos papéis, diferentes da sua própria vida, por meio de personalidades diversas. Trata-se de uma experiência lúdica. Na verdade, esses jogos vão além dos recursos comuns oferecidos pelos jogos eletrônicos mais tradicionais, pois expandem as possibilidades de Realidade Virtual (RV), permitindo mais naturalidade às interações sociais de usuários e conteúdos criados fora das restrições de um jogo comum.

As razões para as pessoas interagirem no Second Life e no The Sims são muito variadas. Alguns gostam de entretenimento e eventos sociais, outros simulam dinâmicas de empresas que permitem, inclusive, converter dinheiro real em moeda corrente do jogo e vice-versa. Outros utilizam como ferramenta de educação, pois as possibilidades de uso acadêmico e educacional, particularmente no campo da ciência e da tecnologia, são atraentes. Também é interessante para a expressão artística, religiosa, além de muitos outros fins.

Novos objetos podem ser criados, através de uma interface relativamente intuitiva, que permite ao usuário anexar scripts para qualquer objeto construído. A combinação desses elementos com uma tecnologia de RV (Realidade Virtual) cria um potencial quase ilimitado.

Os ambientes virtuais que simulam a vida real têm conquistado públicos no mundo todo, e levado empresas a investirem em ações nesta mídia, a fim de conquistar o público consumidor e consolidar uma relação de proximidade com os usuários.

Assim, esta monografia analisa os aspectos da comunicação em games, especificamente nos jogos Second Life e The Sims. Neste trabalho de conclusão de curso procuraremos mostrar os múltiplos universos simbólicos desses games e ainda como a mercadologia se insere nesse contexto.

Como mundos virtuais atraem um número crescente de usuários, promovendo a interação social, cada vez mais o ambiente virtual, on-line ou off-line, é

fundamental para compreender as práticas e convenções que estruturam a interação humana nesses espaços e a produção de sentidos e de signos da linguagem e do pensamento.

A Publicidade, como parte desse fenômeno social de comunicação, desenvolve-se de maneira inovadora, abrindo caminhos para configurações diferenciadas e novas em relação aos modelos e formatos publicitários tradicionais.

Objetivou-se analisar a estrutura, práticas e influência mercadológica no universo virtual dos jogos eletrônicos, especificamente de Second Life e The Sims, e explorar os aspectos da natureza comunicacional desse ambiente virtual. Além disso, destacam-se os seguintes objetivos específicos:

- Desenvolvimento de pesquisa bibliográfica, reunindo conceitos pertinentes à maior compreensão do tema aqui proposto.
- Avaliação da dinâmica mercadológica nos jogos Second Life e The Sims.
- Análise da simbologia que permeia os games.

Trata-se de uma temática extremamente atual, ainda existem muitos aspectos a serem desvendados. Nesse sentido, esta pesquisa justifica-se, pois trará contribuições importantes para todos os que buscam ampliar sua compreensão a respeito dos games na atualidade e de sua relação com as dinâmicas da comunicação social.

Para explorar as questões referentes aos objetivos aqui expostos, foi realizada uma análise crítica do Second Life e The Sims, com base em pesquisa bibliográfica reunindo literatura acadêmica, informações veiculadas na imprensa e conteúdos disponibilizados em sites da Web. Por fim, avaliou-se os conteúdos dos games, por meio da observação da dinâmica dos jogos e de sua relação com aspectos da comunicação.

## **CAPÍTULO 1**

### **UMA HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES: INTERATIVIDADE E MERCADO**

Desde a revolução desencadeada pelo lendário jogo Pong, segundo Steinberg (2001, p. 166), a indústria dos videogames sempre esteve influenciada pela intervenção de seus usuários. Inovação, desenvolvimento, homenagens, o consumidor tem atuado como componente que supera os códigos escritos do jogo. Uma indústria na qual o consumidor é, em muitos casos, um potencial produtor.

Segundo Azevedo (2005, p. 17), o crescimento do setor de games vem acompanhado de um alto grau de diversificação e complexidade que expande progressivamente a faixa etária dos *gamers*. O autor explica ser difícil precisar o alcance desse movimento, mas são frequentes as declarações das grandes marcas sobre os lucros da indústria do chamado Interactive Entertainment (IE), os quais inclusive superam os ganhos das áreas de cinema e indústria musical em conjunto. De fato, tanto o cinema como as empresas discográficas tenderam ultimamente a procurar pontos de contato para atingir ao menos uma parcela dos lucros do IE. Isto evidencia que nenhuma parte da indústria do entretenimento da atualidade pode deixar de lado os games, restringindo-os a um acessório infantil ou passatempo menor.

Muitos games, de acordo com Mendes (2006, p. 78), constroem realizações virtuais de imaginários sociais bastante concretos (em suas vertentes utópicas e distópicas), nos quais se projetam de forma consciente as diferentes formas de delinear experiências satisfatórias para os usuários. Toda uma lógica cultural que une fenômenos como os parques temáticos, o cinema de ação contemporâneo etc. pode articular-se ao redor dos delineamentos da indústria do entretenimento interativo.

Villares (2008, p. 34) escreve que desde o seu início, com o surgimento do Pong em 1972, a indústria dos videogames atravessou uma série de mudanças que nasceu no âmbito “universitário-hacker” e se diversificou até a comunicação massiva em consoles e PCs.

Atualmente, a contínua exposição dos videogames nos grandes meios de comunicação vem acompanhada por um discurso jornalístico e pretensiosamente científico que registra com certa benevolência o fenômeno, tendo derrubado alguns dos temores mais antigos em relação aos jogos eletrônicos, como o suposto “perigo” que implicam para as mentes e para a vida social de seus usuários. Tal aspecto parece ter sido amenizado pelas exigências cognitivas de alguns jogos tão populares como sofisticados, bem como o aumento do multiplayer e dos torneios amadores como formas de socialização.

Segundo Caramella (et al, 2009, p. 616), nos últimos anos, com a ascensão dos consoles de “7ª geração” (o Xbox 360º da Microsoft, o Playstation 4 da Sony e o Wii da Nintendo) a indústria voltou a incorporar o aspecto anatômico à jogabilidade, que tinha sido parcialmente deixado de lado pela ascensão de jogos estratégicos para PC nos anos 1990. Os sonhados simuladores de realidade virtual que reproduzia o imaginário há uma ou duas décadas cederam lugar aos instrumentos musicais de brinquedo do Guitar Hero e Rock Band, ou mais paradigmaticamente ainda, ao polimórfico controle do Wii.

Junto com esse regresso dos consoles ao centro do negócio, florescem os monopólios e as fusões de mega-companhias. Conforme Mendes (2006, p. 83), a maioria das produtoras responsáveis pela enorme variedade de gêneros e subgêneros de jogos que povoaram as telas dos PCs na década de 1990 foi caindo em conglomerados hegemônicos como Electronic Arts ou Activision. No centro das fusões (ocasionalmente percebidas pelos usuários como uma forma de “roubar o espírito” dos pequenos grupos de desenvolvedores), está a crise da indústria norte-americana de videogames em 1983, a qual marcou um ponto interessante dessa dinâmica. As causas comumente atribuídas a essa crise estão basicamente relacionadas com uma confiança excessiva por parte das produtoras – trata-se, aqui, da “segunda geração”, ou seja, da época do predomínio do Atari 2600 – no interesse dos usuários por comprar consoles e jogos independentemente de sua qualidade.

As equipes de programadores, como assinala Villares (2008, p. 31), freqüentemente pressionados pelas marcas para sacar novos produtos em períodos muito curtos de tempo, sobrecarregaram o mercado com jogos de baixíssima qualidade (em ocasiões, relacionados com franquias bem sucedidas, como o paradigmático E.T. the Extraterrestrial) que causaram perdas milionárias. A isto se somou o fato de que havia uma enorme quantidade de consoles imitadores do Atari – ou totalmente independentes – saturando um mercado ainda em desenvolvimento. Como as marcas dos consoles não tinham controle sobre os jogos produzidos, as perdas foram ainda maiores. A ascensão de computadores pessoais que incluíam a possibilidade de jogar contribuiu com essa crise, cuja consequência mais importante foi abrir o mercado às empresas japonesas como Nintendo, que o monopolizaram com seus consoles de 8-bits. Isto desatou o que se conheceu como a

“guerra de consoles” dos anos 1990 que derivou, depois de uma década, no atual estado do mercado com os chamados consoles da “Next-gene”.

A possibilidade de sustentar simultaneamente uma grande diversidade de jogos projetados por programadores amadores funcionando independentemente das grandes companhias parece ter de fato tornado-se possível nos últimos anos, graças à expansão simultânea da Internet e do mercado de games.

Os discursos sobre os games de maior visibilidade estão divididos hoje entre revistas e sites web especializados, onde se informam as novidades e se classificam os jogos em forma de ranking de acordo com algumas categorias tradicionais. Existem consultorias e publicações centradas no aspecto econômico e publicitário. E também é possível mencionar o jornalismo tradicional, que destaca alguns eventos atrelados à educação, os perigos do vício, a criminalidade e ocasionalmente a política. Mas existem outras formas de pensar o fenômeno dos videogames, como, por exemplo, os Game Studies. Em sua variante mais acadêmica parecem funcionar como uma derivação dos “Estudos culturais” dos anos 1990 - como os Porn studies, etc. onde se aplicam temáticas como o “imperialismo” ou os conflitos de gênero com resultados deficitários evidentes. Mas existem também alguns estudos articulados com temáticas cuja relevância se mede pela forma com que propõem problemas de contornos específicos (CARAMELLA ET AL, 2009, p. 58).

Segundo Fernandes (et al, 2009, p. 20), existe um debate, em sentido fundador, que tem certa relevância para um entendimento do lugar que podem ocupar os games numa possível análise cultural. Em busca de um marco conceitual, os primeiros estudos acadêmicos sobre videogames tomaram ferramentas das teorias da narrativa e análise do discurso. Em certo sentido isso é natural, já que a maioria dos jogos está vinculada de alguma forma com um esquema narrativo, particularmente em torno de algum tipo de “herói” que deve “vencer obstáculos”, com a ajuda de elementos variados, para restabelecer o equilíbrio do mundo. Os teóricos discursivos não tinham mais como aplicar esse esquema de interpretação para ler os videogames como sistemas simbólicos, operando geralmente de forma “intertextual” com diversas manifestações da indústria do entretenimento, particularmente o cinema. Uma vez encontrada essa confluência, podia-se procurar o específico do videogame, que a partir de uma perspectiva narrativo-simbólica teria, sobretudo, uma relação com a imersão subjetiva do jogador e as possibilidades que lhe são abertas para fazer de suas partidas uma experiência individual.

Para Setzer (2001, p. 61), está claro que esse esquema narrativo tão básico não se aplica a todos os jogos, inclusive, muitos dos que ocuparam lugares centrais na história da indústria não respondem à lógica de uma narração (ou só o fazem muito secundariamente). Games

como Tetris, Pacman ou o famoso Pong, e tantos outros, são experiências de *gameplay* puro, que não anulam toda a simbolização, funcionam mediante operações cuja lógica não responde à “interpretação” nem à “identificação” com o herói. Este foi, entre outros, o argumento daqueles que se opuseram ao abuso dos conceitos narratológicos para entender a dinâmica dos videogames.

Elegeu-se, então, de acordo com Villares (2008, p. 36) outro ramo da interpretação cultural para pensar o fenômeno: a ludologia, isto é, o estudo dos jogos em que se privilegia a interação com um meio flexível, ainda que dominado por regras formais, não narrativas. Isto é lógico, já que tal como os ludologistas sustentam, um jogo pode carecer de narração, mas não de “jogabilidade”. Re-escrever um jogo como uma narrativa é eliminar o que tem de específico. E ainda que os enfoques narratológicos mais sofisticados admitiam a possibilidade inerente ao jogador de se eleger entre várias opções possíveis, o específico dessa eleição está determinado por estratégias que normalmente só podem ser lidas no nível da jogabilidade.

Ainda que estejamos de acordo em que a perspectiva ludológica aponta à especificidade da experiência do *gamer* com mais precisão do que a narratologia clássica, destaca Villares (2008, p. 37), não deixa de ser verdadeiro o fato de esse debate ser apenas uma manifestação secundária das opções que um designer enfrenta para focar seu produto. Em outros termos: historicamente há jogos que privilegiaram o aspecto narrativo, no sentido de que o *gameplay* funciona como uma história incompleta que só pode culminar num sentido.

As clássicas aventuras gráficas, ou nas situações em que as eleições individuais realizadas pelo jogador não funcionam em termos imediatamente estratégicos, mas como um “Eleja sua própria aventura” (seria o caso de alguns RPG), onde a identificação e a elaboração de um personagem, desde suas características físicas até sua orientação moral, ocupam um lugar fundamental. Mas existem numerosos exemplos onde se prima pela capacidade de tomar decisões rápidas e acertadas num contexto estritamente limitado e essencialmente abstrato. Mesmo assim, enquanto o debate entre “narratologia” e “ludologia” é percebido atualmente como superado em muitos aspectos e já não se admita posturas radicais, é interessante que designers de jogos experimentais ainda levem em consideração essas categorias na hora de propor seus projetos (VILLARES, 2008, p. 40).

As relações que mantêm a cultura *gamer* com Hollywood podem ser observadas facilmente a partir da vertente narratológica. A mudança de franquias de um âmbito para outro já é um clássico desde os consoles de segunda geração. Mas já há alguns o fenômeno inverso se tornou muito comum, com a estréia de filmes como Super Mario Bros. (1993) e Mortal

Kombat (1995) ou até os mais atuais, como Tomb Raider, Resident Evil ou Hitman. As telas de cinema se viram invadidas por adaptações em geral bastante lamentáveis, colocando em evidência não somente a imperícia de seus diretores e roteiristas, mas a dificuldade dos atores para ocupar o lugar de personagens desenhados originalmente para a interatividade (para ver através deles).

Por sua vez, a lógica visual do videogame se expande para filmes, mas não diretamente inspirada nesses filmes. Cabe perguntar-se qual sentido tinham as cenas de ação de 40 minutos de duração em Matrix, se a poltrona do cinema não vem com um joystick incorporado. A “câmara lenta” alternando as cenas de ação foi capitalizada desde então pela indústria do videogame, convertendo-se num recurso comum para melhorar a dinâmica das cenas de ação, como se viu, por exemplo, em sua apropriação por parte da franquia Max Payne que, paradoxalmente, estreou sua adaptação cinematográfica, fechando, assim, um círculo perfeito.

O cinema é apenas um dos aspectos em que se entrecruza a matriz da linguagem dos videogames com formas artísticas já consolidadas. A iconografia *gamer*, conforme Fritzen e Moreira (2008, p. 74), está altamente estabelecida, e os pequenos e muito originais sistemas semióticos de clássicos como o Mario Bros. podem ser identificados por grande parte da humanidade, independentemente de seu suporte original. Porém, não foram apenas os objetos que se tornaram familiares, mas também certos padrões visuais de desenho, como se pode observar na imagem de Brody Condon, que utiliza desenhos de videogames para reproduzir versões distorcidas de obras clássicas (no caso dessa imagem, é um Tríptico de Gerard David). Os designers de videogames se encontram já com um amplo depósito de modelos, e o desenvolvimento acelerado das telas de vídeo tende a centrar-se numa espetaculosidade um tanto mecânica. Não há dúvida de que a textura visual de qualquer jogo hoje depende de uma enorme quantidade de decisões estéticas.

## 1.1 A ilusão de liberdade e a interação nos videogames atuais

O mercado atual de jogos para PC (do qual algumas companhias estão progressivamente se retirando) viu, nos últimos anos, um giro para a experiência de jogo dos Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs). Este tipo de jogabilidade sustentada na idéia de compartilhar a experiência com ou contra outros humanos (AZEVEDO, 2005, p. 71), parece ser a cria salvadora de um mercado que parecia ter chegado a seu teto. Nesse contexto, ocupa um lugar cada vez mais predominante o World of Warcraft (WoW), a adaptação a este formato de um clássico jogo de estratégia (RTS) da década de 1990: WarCraft. Este MMORPG saiu no mercado em novembro de 2004 e abarcou 62% dos usuários desse tipo de jogos.

De acordo com Azevedo (2005, p. 55), WoW está ambientado num mundo criado a partir de mitologias nórdicas (ali estão orcos, trolls, ogros, elfos etc.) tematizadas por um inteligente uso do gênero steampunk. A ilusão de liberdade que se dá ao jogador está na interação com o outro personagem (usuários reais e não inteligência artificial), oferecendo a possibilidade de agrupar-se com outros e até de gerar grupos ou confrarias, tudo condizente, no entanto, com o objetivo final de vencer os desafios pré-estabelecidos pelo PC, periodicamente atualizados mediante expansões que o jogador deve comprar aparte. O jogo gerou tal impacto que milhares de produtos subsidiários foram lançados no mercado, aproveitando a franquia: livros, *comics*, brinquedos, tudo contribui com a formação de um “Mundo ampliado” que leva a experiência do videogame além de seus limites no PC. De fato, o aspecto mais evidente disso pode ser visto na circulação econômica que possibilita entre “dinheiro real” e o que se utiliza no jogo. Existem atualmente formas de “mudar” dinheiro pela moeda de mudança no World of WarCraft para que o avatar possa aceder a armas ou determinadas ferramentas. Muitos desses intercâmbios se dão entre os próprios usuários, independentemente da companhia. A imprensa divulgou, inclusive, que uma mulher oferecia seu corpo (“real”) pela aquisição no jogo de um dragão domesticado.

No entanto, é provavelmente no Second Life (uma aplicação MMOG que, quiçá, não possa definir-se exatamente como um “jogo”) onde essas tendências se veem mais realizadas. Ao promover um meio para uma comunidade virtual com circulação de bens inclusa, joga-se com as mesmas regras que no capitalismo real, mas num contexto de liberalização extrema, onde o único controle (já que não depende das leis de nenhum governo) está dado pelos moderadores da empresa que mantêm o programa.

A possibilidade de que os jogos realizem virtualmente desejos sociais, como defende Setzer (2001, p. 25), abarca, naturalmente, também o lado menos civilizado desses desejos, e a variante distópica, que oscila entre defesas do militarismo americano (o próprio Tom Clancy escreveu os roteiros de alguns desses jogos, como o Splinter Cell) e a cultura do gueto que tornou milionários os rappers da última geração, é responsável por alguns dos jogos mais bem sucedidos dos últimos anos. Vejamos, em detalhe, um exemplo dessa última categoria, paradigmático em vários aspectos: o Grand Theft Auto (GTA).

O jogo original (1996, DMA Design) propunha a possibilidade ao jogador, dentro de um jogo clássico de corrida de automóveis, de encarar por uma vez o bando dos vilões (ainda que anteriormente tivesse tido outros exemplos como o arcade Chiller ou o jogo RPG Dungeon's Keeper).

O radicalismo imposto pelo GTA vinha dado pela abertura de possibilidades ao jogador: percorrer uma cidade ao seu desejo e realizar todo o vandalismo virtual que quisesse. A mesma mecânica do jogo obrigava à criminalidade: para avançar nas “missões” era necessário roubar automóveis, assassinar diferentes indivíduos, transportar drogas etc.

A saga do GTA que se iniciava não acordou mais do que a curiosidade de alguns gamers. Não seria, então, até o GTA 3 (2001, RockStar) que a indústria perceberia a verdadeira revolução em âmbito discursivo que estava produzindo o jogo. A criação de uma cidade concebida em forma realista (Liberty City), desenhada agora em 3D e a articulação de uma história narrada através de cut-scenes entre “missões” terminou por demonstrar a possibilidade de se criar um “mundo quase destrutível”, onde o meio do jogador estava disposto de modo tal que pudesse ser modificado mediante o exercício da criminalidade virtual.

Com um sistema de perseguição baseado no nível de criminalidade pelo qual o jogador livremente pode optar (basicamente em relação à quantidade de crimes que comete).

O GTA abriu as portas para um novo tipo de discurso que oferecia maior liberdade ao jogador para mover-se num “meio vivo” (o que depois seria conhecido como sand-box, isto é, jogos com uma estrutura não-linear por meio da qual o jogador tem a possibilidade de encontrar múltiplos caminhos na resolução dos desafios que lhe são propostos e também de realizar ações complexas sem propósito algum); e a premissa de que o protagonista podia ser um vilão violento. Ambas as vertentes foram imitadas por muitos jogos posteriores. O Máfia, o Scarface e o Total Overdose, entre muitos outros, devem seu formato à inovação do GTA que, inicialmente com poucos recursos e aperfeiçoando-se no tempo, gerou uma nova forma de discurso a partir da mistura de outros gêneros separados: jogos de ação em

terceira pessoa, as aventuras gráficas mediadas pelas opções do The Sims, elementos de RPG, jogos de corridas de automóveis e diferentes variantes da violência urbana.

O grande sucesso do GTA 3 promoveu expansões e continuações, que levavam a ação a diferentes âmbitos: o GTA Vice City, ambientado numa imitação de Miami; o GTA San Andreas, que permitia ao jogador viajar entre as paródias virtuais das cidades de Las Vegas (Las Venturas), São Francisco (San Fierro) e Los Angeles (Los Santos), com opções e funções agregadas, tais como a necessidade do protagonista, de obter comida, bebida, exercício físico, vestimenta e até relações afetivas. Nesse sentido, O GTA poderia ser definido como um The Sims de delinquentes.

No entanto, as missões propostas pelo jogo seguiam orientando fortemente a história, e os momentos de liberdade ficavam fundamentalmente circunscritos nas passagens intermediárias – a potencialmente infinitos – entre as missões. Talvez seja essa a característica mais atraente dos jogos desse tipo, a pretendida liberdade que oferecida ao jogador é definitivamente um chamariz: a possibilidade de vandalismo e o crime sem sentido (estimulada pela programação de certos controles deficientes dos automóveis, por meio dos quais é quase impossível transitar sem atropelar alguém) fazem com que o jogador possa propor sua própria história de destruição em massa e criminalidade como um recreio inócuo (quando o personagem morre reaparece quase sem consequências para o jogador) no meio da linha fortemente narrada, com cenas pré-programadas propostas pela história principal. Existe uma dimensão muito consciente nessa tecnificação do “design de experiências”, segundo Fernandes (2009, p. 104) no qual todos os jogos relevantes oferecem a promessa de uma forma de intervenção realmente “livre”: não por carecer de regras, mas por gerar espaços de ficção realmente plásticos e flexíveis, com a eterna vantagem: parte fundamental dessa liberdade de poder começar de novo, uma e outra vez.

A introdução de uma modificação (mod) ao jogo (nunca se aclarou se tinha sido um material estimulado pelos programadores ou feito exclusivamente por fanáticos) em que o personagem podia manter relações sexuais explícitas com algum outro personagem feminino (o Hot Coffee Mod) gerou um debate que chegou até o Senado dos Estados Unidos. Somado a esse debate estatal, a violência e o suposto desafio às autoridades que o videogame propunha levaram vários países a proibir sua venda e distribuição. Em especial, depois de casos isolados de psicóticos que teriam cometido seus crimes pretensamente inspirados pelos ensinamentos do GTA. Esta não é a única discussão política em torno do conteúdo dos videogames. Há alguns anos, no Rio de Janeiro, o Counter-Strike, um popular jogo, senão o mais popular, FPS (first person shooter, jogo de ação em primeira pessoa), devido em parte ao sucesso de uma mod feita por usuários que transferia a ação a uma luta de traficantes na cidade.

O mundo dos jogos indie oferece alternativas quanto à distribuição dos produtos, unidos naturalmente com a Internet, sua matriz principal, e com a Web 2.0 mais especificamente.

Em 2000, um grupo desses designers escreveu o manifesto Scratchware, um documento relativamente extenso no qual se detalham os objetivos do design e distribuição indie de videogames, em contraposição ao modelo dos grandes monopólios, acusados de reduzir as enormes possibilidades criativas da indústria a umas poucas opções excessivamente caras, frequentemente malfeitas e no geral pouco originais. Muitas causas possibilitaram a ascensão do movimento indie: a expansão da programação amadora, acompanhada pelo desenvolvimento de engines gratuitos que permitem programar jogos dentro de certos gêneros (por exemplo, as aventuras gráficas clássicas, que sobrevivem nesses jogos depois de terem sido deixadas de lado pelas grandes companhias), e a difusão da ideologia do código aberto. Assim aparecem os “jogos de autor”, os quais enfatizam a capacidade criativa dos desenvolvedores independentes.

Essa linha de produção e consumo se viu diversificada pela aparição de uma série de intervenções Web 2.0 como no célebre caso de James Rolfe, conhecido como o Angry Video Game Nerd (AVGN). Depois de sua aparição no Youtube com uma série de resumos dos piores videogames antigos para consoles, de uns cinco minutos cada uma, alcançou a fama na web e conseguiu um nível semi-profissional que inclui atualmente produções acabadas, banda de som, DVD que recapitula sua “primeira temporada” e centenas de fãs em todo o mundo.

O espírito independente do nerd que cresceu com os videogames como forma de socialização em sua infância está chegando, a exemplo do AVGN, entre outros, ao um momento em que esses jovens que cresceram jogando Mario Bros. começaram a reescrever a história dos videogames e a desenvolver e produzir seus próprios games, com base na experiência em primeira mão do consumidor final. Neste aspecto, parece que a hiper-profissionalização da indústria está cedendo lugar, pouco a pouco, ao espírito cooperativo da Web 2.0 e ao sentimento “retrô” e nostálgico dos videogames old school.

## 1.2 Jogos, estratégias e simulações

A modernidade, com sua perfeição tecnológica, fez com que pessoas do mundo inteiro pudessem ter um tipo de “segunda vida”, isto é, uma “vida virtual”. Desde a criação do xadrez, há vários séculos, não se imaginava que os jogos tomassem um rumo tão grande.

Sobre a indústria do entretenimento, Azevedo escreve:

Um produto finalizado da indústria do entretenimento digital é o fruto do labor de diversos profissionais. São demandadas diversas competências para finalizar um jogo. Trabalham em um projeto desde programadores, designers e músicos até executivos de diversos setores (AZEVEDO, p. 12).

Os avanços tecnológicos permitem, por exemplo, que uma professora se transforme em minutos numa renomada artista famosa ou até mesmo em uma empresária milionária.

De acordo com Johnson (2003, p. 139), quando o designer de Jogos Will Wright criou no ano de 2000 o aclamado The Sims não imaginava que o título repercutisse tão grandiosamente como aconteceu. O criador da série The Sims já havia conquistado a fama no mundo dos jogos quando em 1989 lançava o jogo SimCity no qual o principal objetivo do jogador era se transformar no prefeito e fazer uma cidade prosperar. Atualmente a série The Sims está em sua terceira versão e vendeu em 2009 nada mais nada menos do que 1,4 milhão de unidades em apenas um dia no mundo todo.

Em seu trabalho de conclusão de curso, Frederyco Freire Martins (2010, p. 11) discorre do game como mediador da realidade e concordo plenamente com o autor. O jogo nada mais é do que um estimulador para viver diferentemente do que a realidade permite.

De acordo com Henry Jenkins (apud SANTAELLA, 2007, 42), “os games são, em alguns sentidos, a máquina de ensinar ideal.” Através dos jogos de simulação é possível reverter uma situação. A vida real não permite isso. Então porque não tentar se relacionar com alguém num mundo virtual para saber como se sairia? Com certeza passaria por momentos que serviriam de aprendizado e é certo que não os repetiria em sua vida real. O ensinamento vem de aprendizado e aprendizado vem de tentativas.

Paralelo ao jogo The Sims que é jogado em modo off-line, ou seja, sem a interação com outros usuários, existe um game idêntico e ao mesmo tempo desigual. Enquanto em The Sims você se relaciona com avatares controlados pelo computador, no Second Life você se

relaciona com avatares controlados por humanos de diversos lugares do mundo. Na verdade, o Second Life é um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano. Foi criado em 1999 e desenvolvido em 2003 e é mantido pela empresa LindenLab (Disponível em: <<[www.lindenlab.com](http://www.lindenlab.com)>>. Acesso em 10 de março de 2011). Dependendo do tipo de uso, pode ser encarado como um jogo, um mero simulador, um comércio virtual ou uma rede social. O nome "secondlife" significa em inglês "segunda vida", que pode ser interpretado como uma "vida paralela", uma segunda vida além da vida "principal", "real". Neste caso o jogo passa a ser um pouco mais sério porque você lida diretamente com pessoas. É possível, por exemplo, construir uma loja e vender seus objetos tranquilamente. Enquanto em The Sims o dinheiro é fictício no Second Life ele é real. É inclusive negociado com base na taxa cambial do dólar. O jogo se torna mais sério por justamente estar diretamente ligado com o social.

Um dos primeiros jogos de estratégia que se tem notícia surgiu há pelo menos quatro mil anos. Eles foram criados no Egito e na Mesopotâmia e são denominados jogos de tabuleiro. Foram muito populares na Grécia e em Roma de onde se espalharam por toda a Europa e depois para a América. Somente a partir do século XIX é que os jogos de tabuleiro se tornaram produtos de massa devido ao surgimento da classe média, que tinha mais tempo para o lazer.

Nas duas últimas décadas esses jogos perderam muito espaço em decorrência da aparição de jogos eletrônicos, porém, devido aos seus méritos voltou a conquistar nos últimos anos muitos adeptos. São exemplos de jogos de estratégia bem conhecidos do grande público o xadrez e a dama.

No Brasil, a indústria de jogos eletrônicos vem crescendo a cada dia. Desde o início da década de 1980, os jogos brasileiros são produzidos e comercializados nos mais variados tipos e formas. Esse sucesso dos games no Brasil se deu com a criação do Plano Diretor da Abragames – Associação Brasileira de Desenvolvimento de jogos – cuja finalidade era estabelecer diretrizes para o crescimento da indústria através de ações governamentais que incluía a diminuição de tarifas sobre produtos do setor e a facilitação de investimentos tanto públicos quanto privados.

Desde então, muitas universidades no país estão desenvolvendo pesquisas e promovendo cursos de graduação e pós-graduação em jogos computadorizados.

Um dos grandes responsáveis também pelo crescimento dos jogos eletrônicos no país são as Lan Houses, casas com grandes redes de computadores onde diversos jogadores usam o mesmo jogo e interagem entre si. Além disso, graças à possibilidade de acesso a Internet deu-se o surgimento a socialização em termos

virtual, como é o caso do jogo Second Life, que ambientaliza a vida real em virtual, outro jogo bastante conhecido é o The Sims.

## **CAPÍTULO 2**

### **THE SIMS**

Conforme os anos se passavam e a indústria de games no Brasil se adaptava a novas realidades, surgiam também jogos que futuramente viriam revolucionar o mercado. Foi então que em março de 1999, a Hasbro Interactive lançou o jogo RollerCoasterTycoon onde a ideia e objetivo principal era que o jogador se encarregasse de gerenciar um parque de diversões. O sucesso do game foi tanto que em menos de um ano a empresa teve que lançar dois pacotes de expansão para o jogo em que vários cenários e brinquedos foram adicionados.

Foi quando em 2002 a empresa lançou a segunda versão do game. Sem nenhuma novidade visual o game só teve de diferente alguns novos objetos e cenários para os parques de diversões. Em 2004 era lançada a terceira versão da série e essa, revolucionária. Ela foi toda redesenhada e seus gráficos ficaram perfeitos. Era possível andar pelo parque de diversão juntamente com os visitantes que nele estavam e o sucesso foi tão grande que novas expansões foram posteriormente lançadas.

Vários foram os jogos lançados com a finalidade estratégica: Hospital Tycoon, RailRoadTycoon, SchoolTycoon, PrisonTycoon, entre outros. Você deve ter percebido que todos eles utilizam do nome “tycoon”. O significado da palavra tycoon não poderia ser mais cabível: em inglês, tycoon significa magnata. Então nada mais excitante para o jogador do que ser considerado o “Magnata do Hospital” ou então “O Magnata do Parque de Diversões”.

Outro game estratégico que carrega centenas de milhares de fãs por todo o mundo até os dias atuais é o SimCity. Talvez simplicidade não seja a melhor palavra para descrevê-lo. Na verdade, este é um dos jogos mais complexos da história. O sucesso deste jogo, onde você gerencia toda uma cidade, foi um dos grandes precursores do gênero Tycoon, que foi simplificado para o gerenciamento de companhias. Lidar com a satisfação de toda uma

população, e convivendo ainda com invasões alienígenas, terremotos, tsunamis, explosões vulcânicas e outras catástrofes bizarras são um verdadeiro desafio para os fãs deste clássico.

O jogo exigia que o jogador se tornasse prefeito da cidade controlada onde, era preciso ter muita estratégia pra poder organizar todos os setores de uma cidade. O dinheiro era curto e os gastos básicos com saúde, educação e meio ambiente eram necessários. Conforme a cidade crescia, a dificuldade do jogador ficava cada vez mais intensa. O jogo tinha gráficos simples, porém, normais para a época. Várias sequências foram feitas para o jogo SimCity desde de sua estreia em 1989 feita por Will Wright. O primeiro clássico da série se chamava SimCity 2000 e assim após o grande sucesso da marca foi lançado na ordem: SimCity 3000, SimCity 4 e por último, SimCitySociedades, esse ultimo com gráficos vibrantes e a possibilidade de andar também pelas ruas da cidade.

O ultimo titulo da série foi criticado pelos jogadores e fãs porque o jogo deixou de ser um “administrador de cidades” para se transformar em um “gerenciador de classes sociais”. Nesse ultimo titulo não era mais preciso levar água a toda população nem tampouco energia elétrica. Bastava um só poço e uma só usina elétrica para que todos desfrutassem de energia e água em abundância. Para quem era acostumado a reservar recursos para educação, saúde e meio ambiente ficaram realmente decepcionados. Foi a partir deste momento que a série SimCity teve uma tremenda decaída em suas vendas. De 2006 até os dias atuais a série perdeu 60% de seus jogadores e, até agora não se manifestou com nenhuma outra versão do game.

Vários outros jogos foram lançados seguindo a tendência de SimCity, porém, sem muito sucesso. Um deles é o CityLife, porém, o game seguiu a ultima versão do SimCity e não obteve também muitos jogadores satisfeitos.

Ao falar em The Sims nos dias atuais é possível perceber que a franquia conseguiu atingir seu objetivo: Revolucionar o mundo dos games de estratégia e Simulação.

Foi em fevereiro do ano de 2000 que Will Wright lançou o The Sims, a série que após 11 anos teria vendido mais de 125 milhões de copias.

No inicio The Sims foi originalmente projetado para ser um simulador de arquitetura, com os Sims apenas para julgar as casas. Durante o desenvolvimento foi decidido que os Sims eram mais interessantes que as casas, e assim um legado acabava de nascer, conforme mostra Figura 01:



**Figura 01** -Disponível em <<[www.osimbr.net/imagens/atualizacoes/11-11-2009/](http://www.osimbr.net/imagens/atualizacoes/11-11-2009/)>>. Acesso em: 12 de agosto de 2011.

Com o lançamento de The Sims, muitas pessoas precisaram comprar novos computadores, até porque o jogo exigia um computador com uma tecnologia um pouco a diante do que as pessoas estavam acostumadas a ter em suas casas.

O objetivo maior do jogo era fazer com que você controlasse um ou mais personagens – esses chamados no game de Sims – onde era possível dar a ele um nome, escolher sua casa, conseguir um emprego, se divertir em festas...

Na época de seu lançamento o jogo foi revolucionário. Para alguns pais o jogo passou a ser obrigatório para seus filhos, pois, por se tratar de um jogo de estratégia, permitia um maior aprendizado às crianças, jovens e adolescentes. Para se ter uma ideia da dimensão dessa estratégia, para poder comprar um alimento, por exemplo, era preciso conseguir um emprego para poder ganhar dinheiro e ai sim realizar suas compras, seja com alimentos ou até mesmo com móveis e reforma da casa.

Em sua primeira versão, o jogo possuía para a época, um dos melhores gráficos já vistos em qualquer game anteriormente.

No inicio o jogador é convidado a escolher um nome para a família dos Sims e posteriormente a criar os integrantes dessa família. No The Sims é possível criar uma família com até sete integrantes, não mais do que isso, até porque quanto mais integrantes tem uma família, mais pesado fica o jogo.

Ao terminar de “criar” a família é necessário que o jogador compre uma casa para os Sims. Cada nova família tem uma quantia em dinheiro – que no jogo chama Simoleons – para começar sua vida. A partir de então qualquer coisa que você venha comprar, comer ou passear é necessário que você gaste do seu dinheiro.

No principio o jogo é interessante, pois, você pode entrar no “Modo construção”, construir ou mudar a cor da parede, do chão ou até mesmo trocar portas, janelas, isso claro se você tiver dinheiro suficiente. Os Sims dessa primeira versão eram quadrados e seus movimentos eram parecidos com robôs. A visão de câmera que o jogador tinha era em 2D, ou seja, eram quatro visões diferentes. A câmera aproximava três vezes e não mais que isso.

Há algumas limitações em The Sims, sendo as mais notáveis a questão das crianças que nunca se tornam adultos, apesar dos bebês eventualmente virarem crianças. Sims adultos também nunca ficam velhos, e não há conceito de fim-de-semana. Por exemplo, os Sims adultos vão ao trabalho todo o dia e as crianças vão à escola todos os dias, há também um fato curioso no jogo, dependendo do modelo de geladeira que os Sims compram, representam maior saciedade de fome, ou seja, o que importa é o modelo da geladeira e não a quantidade de alimento, sendo assim, que quanto mais cara for o modelo de geladeira, mais saciedade os Sims terão.

É importante lembrar que no primeiro jogo da série, não existem dias da semana e os personagens não crescem. Se você criou uma criança em sua família e um adulto, assim eles serão para sempre ou até serem queimados enquanto fazer comida em suas casas.

Em dois meses de lançamento, a produtora percebeu que as pessoas estavam se queixando de monotonia no game. Foi então que resolveram lançar uma expansão para o jogo, no qual adicionaria novos objetos e novas carreiras para o jogador. A expansão foi um sucesso e perceberam que haviam acertado mais uma vez. Resolveram que deveriam continuar com as expansões e assim fizeram.

## 2.1 Expansões

### 2.1.1 Expansão “Gozando a Vida”



**Figura 02:** Expansão “Gozando a Vida” -Disponível em <<[www.osimbr.net/imagens/atualizacoes/11-11-2009/](http://www.osimbr.net/imagens/atualizacoes/11-11-2009/)>>. Acesso em: 12 de agosto de 2011.

Pensando na hipótese dos jogadores enjoarem do jogo, a equipe que desenvolveu o game teve uma ideia brilhante: criar expansões para o jogo, a qual adicionaria itens novos, interações, roupas e personagens novos. Foi então que em agosto de 2000 a Maxis, produtora de The Sims lançou a expansão “Gozando a vida”. Essa expansão trouxe ao jogo novos itens de imobiliário, assim como novas roupas e formas de cabeças. Essa expansão trouxe também ao jogador a possibilidade de se interagir com novos personagens que foram: o músico, o paranormal e um hacker. É importante frisar que para poder jogar as expansões era necessário que o jogador tivesse o The Sims instalado em sua máquina. Não era preciso ter todas as expansões e até então o jogador tinha a visão apenas de seu lote e casa. Não era permitido que ele saísse dali, a não ser para trabalhar e, mesmo assim, o jogo não te mostrava no trabalho. Vinha um carro e te pegava na porta de sua casa. A partir daí o relógio do jogo passava a correr rápido até o sim voltar para sua casa.

## 2.1.2 Expansão “Fazendo a Festa”



**Figura 03:** Expansão Fazendo a Festa - Disponível em <<[www.osimbr.net/imagens/atualizacoes/11-11-2009/](http://www.osimbr.net/imagens/atualizacoes/11-11-2009/)>>. Acesso em: 12 de agosto de 2011.

Em fevereiro de 2011 o game continuava a fazer milhões de fãs pelo mundo todo e pensando no sucesso que estava sendo a Eletronic Arts – empresa da Maxis – lançou a expansão intitulada “Fazendo a Festa”. Infelizmente, Fazendo a Festa não foi tão gratificante quanto o pacote anterior. Sim, chegaram novas decorações para sua casa, novas roupas, algumas funções que faziam a organização de uma festa algo simples - sem contar uns cem objetos para uso grupal. A expansão teve boa aceitação mesmo você a usando pouco. No geral, os dias em The Sims eram curtos, para cada segundo real, no jogo equivalia há três minutos mais ou menos. Sendo assim, trabalhando e fazendo todas as necessidades básicas de seu sim, sobrava pouco tempo para realizar festas.

### 2.1.3 Expansão “Encontro Mercado”



**Figura 04:** Expansão Encontro Mercado - Disponível em <<[www.osimbr.net/imagens/atualizacoes/11-11-2009/](http://www.osimbr.net/imagens/atualizacoes/11-11-2009/)>>. Acesso em: 12 de agosto de 2011.

Essa foi uma das mais revolucionárias expansões lançadas até então. Ela permitia que você finalmente saísse de sua casa e fosse à nova cidade de encontros com seus Sims. Era possível desde então que você ligasse para seus amigos e marcassem de se encontrar em algum restaurante da nova cidade. Muitas novas interações ficaram disponíveis aos jogadores com essa expansão.

## 2.1.4 Expansão “Em Férias”



**Figura 05:** Expansão Em Férias - Disponível em <<[www.osimbr.net/imagens/atualizacoes/11-11-2009/](http://www.osimbr.net/imagens/atualizacoes/11-11-2009/)>>. Acesso em: 12 de agosto de 2011.

Como o próprio nome sugere, a “Em férias” foi uma das expansões mais esperadas desde então. Ela possibilitava que os Sims saíssem de suas casas e passassem férias em lugares distintos: praias, casas de floresta e na neve. O sim podia ficar de férias o tempo que quisesse e, quando ele retornava para sua casa o jogo continuava do ponto que parou antes dele sair. Como em todas as outras expansões, aqui novos objetos e interações foram adicionados. O que mais chamou a atenção dos jogadores foi a possibilidade de cavar buracos para encontrar relíquias e depois colocá-las nos armários de suas casas em forma de exposição.

## 2.1.5 Expansão “O Bicho Vai Pegar”



**Figura 06:** Expansão O Bicho Vai Pegar - Disponível em <<[www.osimbr.net/imagens/atualizacoes/11-11-2009/](http://www.osimbr.net/imagens/atualizacoes/11-11-2009/)>>. Acesso em: 12 de agosto de 2011.

Outra expansão aclamada por fãs. Nesta, animais de estimação foram adicionados ao jogo. Alguns são jogáveis e outros não. Por exemplo: Você poderia ir ao Pet-shop e comprar um gato ou até um cão. Esse animal era adicionado à sua família e você o controlava. Já os outros animais, como o peixe, o papagaio e o rato não eram jogáveis, ou seja, você não os controlava. A expansão adicionou novos locais na vizinhança e era possível participar de concursos de cães. Bastava que você treinasse seu cão para competir e ganhar prêmios.

## 2.1.6 Expansão “Superstar”



**Figura 07:** Expansão SuperStar - Disponível em <<[www.osimbr.net/imagens/atualizacoes/11-11-2009/](http://www.osimbr.net/imagens/atualizacoes/11-11-2009/)>>. Acesso em: 12 de agosto de 2011.

Desta vez, os Sims estavam cansados da vida que levavam e a Maxis-empresa desenvolvedora da série- resolveu criar um novo local chamado StudioTown e agora era possível ser artista, ou seja, você poderia largar a vida urbana com seus empregos e se dedicar ao trabalho artístico como: músico, cantor, modelo, entre outros. Nesta expansão foram adicionados alguns personagens famosos – não jogáveis – como Britney Spears e Christina Aguilera. Novas roupas foram inclusas e novos tipos de rostos foram acrescentados ao game.

## 2.1.7 Expansão “Num Passe de Mágica”



**Figura 08:** Expansão Num Passe de Mágica - Disponível em <<[www.osimbr.net/imagens/atualizacoes/11-11-2009/](http://www.osimbr.net/imagens/atualizacoes/11-11-2009/)>>. Acesso em: 12 de agosto de 2011.

Talvez a mais divertida até então. Num passe de mágica trouxe aos jogadores a possibilidade de se fazer truques de mágica ou tipos de feitiço. Era possível transformar aquele vizinho chato em um sapo, por exemplo, ou então conquistar o sim dos seus sonhos. Claro que tudo tinha um custo e a desenvolvedora inseriu no jogo as moedas mágicas. Para se conseguir as moedas mágicas era preciso comprá-las na nova vizinhança chamada Cidade da Magia – essa feita exclusivamente para magias. Novos locais foram adicionados nesta expansão e muitas magias puderam ser feitas por fãs de todas as idades. No lançamento desta expansão em outubro de 2003 a Maxis já mostrava em um filme o que viria a ser a segunda versão da série, conhecida como The Sims2.

Ao todo, foram lançadas dez edições especiais do jogo. Estas edições vêm em um box com dois ou mais títulos da linha The Sims. O The Sims teve a sequência de jogos maior e mais lucrativa de todos os tempos. Possui sete pacotes de expansões, que adicionam novos objetos e interações.

## 2.2 The Sims 2

Esse foi o título mais revolucionário desde o lançamento da primeira versão do jogo. Em dez dias vendeu-se cerca de dez milhões de cópias. Havia se passado um ano desde o lançamento da última expansão da primeira versão do The Sims e os fãs estavam afoitos pelo lançamento de The Sims2. A segunda geração do game fez com que centenas de milhares de pessoas dessem um “up” em seus computadores. Alguns aumentaram as memórias dos PCs, outros compraram novos. Uma coisa era certa: o sucesso se construía bem antes do lançamento. O The Sims2 trouxe muitas novidades em relação ao seu antecessor. Em termos gráficos, o jogo conseguiu revolucionar o mercado de games de estratégia e simulação até então. Para se ter uma noção da mudança gráfica do primeiro para o segundo The Sims é a mesma coisa que compararmos uma casa de pau-a-pique com uma casa de alvenaria. São totalmente distintas. De bonecos de pano, os Sims se tornaram bonecos de plástico e agora era possível ter uma visualização 3D do jogo. O jogador conseguia, por exemplo, mover a câmera em 360º e, graças à tecnologia de ponta da época, era permitido ter uma visão aproximada de cada detalhe da casa dos Sims. Diferentemente das versões anteriores, os personagens ficam velhos, têm personalidade própria e traços genéticos que podem ser passados para seus filhos.

Uma diferença é que ao criar seu Sim, era possível alterar cada detalhe de sua fisionomia, os olhos, a boca, o nariz, escolher suas aptidões, entre outros. Já na primeira versão do jogo, só era possível alterar o formato do rosto, a camiseta e a calça.

Os Sims envelhecem através de sete estágios únicos de vida: recém-nascido, bebê, criança, adolescente, jovem adulto (apenas para quem tem a expansão The Sims2 Vida de Universitário), adulto e idoso. Relacionamentos familiares são muito mais integrados nesta versão do The Sims do que na versão anterior. Enquanto os Sims envelhecem, casam-se e têm filhos, estas relações são gravadas na árvore genealógica da família.

Neste volume da série, os Sims podem ter casamentos e festas mais realistas. As Sims adultas ficam grávidas e, assim, tem os filhos (ao contrário da versão anterior, onde as crianças simplesmente apareciam milagrosamente dentro de um berço). Outros acontecimentos únicos como mortes, funerais e o primeiro beijo também tomam lugar no tempo de vida do Sim. Experiências boas e más são deixadas como memórias e podem afetar o comportamento do Sim. Os gráficos e o design das casas melhoraram com mais escolhas para casas, design da vizinhança, comida e roupas.

The Sims2 introduz um novo aspecto no jogo: o Medidor de Aspiração. O medidor vai de vermelho (mau), para verde (razoável) e dourado (bom) e também pode subir para platina (excelente). O nível aumenta quando um Sim completa um "desejo" e reduz quando um "medo" se realiza. Os temores e os desejos podem mudar numa base diária (depois de acordar, depois de ter realizado um medo ou um desejo etc.) e são mostrados graficamente em estilo de máquina de caça-níqueis na barra de ferramentas do jogo. Quando o Medidor de Aspiração está alto, as recompensas de aspiração podem ser usadas. Cada desejo permite-lhe ganhar pontos (quanto mais difícil for o desejo a realizar, mais pontos vale) e os medos realizados fazem com que perca pontos (quanto mais desgostoso for o medo realizado, mais pontos perde). Há muitas recompensas de aspiração, desde a Árvore de Dinheiro (a que custa menos pontos) ao Elixir da Vida (a que custa mais pontos). Por exemplo, qualquer Sim que beba o Elixir da Vida fica mais bem disposto e vive por mais alguns dias. Se esta recompensa é usada antes do Medidor de Aspiração atingir o nível dourado, o que indica que o Sim não está muito feliz, o Sim perde dias de vida. O Medidor de Aspiração também afeta quanto tempo um idoso irá viver quando entrar nessa mesma fase da sua vida.

Isto também significa que se o jogo não tiver nenhum desejo ou medo para realizar, há um novo nível estratégico para lançar a vida de um Sim, já que agora você tem um tempo limitado no qual tem que cumprir as Aspirações, manter as necessidades em dia, progredir na carreira, socializar e possivelmente ter uma família.

Personalidade define o comportamento dos Sims de inúmeras maneiras. Há cinco traços de personalidade, que os jogadores podem controlar através de "pontos de personalidade", por exemplo, um Sim pode ser um esportista, preguiçoso, ou ter uma personalidade algo entre os dois comportamentos. Estas características determinam a velocidade de habilidades de aprendizagem, a velocidade de redução da necessidade, os tipos de interações em que um Sim automaticamente envolvido, a probabilidade de certas interações ocorrem e as possibilidades de trazer um amigo da escola ou trabalho em casa. A personalidade também pode ser determinada quando você cria um Sim, em parte, a Escolha de signos (como, por exemplo, Áries, Peixes, Leão, Gêmeos, Capricórnio, Câncer, Sagitário etc.)

Crianças e adolescentes vão à escola de segunda a sexta-feira. A realização das suas funções e do humor com o qual ele vai para a escola afeta as suas notas (dinheiro alto rendimento e competências). Os pais também podem optar por matricular seus filhos na escola privada, pois terá de convidar o diretor para o jantar.

Ao faltar às aulas contribuirá também para notas mais baixas. Se as notas são muito baixas, uma assistente social responsável de seus filhos levados embora.

Um Sim adolescente pode arrumar um emprego a tempo parcial. Um adulto Sim irá funcionar normalmente entre seis e oito horas. Ambos podem ver o computador ou o jornal em busca de trabalho. O computador vai oferecer cinco trabalhos como o jornal tem apenas três trabalhos por dia. Ao escolher um emprego, seu Sim pode ser promovido se você trabalhar em um bom humor e completou os pontos de habilidade necessária, além de ter muitos amigos (incluindo toda a família) ou ter algum conhecimento sobre isso. Cada carreira contém dez postos de trabalho com um aumento de salário em cada promoção, cada um com seu próprio uniforme, horários e cargo. Adolescentes têm de receber um salário três vezes menor do que a de um adulto. Na Figura 09 podemos verificar a evolução e qualidade dos gráficos do The Sims 2:



**Figura 09:** The Sims 2 - Disponível em <<<http://www.osimbr.net/home.php?pagina=thesims2/ojogo>>>. Acesso em: 17 de agosto de 2011.

## 2.2.1 Estágios de vida em The Sims 2

### Gravidez

Gravidez é o estágio de vida por qual o bebê e a mãe passam antes dele nascer. A Sim passa três dias grávida. Os outros Sims podem interagir com a barriga-bebê, brincar com ela e acariciá-la. Poderá até mesmo nascer gêmeos. Para fazer a Sim engravidar, você deve selecioná-la e mandá-la relaxar numa cama de casal com o seu cônjuge. Ele pode aceitar e rejeitar. A gravidez tem três estágios: no primeiro, ela passa mal, podendo ocorrer vômitos ou dor de barriga, mas a barriga está normal. No segundo, ela para o que está fazendo, fala alguma coisa em *simlish*, troca de roupa e a barriga cresce um pouco. No terceiro é a mesma coisa, mas a barriga fica bem grande. No segundo e terceiro estágios é quando outros Sims podem interagir com ela.

### Recém Nascido

“Recém-nascido” é o segundo estágio de vida nos jogos da Série The Sims. Eles não têm muitas interações. Entre elas estão: Brincar, acariciar, Alimentar(Clicando na geladeira), Olhar (Requer Vida de Apartamento), tomar banho num lavatório e Trocar Fralda. A mulher engravida e três dias depois, nasce um bebê careca de fralda. É preciso comprar um berço e uma troca de fraldas. É possível aos Sims alimentar o bebê e brincar com ele. A criança possui necessidades fisiológicas, e para indicar suas reações a tela muda de cor: verde, verde limão, amarelo, alaranjado, vermelho, assim como dos Sims adultos, para indicar que o recém nascido está com fome, sono ou sujo.

### Bebê

Os bebês são a novidade de The Sims2. Existem várias interações e você tem que ensiná-los a andar, falar, usar o troninho etc. Cuidar de um bebê é relativamente simples. No modo compra, compre um berço e um fraldário. Compre também um troninho e, eventualmente, alguns brinquedos. Para usar os instrumentos, clique neles. Cada um satisfaz uma necessidade do bebê. Essa fase dura quatro dias. No quarto dia, é possível comprar um bolo e levar o bebê para soprar as velinhas. Cuidar de um bebê é trabalhoso, mas também é muito bom, se cuidar bem dele e garantir que quando criança fará o dever de casa, ele

crescerá feliz e a moça que trabalha na adoção não virá buscá-lo (ela só virá pegar o bebê se o jogador não cuidar bem dele). É possível contratar uma babá para o caso de “pais” que precisam se ausentar.

## **Criança**

A infância é a terceira fase em The Sims2, e dura por oito dias. As crianças ainda terão que crescer e suas vidas são praticamente as mesmas de quando, mas seus desejos e temores são diferentes. Pela primeira vez, fazer amigos é importante, como está sendo ensinado a estudar por um parente mais velho. A criança fica na escola no período das 9h às 15h, de segunda a sexta-feira. Como em The Sims, as crianças cujas notas são consistentemente baixas serão retiradas da família pela assistente social (que também pode levá-las se passarem fome e outras necessidades), mas podem mais tarde ser adotadas por outras famílias. Ao contrário do original, em The Sims2 as crianças não podem viver sozinhas, sem a presença de um adulto, mas podem ganhar pontos de habilidade. Elas podem pedir (ou ser ofertado) aulas em todos os itens de recompensa inicial de carreira, e até mesmo usar algumas delas de forma independente. As crianças não podem cozinhar, a menos que utilize o forno de brinquedo, mas eles ainda podem estudar culinária em uma estante ou o Canal Gourmet. Eles também podem comer lanches da geladeira. Ao contrário das crianças no The Sims, as crianças no The Sims2 não podem cuidar de bebês, mas eles podem usar o “beijo no rosto”.

## **Adolescentes**

Adolescente é o quarto estágio de vida de um Sim em The Sims2, e dura no máximo 15 dias. Quando um Sim criança se torna um adolescente, a aspiração dele é escolhida pelo jogador e quando há instalado, a partir da expansão The Sims 2: Vida Noturna, gosta e não gosta também. O estágio é crucial para o crescimento de um Sim, tão como romances podem acontecer (a maioria dos Sims adolescentes terão desejo de dar o primeiro beijo) e, quando The Sims 2: Vida de Universitário está instalado, sucesso na escola e em feitos poderão ganhar valioso dinheiro escolar. Adolescentes também podem ter um emprego de meio período, mais se as notas forem baixas na escola, ele será demitido. Alguns adolescentes tem problemas com higiene: eles podem pegar espinhas, se a higiene cair. Isso adiciona um "creme de acne" quando se usa o espelho, e o adolescente vai agir com medo. Alguns adolescentes vão fugir caso relacionamento com a família ficar baixo. Adolescentes podem: cozinhar, dirigir um carro (Vida Noturna requerida), usar equipamentos de ginástica, e eles podem viver sozinhos, se virarem órfãos ou quando todos

os outros Sims mais velhos se mudaram, tornar-se num vampiro, lobisomem etc. (requer as expansões do The Sims 2, e os pais têm de ser criaturas para isso acontecer).

### **Jovem Adulto**

Jovem Adulto diz-se do sim que está na universidade (Requer expansão Vida de Universitário). O fim desta fase de vida é quando se acaba a Universidade, após os quatro anos e os oito semestres. Enquanto nesta fase, não aparece o medidor de vida. Quando eles viram adultos, se concluírem a universidade com mérito, recebem a capacidade de seis desejos e dois cadeados. A um sim que passou pela fase Jovem Adulto, teve sete fases da vida: Recém-Nascido Bebê, Criança, Adolescente, Adulto e Idoso.

### **Adulto**

Em The Sims2, a fase adulta é a fase da vida mais longa e mais importante. É a única fase da vida em que um Sim pode ficar grávida (às vezes, mesmo se um Sim é um homem, pode engravidar depois de ser abduzido por extraterrestres) e conseguir um emprego normal. A fase adulta dura 29 dias (o equivalente a três semanas e um dia, mas os Sims adultos podem beber o Elixir da Vida para retardar o processo de envelhecimento (ao consumi-lo acima do nível de aspiração Ouro, e rejuvenesce o Sim em três dias, senão consumido abaixo desta faixa de aspiração, o Sim pode se engasgar e perder três dias de vida).

### **Idoso**

Em The Sims2, agora a idade idoso realmente existe. O estágio idoso não tem duração definida e pode durar até 30 dias, idosos não podem ter filhos (apenas mulheres) homens ainda podem, podem se aposentar e completar bodas de ouro.

### **Morte**

Após morrer, o Sim não é controlável, entretanto, você pode implorar à Dona Morte igual ao The Sims, ela irá pegar a esfera de vida do seu Sim e esconder em uma mão, se ele acertar, ela devolve a vida do Sim.

Outra diferença entre as versões é que as expansões começaram a serem lançados a cada seis meses, ininterruptamente. Além das expansões, a Maxis resolveu que criaria também

pacotes de “coleção de objetos” que adicionaria muitos objetos no game. Hoje, The Sims2 lançou ao todo oito expansões e dez pacotes de coleção de objetos.

## 2.2.2 Expansão “Vida de Universitário”



**Figuras 10 e 11:** Expansão Vida de Universitário - Disponível em <<[www.game-debate.com/games/screenshot/The%20Sims%20\\_%20University/](http://www.game-debate.com/games/screenshot/The%20Sims%20_%20University/)>> e <<[www.osimbr.net/home.php?pagina=thesims2/vidadeuniversitario](http://www.osimbr.net/home.php?pagina=thesims2/vidadeuniversitario)>>. Acesso em: 12 de agosto de 2011.

Lançada em primeiro de março de 2004, a primeira expansão de The Sims 2 foi responsável por um crescimento nas vendas novamente e trouxe a possibilidade de os Sims irem a universidade, se formarem e voltar para suas casas com uma melhor remuneração para seu emprego. Ir para a universidade não era fácil não. Era preciso ter tido ótimas notas na escola regular e assim concorreria a uma bolsa de estudos. Muitos outros novos objetos foram adicionados nesta expansão, novas interações, novos personagens, enfim. A diversão foi garantida.

### 2.2.3 Expansão “Vida Noturna”



**Figuras 12 e 13 respectivamente:** Expansão Vida Noturna - Disponível em <<[www.osimbr.net/home.php?pagina=thesims2/vidanoturna](http://www.osimbr.net/home.php?pagina=thesims2/vidanoturna)>>. Acesso em: 12 de agosto de 2011.

Talvez esta seja a mais promissora até então. Ela criava no jogo uma segunda vizinhança, porém, somente com baladas e bares. Agora era possível ligar para um amigo e convidá-lo para visitar a cidade. É importante ressaltar que, na primeira versão do jogo era possível ter a visão apenas do lote do Sim, na segunda versão era possível visualizar toda a vizinhança, porém, a jogabilidade era disponível apenas no lote do Sim. Ambas as versões não permitia acesso livre à vizinhança. Para entender melhor, ao visitar a cidade, por exemplo, enquanto o sim “chegava” ao destino, uma tela mostrava alguma animação e não era possível ver o Sim indo até a cidade. Isso fazia com que o jogo ficasse um pouco mais demorado ao jogador.

## 2.2.4 Expansão “Aberto para Negócios”



**Figuras14 e 15 respectivamente:** Expansão Aberto para Negócios - Disponível em <<[www.osimbr.net/home.php?pagina=thesims2/abertoparanegocios](http://www.osimbr.net/home.php?pagina=thesims2/abertoparanegocios)>>. Acesso em: 12 de agosto de 2011.

Esta expansão trouxe a oportunidade de acompanhar seu Sim no trabalho, tendo em vista que, em nenhuma outra versão era possível ver o Sim trabalhando. Quando era hora de ir trabalhar, um carro passava pela vizinhança e levava o Sim ao trabalho. Apenas isso. Com o lançamento de Aberto para Negócios o jogador tanto podia comprar um estabelecimento comercial como também podia abrir seu próprio negócio em sua residência. Era possível agora comprar uma caixa registradora, contratar funcionários e botar as mãos na massa.

## 2.2.5 Expansão “Bichos de Estimação”



**Figuras 16 e 17 respectivamente:** Expansão Bichos de Estimação - Disponível em <<[www.osimbr.net/home.php?pagina=thesims2/bichosdeestimacao](http://www.osimbr.net/home.php?pagina=thesims2/bichosdeestimacao)>>. Acesso em: 12 de agosto de 2011.

O próprio nome já diz. O sucesso foi repetido desde “O bicho vai pegar”. Os fãs estavam afoitos por esta expansão. Agora os cachorros e gatos tinham crescido graficamente e pareciam reais. Era possível, ao construir a família, acrescentar também o bicho de estimação (gato ou cachorro) e as personalizações eram imensas. Era possível escolher a raça, mudar a cor dos olhos, dos pelos, e assim por diante. Novos objetos também foram acrescentados e interações aperfeiçoadas.

## 2.2.6 Expansão “Quatro Estações”



**Figuras18 e 19 respectivamente:** Expansão Quatro Estações - Disponível em <<4.bp.blogspot.com/\_dVRPtmn-4ps/TORYUTTRbnI/AAAAAAAAA5Y/WClc7-Kuql8/s1600/>> e <<007blog.net/fotos/2009/03/>>. Acesso em: 22 de agosto de 2011.

Sem dúvida a mais bonita delas. Agora nevava, ventava, chovia, caía raios e trovões. Era possível ver as plantas floridas na primavera e tomar um belo banho de piscina no calor. As estações vieram e trouxeram ao jogador a sensação de vida real. Novas interações foram acrescentadas como: tirar foto, plantar frutas e legumes, e colhê-los, claro. Outra novidade foi em relação a interação “brincar na chuva”, essa fazia com que todos fossem para fora de suas casas e ficassem brincando com as poças de chuva. O perigo era constante, pois, um raio poderia cair em suas cabeças e tenderia a ser fatal.

## 2.2.7 Expansão “Bon Voyage”



**Figuras20 e 21 respectivamente:** Expansão Bon Voyage - Disponível em <<[http://static.wix.com/media/34bcb7dad85513a94e404d11742d560b.wix\\_mp](http://static.wix.com/media/34bcb7dad85513a94e404d11742d560b.wix_mp)>> e <<<http://screenshots.en.softonic.com/en/scrn/95000/95456/>>>. Acesso em: 22 de agosto de 2011.

Bom Voyage foi uma expansão criada com base na “Em férias” da primeira versão de The Sims. Ao jogador agora era possível tirar uns dias de folga e escolher entre três lugares para descansar: A expansão não teve muitas novidades, apenas a possibilidade de tirar férias, como se o jogo fosse cansativo para o jogador.

## 2.2.8 Expansão “Tempo Livre”

Tempo Livre foi a sétima expansão para The Sims 2. Depois de irem à faculdade, cuidarem de negócios e darem festas, Os Sims gerenciavam também o tempo ocioso. Em Tempo Livre, os Sims, além de ocupar as horas de ócio com diversas atividades (como restaurar carros velhos e fazer aulas de balé), também descobriam e desenvolviam suas vocações. Para isso, um Medidor de Aspiração de vida, que era completado conforme o jogador desenvolvia as inclinações de seu Sim, realizava todo o processo. Os hobbies de seus Sims também renderiam vários Simoleons, uma vez que agora era possível participar de torneios, vender os produtos das suas horas de ócio criativo (como cerâmicas) e também lecionar. Tais eventos também colaboravam para que Sims com gostos comuns pudessem interagir. Além de novas roupas e itens, Tempo Livre também oferecia cinco novas carreiras (cada uma com possibilidades próprias): Oceanógrafo, Apresentador, Dançarino, arquitetos e agentes da inteligência. A expansão foi, com certeza, uma nova e interessante dimensão para o universo de The Sims 2.



**Figuras 22 e 23 respectivamente:** Expansão Bon Voyage - Disponível em <<[http://4.bp.blogspot.com/75vjMqCU6Vw/TZvGNY1f5\\_I/AAAAAAAAALk/jP7zAOSpglo/s400/The\\_Sims\\_2\\_FreeTime.jpg](http://4.bp.blogspot.com/75vjMqCU6Vw/TZvGNY1f5_I/AAAAAAAAALk/jP7zAOSpglo/s400/The_Sims_2_FreeTime.jpg)>> e <<[http://4.bp.blogspot.com/75vjMqCU6VrtLw/TZvGNY1f5\\_I/AAAAAAAAALk/jP7zAOSpglo/s400/The\\_Sims\\_2\\_FreeTime12.jpg](http://4.bp.blogspot.com/75vjMqCU6VrtLw/TZvGNY1f5_I/AAAAAAAAALk/jP7zAOSpglo/s400/The_Sims_2_FreeTime12.jpg)>>. Acesso em: 31 de outubro de 2011.

## 2.2.9 Expansão “Vida de Apartamento”

Quando todos estavam cansados de viverem em casas apenas, a Maxis veio com a novidade de os Sims viverem também em apartamentos. Essa expansão deu a oportunidade dos Sims virarem bruxos (como na expansão Num Passe de Mágica do jogo The Sims), podendo optar por serem bons, maus ou neutros (vestes branco, preto e marrom, respectivamente). Bruxas extremamente más também podiam ter uma cor verde. Há no jogo, lotes secretos separando bruxas boas e más. Bruxas podem utilizar diversos objetos mágicos na expansão, inclusive vassouras e caldeirões. Feitiços podem ser produzidos através de ingredientes específicos (por exemplo, Essência de víboras e Luz essencial). Estes ingredientes podem ser obtidos em qualquer uma das três maneiras: produzidos em um caldeirão, adquiridos a partir de uma bruxa, ou comprados em lotes secretos de bruxa. Para ter acesso aos lotes secretos das bruxas, onde existem dois castelos (castelo da luz e castelo das trevas, onde se encontram respectivamente a bruxa infinitamente boa e a bruxa terrivelmente má), é preciso, primeiramente, se tornar um bruxo(a). A expansão traz também uma nova vizinhança no jogo: Enseada Belladona.



**Figuras24 e 25 respectivamente:** <<<http://leonardo-marzuloblog.blogspot.com/2010/01/sims-2-vida-de-apartamento.html>>> e <<<http://www.simsdomination.com/downloads/thesims2/item/gbruxisim-transforme-seus-sims-em-bruxos-do-bem-1398/>>>. Acessado em 31/10/2011

## 2.2.10 Curiosidades da versão

*Simlish* é a língua dos Sims. É uma mistura de Ucraniano e Tagalo. Pode ser aprendida, estudando suas falas, conforme as situações. Não há um dicionário oficial para *simlish*. Pode ser dito que *simlish* é a língua oficial da Nação Sim.

## 2.3 The Sims 3

Neste título o jogo deixa de ser focado nas necessidades básicas dos personagens, já que eles se tornam mais independentes, sendo capazes de comer, dormir e ir ao banheiro sozinhos. O grande destaque então passa a ser no destino de cada um dos seus Sims, já que tarefas mais importantes como relacionamentos, trabalho e família se tornam totalmente controladas pelo jogador, com uma grande variedade de possibilidades. A função de definir o visual e as roupas dos Sims também foi ampliada, e todos os aspectos da personalidade e do comportamento do personagem estarão em voga. Sem telas de carregamento atrapalhando o desenrolar do jogo, seu Sim vai sair de casa e ir até a cidade, até a casa de outros personagens (mesmo que não jogáveis), ir trabalhar, encontrar os amigos, se divertir, ter filhos, se casar e muito mais.

O lançamento das versões para PC, Mac, iPhone, iPod touch e celulares convencionais foi feita simultaneamente no início de junho de 2009 porém, a última versão estável foi lançada em janeiro de 2010. As versões para N-Gage e smartphones com Android e Windows Mobile chegaram pouco tempo depois. A versão para Blackberry, porém, já estava disponível na BlackberryAppStore desde abril. A versão para Wii, Nintendo DS, Xbox 360 e PlayStation 3 chegou em Outubro de 2010.

O The Sims 3 veio para provar que a série continua e tem muito pela frente. Os gráficos foram reordenados, os Sims e objetos ficaram ainda mais reais e tiveram uma finalização surpreendente. O fato de permitir que os Sims andassem pela vizinhança sem que uma tela de “carregando” aparecesse nos Pc's por até um minuto foi muito bem vindo.



Figuras 26, 27, 28 e 29 respectivamente: <<<http://www.videogamesblogger.com/wp-content/uploads/2009/09/sims-3-wallpaper-6-1680x1050.jpg>>>, <<<http://www.pontoxp.com/wp-content/uploads/2009/The-Sims-3-5.jpg>>>, <<<http://jogamos.net/wp-content/uploads/2010/12/the-sims-3-xbox-360-2.jpg>>> e <<<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/foto/0,,17464349-EX,00.jpg>>>. Acessado em 31/10/2011.

### **2.3.1 Expansão Volta ao Mundo**

Dominando as artes marciais em ShangSimla, na China, descobrindo a rica cultura e os monumentos famosos durante uma viagem romântica a ChampsLes Sims, na França, ou explorando as profundezas das tumbas antigas em Al Simhara, no Egito, os Sims vão aprender novas habilidades, buscar novas oportunidades pessoais, conhecer novos Sims com personalidades únicas, compartilhar suas culturas, retornar com outras para casa, descobrir novos estilos nas suas viagens e, por meio de fotos pessoais, filmes e histórias, compartilhar tudo que encontrarem nas suas aventuras pelo mundo.

Como típico de qualquer expansão, além da ampliação de recursos já existentes no jogo base, o jogador terá muitas surpresas em The Sims 3 Volta ao Mundo. Viajando para ShangSimla, Al Simhara e ChampsLes Sims, cada local possui uma experiência única. Começando pelos objetos, papéis de paredes rústicos e telhados de pagode, sem falar de estilos estrangeiros, como janelas e portas chinesas, egípcias e outras. Também há itens novos que você só compra viajando, como uma lambreta, uma máquina de fotografia, um equipamento de artes marciais ou uma fabricante de néctar. Você também pode aprender receitas típicas, como falafel, yakisoba, rolinhos primavera, etc.

Também há itens onde você pode adquirir explorando tumbas, como decorações, garrafas de néctar, moedas ancestrais e também itens de importância, como olhos de Hórus e o Lendário Machado de Pangu, que permite quebrar rochas gigantes e acessar novos locais. Também há novas plantações! Ameixeiras, Romãs e novos tipos de uvas, como uvas Avoralino e Meloire.

Também há novos peixes, como Carpas Kamarimoko e Rãs. Visualmente falando, a expansão trouxe ainda mais visualidade ao jogo. As imagens a seguir falam por si só:



Figuras 30, 31 e 32 respectivamente: <<[http://1.bp.blogspot.com/\\_Y7s4w-bgNdY/TM4TEr3xASI/AAAAAAAAAB8/GCvj6g95jWg/s1600/The+Sims+3+World+Adventures+Snapshot+3.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_Y7s4w-bgNdY/TM4TEr3xASI/AAAAAAAAAB8/GCvj6g95jWg/s1600/The+Sims+3+World+Adventures+Snapshot+3.jpg)>>, <<[http://4.bp.blogspot.com/\\_9\\_lb-GaUyyl/TLYCLDkg3yI/AAAAAAAAAK/m871se1nWjM/s1600/the-sims-adventure\\_1534577c.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_9_lb-GaUyyl/TLYCLDkg3yI/AAAAAAAAAK/m871se1nWjM/s1600/the-sims-adventure_1534577c.jpg)>> e <<<http://2.bp.blogspot.com/-LqNktojmna0/TZYcDoX5y2I/AAAAAAAAAK4/JdpPcVoEbgU/s1600/The+Sims+3+Volta+ao+Mundo+China.jpg>>>. Acessado em 30/10/2011.

### 2.3.2 Expansão Ambições

Depois de explorar os pontos turísticos mais badalados do mundo no pacote **Volta ao Mundo**, os Sims devem se empenhar em suas carreiras profissionais.

Diferentemente de **Aberto para Negócios**, no qual o foco era a criação e gerenciamento de um estabelecimento comercial, The Sims 3: Ambições coloca o jogador no controle do seu Sims enquanto este executa as tarefas diárias da sua profissão (algo inédito na série).

A ideia é conferir mais liberdade para os jogadores, permitindo que você alcance o sucesso (ou fracasso) profissional. A jogabilidade varia de acordo com o trabalho exercido, sendo que os jogadores poderão assumir o papel de investigadores, arquitetos, tatuadores, estilistas, bombeiros, médicos e até mesmo caçadores de fantasmas.

A expansão trouxe novas carreiras e, junto delas, a possibilidade de acompanhá-las no trabalho. São elas: Bombeiro, Estilista, Investigador, Caçador de Fantasmas e Inventor. A outra grande novidade da expansão foi a nova vizinhança chamada TwinBrook. A possibilidade de se fazer tatuagens também fez da expansão uma das mais aguardadas até então.



Figuras 33, 34, 35 e 36 respectivamente: <<[http://farm3.static.flickr.com/2751/4405679681\\_6c0790612d\\_o.jpg](http://farm3.static.flickr.com/2751/4405679681_6c0790612d_o.jpg)>>, <<[http://4.bp.blogspot.com/\\_AAAAIo/IUmo9Xztl4w/s1600/ts3\\_ambitions\\_fire\\_axe.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_AAAAIo/IUmo9Xztl4w/s1600/ts3_ambitions_fire_axe.jpg)>>, <<<http://www.worldsims.com.br/wp-content/uploads/2011/09/the-sims-3-ambitions-1.jpg>>> e <<[http://4.bp.blogspot.com/ZMA\\_I17\\_0sk/TaySuc9rWOI/AAAAAAAAAD9M/JS2kAS479z0/s1600/4586747579\\_a194550a61\\_o.jpg](http://4.bp.blogspot.com/ZMA_I17_0sk/TaySuc9rWOI/AAAAAAAAAD9M/JS2kAS479z0/s1600/4586747579_a194550a61_o.jpg)>>. Disponível em 31/10/2011

### 2.3.3 Expansão Caindo na noite

Enfim, os Sims puderam sair de suas casas à noite. Agora era possível visitar os bares mais badalados da nova cidade Bridgeport e viver em arranha-céus. Com o lançamento dessa expansão, muitas pessoas passaram a quer conhecer o jogo, pois, o game introduziu em seu enredo a possibilidade de se tornar vampiro ou então conviver com eles. Foi uma ótima estratégia de marketing, pois, os vampiros do jogo vieram no momento em que filmes de

vampiros faziam sucesso nos cinemas e na Tv. Vampiros possuem capacidades especiais. Eles podem ler mentes, descobrir características rapidamente, influenciar nas decisões dos outros, andar mais rápido, caçar Sims e aprender habilidades facilmente à noite.

Agora resta uma pergunta: O que você acha que aconteceria se as luzes apagassem e os Sims pudessem chegar a todo e qualquer lugar? Vale a pena conferir.



**Figuras 37 e 38 respectivamente:**

<<[http://dreamingdollz.net/blog/wp-content/uploads/2010/09/caindonanoite\\_04.png](http://dreamingdollz.net/blog/wp-content/uploads/2010/09/caindonanoite_04.png)>>

e<<[http://1.bp.blogspot.com/\\_F7Cz5alyZfg/TG7D3hZUFLI/AAAAAAAAAKc/CtJXZ7ss8PI/s400/The+Si+ms+3+Caindo+na+Noite+\(9\).jpg](http://1.bp.blogspot.com/_F7Cz5alyZfg/TG7D3hZUFLI/AAAAAAAAAKc/CtJXZ7ss8PI/s400/The+Si+ms+3+Caindo+na+Noite+(9).jpg)>>. Acesso em 31/10/2011.

## 2.3.4 Expansão Gerações

Nesta expansão, o jogador começa em um mundo infantil repleto de imaginação, no qual se pode ter aulas de dança, divertir-se com seu amigo imaginário ou em uma das três casas na árvore com as temáticas: foguete espacial, barraca de madeira e princesa. Durante a adolescência, o jogador poderá praticar trotes como explodir privadas, além de tornar-se o rei ou rainha do baile, ou ainda, fugir das formalidades e realizar uma grande festa. Na fase adulta, os Sims têm liberdade total: podem fazer festas de solteiro, organizar casamentos majestosos, passar pela crise da meia idade, mudando os cabelos, o estilo e muito mais. Para registrar esses momentos importantes, os jogadores poderão fotografá-los e compartilhá-los diretamente com o site thesims3.com ou no Facebook com ferramentas do próprio jogo. A outra grande novidade em “Gerações” foi a possibilidade de os Sims terem pelos. Isso fez com que os avatares ficassem ainda mais próximos do real. Para as crianças a possibilidade de brincar nas “casas da árvore” foram também bem vindas.



**Figuras 39 e 40 respectivamente:**

<<[http://1.bp.blogspot.com/P1BhjXH\\_E\\_U/Ta21FD70D7I/AAAAAAAAApA/PHFo76P6N\\_8/s1600/5631411725\\_e556316102.jpg](http://1.bp.blogspot.com/P1BhjXH_E_U/Ta21FD70D7I/AAAAAAAAApA/PHFo76P6N_8/s1600/5631411725_e556316102.jpg)>> e <<[http://farm6.static.flickr.com/5063/5591515623\\_f7383c7aa5\\_o.jpg](http://farm6.static.flickr.com/5063/5591515623_f7383c7aa5_o.jpg)>>. Disponível em 31/10/2011.

## CAPÍTULO 3

### SECOND LIFE

O Second Life é um simulador da vida real, em um mundo virtual totalmente 3D, onde os limites de interação com o game vão além da criatividade do jogador. Nele, além de interagir com jogadores de todo o mundo em tempo real, é possível também criar os próprios objetos, negócios e até mesmo personalizar completamente o avatar, tudo em modelagem 3D.



**Figura 41:** Logo do Second Life - Disponível em <<[www.lindenlab.com](http://www.lindenlab.com)>>. Acesso em: 12 de agosto de 2011.

O fundamento do jogo está em incentivar cada jogador a encontrar um meio de sobreviver, por meio da aprendizagem e do desenvolvimento de atividades lucrativas, as quais refletem diretamente no poder aquisitivo do jogador dentro do jogo. O Second Life possui sua própria moeda, o *Lindendollar* (L\$), que pode ser

convertida em dólares verdadeiros, respeitando a cotação no dia corrente. A promessa principal do produto é que, o sucesso alcançado no jogo atingirá diretamente a vida real do jogador de forma positiva.

Há inúmeras maneiras de se obter uma fonte de renda: podem ser criados objetos, construídos imóveis, desenvolvidos acessórios para os avatares, entre outros. O ponto forte do jogo está em possibilitar que cada jogador desenvolva atividades com as quais tenha mais afinidade, sendo assim, o sucesso virá da criatividade e perspicácia de cada um.

O personagem é representado por um avatar, totalmente modificável por intermédio da modelagem 3D. É possível criar aspectos físicos muito próximos dos do próprio jogador ou qualquer outro padrão de beleza que o satisfaça. As modificações são inúmeras e cada parte do corpo possui diversas características para serem alteradas.

Para deixar o personagem ainda mais próximo do estilo de cada jogador, é possível modificar, comprar e até mesmo criar as roupas dele. Além disso, pode-se importar imagens, com liberdade de personalização completa de qualquer objeto, como as roupas.

Jogar Second Life é como viver em outra vida, porém virtualmente. A liberdade que o jogo oferece é incrível, permitindo que se trace uma vida paralela à vida real, concretizando e realizando planos até então impossíveis de serem atingidos no mundo real. O cenário do jogo é em terceira dimensão e completamente interativo, e qualquer objeto encontrado na jornada viabilizará a interação conforme a respectiva função de cada jogador.

Seus cenários são baseados em uma típica ilha tropical, cercada por centenas de ilhotas. Durante o jogo, há dois mapas disponíveis para auxiliar o jogador em sua localização: um mini-mapa que representa a região onde se está e o próprio mapa, em que o mundo virtual pode ser visualizado completamente.

O jogo pode ser entendido como uma mistura de realidade virtual com site de relacionamentos. Usuários de todo o mundo conectam e se comunicam entre si dentro do game, o que torna possível a realização de atividades em grupo. Além disso, os jogadores podem compartilhar suas experiências e construir bens em conjunto.

É um jogo de simulação que mistura o real com o imaginário. A diferença entre Second Life e The Sims é que o primeiro pode ser considerado como meio de interações sociais, tendo em vista que se interage diretamente com pessoas mesmo que por meio dos avatares. É

impressionante saber que por trás de um avatar existe alguém com sentimentos verdadeiros. No segundo, as interações são por meio de inteligência artificial.

Muitas empresas chegam a se questionar se a publicidade na web realmente dá retorno a quem anuncia. Em qualquer mídia a campanha de determinada empresa ou produto tem que se adaptar e utilizar a linguagem do meio. A publicidade direcionada deve ser usada sempre pelas empresas, deve ser exposta em sites frequentemente visitados pelos usuários dos seus produtos.

Com o objetivo de ter como resultado o lucro, muitas empresas veem no Second Life uma inovação tecnológica para suas marcas. Os principais motivos que Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Curitiba, PR – 4 a 7 de setembro de 2009 levam uma empresa a se lançar nessa “nova realidade virtual” é a associação da marca à inovação e o fato de ter acesso a novas experiências comerciais. As empresas brasileiras só começaram a investir no SL no início do ano de 2007, esse investimento foi intensificado no mês de abril do mesmo ano quando da inauguração das primeiras ilhas brasileiras. Essas iniciativas das empresas servem também para melhor compreensão do funcionamento desse ambiente. Para algumas empresas o Second Life é outro modo de ter contato com o público consumidor, assim como o 0800 e o site. Hoje, praticamente todas as grandes entidades empresariais já possuem uma construção em alguma ilha do SL. Uma das pioneiras nesse mundo virtual foi a Embraer onde criava maquetes eletrônicas dos seus aviões num centro de realidade virtual localizado em São Jose dos Campos, São Paulo. A revista Época no ano de 2007 publica uma matéria, na edição 465, onde mostra que a Volkswagen investiu em três anos cerca de 1,4 milhões de euros e que em 2007, graças a esse investimento, conseguiu uma economia de R\$ 1 milhão. A Volks instalou no SL uma fábrica digital que simula alguns processos da produção de carros. Antes dessas simulações em 3-D, meados de 2004, nas grandes empresas, podiam-se levar dias para se construir algo, o que antes demorava uma semana para ser executado, hoje leva-se até um dia para finalizar o projeto, atualmente é essa a principal ferramenta para que as empresas que ingressam nesse tipo de relacionamento com o consumidor possam obter maior lucro. Dentro do Second Life a publicidade ocorre por meio de ações como comerciais em vídeo, relógios de rua, outdoors, além das ferramentas tradicionais como banner rotativo no website do SL, etc. Toda essa publicidade é necessária porque a partir do momento que o jogador entra no Second Life, ele é estimulado a encontrarmeios para sua sobrevivência, aprendendo e desenvolvendo atividades lucrativas que refletem no seu poder aquisitivo tanto no mundo virtual quanto no real. O que quer dizer que “na segunda vida” o jogador pode fazer transações como comprar

e vender automóveis, imóveis, ir ao cinema, teatro, palestras, etc., tudo isso utilizando o LindenDólar (L\$).

Segundo Carlos Vallente e João Mattar, em seu livro *Second Life e Web 2.0 na Educação* (2007), duas grandes ideias que sustentam economicamente o Second Life são o conceito de propriedade intelectual e o da moeda virtual. Ou seja, no SL o “jogador” através do avatar pode criar qualquer coisa e ao mesmo tempo ganhar dinheiro, o Linden Dólar, que pode se convertido em dólar real. Existe no Second Life uma economia avassaladora, o que permitiu que em 2007 um avatar tenha atingido no mundo real o seu primeiro milhão de dólares. É o caso da chinesa AilinGraef, conhecida virtualmente como AnsheChuhg, que conseguiu ficar milionária comercializando imóveis virtuais. Com esse mérito ela chegou a ser destaque na capa da revista *Business Week*, cujo título foi “Virtual World, Real Money”. No mesmo ramo comercial da chinesa, a brasileira corretora de imóveis, Valentina Caran, ficou famosa pela sua atuação nesse ramo imobiliário. A publicidade inserida no Second Life é de grande valia para as entidades empresariais, pois permite uma veiculação maior e conseqüentemente um recall importante para os grandes empresários na vendagem dos seus produtos.



**Figura 42 e 43:** Volkswagen e Coca-Cola no ambiente virtual - Disponível em <<[www.ilhabrasil.info](http://www.ilhabrasil.info)>>. Acesso em: 12 de agosto de 2011.

## **CAPÍTULO 4**

### **VIOLÊNCIA SIMBÓLICA DOS GAMES**

Os videogames constituem um fenômeno que surge na década de 1970, mas adquire uma importância inusitada em meados dos anos noventa do século passado com a proliferação dos computadores pessoais e o forte investimento de diferentes grupos econômicos para o desenvolvimento de projetos de videogames. Este fenômeno toma um novo rumo a partir da aparição no mercado dos jogos dos chamados “simuladores de vida”, cujos objetivos centram-se na imitação de situações “reais” reproduzidas no computador ou console utilizado como entretenimento.

Os videogames tornaram-se objeto de estudo das ciências sociais, como um fenômeno comunicacional e pedagógico, introduzido na sociedade contemporânea como algo “natural”, substituindo em muitos casos a outros elementos que há muito tempo já fazem parte da vida cotidiana, como brinquedos, revistas infantis, jogos de mesa etc.

Invadem a cotidianidade de muitas pessoas e se convertem em artefato comum para fortalecer vínculos identitários entre crianças e jovens. São responsáveis também pelo surgimento de novos códigos para o intercâmbio das experiências lúdicas e, inclusive, propiciam a criação de grupos, denominados por antropólogos e comunicadores como tribos urbanas, as quais praticam rituais que reproduzem situações próprias dos jogos. A respeito do estudo desse fenômeno, existem diversas posturas, desde quem alenta seu consumo como estimulante para o desenvolvimento intelectual de crianças e adolescentes, até os que consideram as possibilidades de produção de um forte isolamento social, modificando os padrões de comportamento e agindo como incitadores da violência física, naturalizando-a. Em meio a todos esses debates, introduzem-se ainda muitas contradições, sobretudo as vindas daqueles que tentam mostrar os videogames como uma alternativa frente às problemáticas de espaço e tempo livre para os diferentes atores sociais.

Tenta-se indagar qual é a incidência desses jogos na constituição de novas matrizes de aprendizagem aos usuários e de que maneira essas influem na cotidianidade, bem como

nos vínculos familiares e sociais. Nesse sentido, em *The Sims*, por exemplo, os usuários têm a capacidade de criar grupos familiares nos quais cada integrante do núcleo deve satisfazer suas necessidades por intermédio da aquisição de determinados bens e/ou serviços, considerando que apesar de contar com uma oferta diversa desses produtos e serviços, somente aqueles cujo custo é elevado são os que realmente satisfazem aos “SIMS”.

É possível, ainda, refletir sobre a influência desse jogo na configuração de matrizes de aprendizagem para os que habitualmente se “entretêm” com esse programa, observando, por exemplo, quais elementos simbólicos podem constituir, de alguma maneira, elementos de violência simbólica.

Os videogames como objeto de estudo centram o atendimento de um numeroso grupo de pesquisadores de diversas disciplinas que tentam explicar a forte incidência destes no desenvolvimento da vida cotidiana de quem adotou as diferentes ferramentas e tecnologias da comunicação e informação como algo próprio, absolutamente naturalizado.

Se pensarmos num processo histórico, não seria equivocado observar que “as gerações jovens são as primeiras que adotam as inovações tecnológicas vinculadas com a informática e as novas comunicações, funcionando simultaneamente como pioneiros e difusores” (STEINBERG, 2001, p. 54) numa sociedade que depende cada vez mais das tecnologias digitais, ao ponto de considerar-se analfabeto a quem não tem o conhecimento para aceder e utilizar os recursos da informática.

A denominada cibercultura, cujos atores de destaque são as crianças e os adolescentes, representa economicamente um dos mercados de maior atividade em âmbito mundial, tanto no que se refere ao mercado formal, como em relação às redes informais, pelo que resulta incomensurável uma avaliação sobre o volume real dos capitais que o mercado dos videogames mobiliza.

A importância dos videogames radica principalmente na capacidade de representar diferentes aspectos de uma realidade virtual, utilizando sentidos como a visão e a audição, para captar o entendimento dos jogadores e gerar o que poderia denominar-se um efeito quase narcotizante.

Outra característica importante dos games atuais é a interatividade, o que, diferentemente de muitos outros meios, permite uma participação direta e ativa dos usuários, dando lugar à constituição de diferentes hábitos segundo o tipo de jogo. A interatividade se associa a outro elemento: a dinâmica que potencializa a sensação de participação direta dos usuários na trama argumental.

The Sims, produto da indústria cultural, apresenta em sua estrutura argumental a reprodução de uma sociedade com características próprias do capitalismo, em que o consumismo e o trabalho alienado cobram particular importância, ressaltando que “os conteúdos dos meios oferecem uma orientação através de um marco de referência que determina a direção de nossa própria conduta” (VILLARES, 2008, p. 90).

Surge, então, a necessidade de comparar o fenômeno dos games com outros fenômenos próprios das mídias. Nesse sentido, o ponto de comparação que se apresenta como referência imediata é o Ensaio de Dorfman e Mattelart (2002) sobre a leitura dos conteúdos das historietas do Pato Donald. Ali se evidencia a idealização de um modelo de construção social, baseado nos valores e ideais do capitalismo norte-americano.

A comparação implica o reconhecimento das diferenças existentes entre esses dois produtos da indústria cultural, já que o primeiro carece de algumas das características próprias dos videogames que se enunciaram anteriormente. Não obstante, emergem muitos aspectos condizentes entre um e outro que revestem de uma considerável importância o momento de analisar o impacto dessa forma de entretenimento sobre a vida cotidiana das pessoas.

The Sims é um game classificado na categoria de simulador de vida, no qual o usuário ou jogador deve construir um grupo familiar e conseguir que seus integrantes satisfaçam suas necessidades, com a particularidade de contar com um ponto de início, mas não com um objetivo final concreto.

Em princípio, no momento de iniciar o jogo, devem-se criar os personagens que farão parte da família. Isto se dá através de uma tela em que podem ser montados os personagens a partir de diferentes opções de idade, sexo, etnia e estilos de vestuário. A essas características devem ser agregados o caráter, o signo zodiacal e os interesses. Podem-se criar famílias que vão desde um membro até mais de quatro, considerando que esse grupo familiar pode posteriormente aumentar segundo várias alternativas oferecidas no desenvolvimento do jogo.

Como informação a ser considerada, é importante destacar que não se apresenta como alternativa na criação dos grupos familiares, nem nas posteriores incorporações, a possibilidade de se estabelecer vínculos entre os integrantes de uma família. Isto é, os personagens que vamos criando convivem num mesmo núcleo habitacional, mas não existe uma relação estabelecida de parentesco, simplesmente se considera que compartilham um espaço físico no qual interagem entre si e com outros personagens dirigidos pelo computador.

Como mencionado anteriormente, *The Sims* oferece a possibilidade de incrementar o número de habitantes da casa através de duas vias. A primeira possibilidade surge a partir do incremento do vínculo afetivo com outro personagem que esteja fora do grupo original, o qual depois de “apaixonar-se”, pode aceitar conviver com o outro, sempre que a casa esteja equipada apropriadamente com artigos de luxo que possam satisfazer suas necessidades. Mas da mesma maneira que cada família pode ir crescendo, também existe a possibilidade de perder personagens para outro jogador, quando a outra casa oferece maior conforto.

Outra possibilidade de incrementar o número de habitantes da casa é por meio da adoção de uma criança, a qual de forma “azarada” é entregue pelo Governo, através de um telefonema, desde que existam as condições necessárias para uma “pessoa”. Como se pode suspeitar, tais condições estão estritamente vinculadas às posses do grupo familiar. A criança pode ser retirada do lar caso suas necessidades não sejam satisfeitas.

Essa forma de estruturar os grupos familiares remete ao olhar de Dorfman e Mattelart em “Para ler ao Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo” (2002), obra na qual os autores destacam um dos elementos característicos do modelo que se tentava impor através dessas caricaturas, que consistia em retirar o conceito de família vinculada diretamente entre pais e filhos: nesse jogo não existem vínculos. Existem “tutores” e “amantes”. Tutores que acompanham o crescimento e que de alguma maneira tentam “educar” as crianças na cultura do consumismo. Ainda que em alguns momentos essas crianças pareçam ter incorporado em seu “psiquismo” a idéia de felicidade unida à posse material.

“Amantes” aqui tem o sentido de uma concepção do sexo como prazer, o qual também terá sua maior ou menor satisfação, dependendo do custo da cama sobre o qual se realize os atos sexuais. As relações de casal podem ser heterossexuais, homossexuais ou bissexuais e não existe limitação alguma quanto à quantidade de casais que um personagem pode ter. Os casais se formam depois de “incrementar” o grau de aceitação de outro personagem (da família ou externo). O que se consegue por meio dos cortejos realizados, os quais em geral estão sempre ligados a favores.

O vínculo com os personagens externos se realiza através do intercâmbio de conversas sobre temas de interesse comum. Nesse sentido, cada personagem deve incrementar seu conhecimento para poder manter conversas produtivas em relação ao seu círculo social, através da leitura, da realização de atividades artísticas (tocar piano, pintar quadros etc.) ou mediante o uso do computador. A velocidade com que adquirem conhecimento está diretamente unida ao preço dos artigos utilizados para levar a cabo as atividades de formação.

Outro aspecto a ser considerado em relação à formação de vínculos com personagens externos relaciona-se com a forma como se atrai os estranhos à residência para poder iniciar os processos de vinculação. Automaticamente quando se inicia o jogo, aparecem rodeando a casa alguns dos personagens vizinhos, e é nesse momento que nossos personagens devem começar a manter conversas com eles. Na zona inferior da tela aparece um indicador do grau de amizade conquistado por esses personagens.

Quanto maior o tempo de conversa, maior será a possibilidade de se conseguir a amizade dos vizinhos; mas essas conversas só poderão ser mantidas com aqueles vizinhos que se sintam bem em nosso meio, desfrutando daqueles bens materiais que nós possuímos. Uma casa com poucos objetos baratos não será bem vista pelo resto dos vizinhos e até lhes será prejudicial manter algum tipo de relação com pessoas de “tão sub-nível”.

Assim, surgem alguns elementos comuns que revelam ser a presença do The Sims numa grande quantidade de residências uma resposta direta à necessidade dos usuários, de poder satisfazer “virtualmente” algumas das necessidades criadas pelos modelos e estereótipos do capitalismo.

Esse game supre, de alguma maneira, a satisfação de algumas das principais “necessidades” criadas a partir da indústria cultural. Ou seja, por intermédio desse jogo os usuários satisfazem, simbolicamente, o desejo de obter aqueles objetos materiais necessários para poder ostentar um status que lhes permita conseguir o sucesso nas relações com os demais. Isto aponta para um fenômeno sociológico conhecido como “disfunção narcotizante”, no qual os sujeitos recebem – virtualmente neste caso – uma quantidade de informação, mas por encontrarem-se impossibilitados de poder tomar uma decisão concreta, convertem-se em sujeitos passivos, que de alguma forma sentem satisfeitas suas necessidades sociais, como se estivessem sob o efeito de alguma droga.

Essa situação não parece ser uma consequência, mas um instrumento operativo capaz de possibilitar aos que delineiam esse tipo de proposta de entretenimento, a partir de condutas repetitivas, a instalação de algumas matrizes em cada um dos sujeitos, de modo a configurá-los para atuar na sociedade, em conformidade com as regras que se impõem a partir de uma ideologia de dominação, muitas vezes de forma silenciosa.

Os usuários passam, então, a planejar suas vidas a partir da forma de vida dos personagens da ficção. O jogo reduz também a importância da formação pessoal, já que a forma de se conseguir trabalhos bem remunerados ocorre por intermédio de curtas leituras ou da realização de atividades artísticas. Não existem no jogo as profissões nem os ofícios.

Nesse sentido, quando na década de 1970 Dorfman e Mattelart escreveram “Para Ler o Pato Donald”, originou-se um profundo debate a respeito de qual era o papel dos meios na

formação das consciências coletivas. Emergem similitudes entre a caracterização das historietas do Pato Donald, enumeradas nesse livro, e os diferentes elementos que The Sims apresenta:

- Em ambos os casos fica evidenciado um modelo capitalista, como ideologia dominante, sem imperfeições e como alternativa única. No Pato Donald aparecem superficialmente outras ideologias, em The Sims, não.
- Rompem-se com a estrutura vincular pai-filho/mãe-filho.
- Existem personagens que fazem parte de uma sociedade periférica (no caso do Pato Donald, os selvagens e os garotos maus, em The Sims, as serventes e os ladrões).
- Os dois apresentam uma sociedade estruturada com regras firmes que são impostas sem possibilidade de modificar-se (no Pato Donald, o poder é representado pelo “Tio Rico”, avarento, mas dono dos elogios de todos, em The Sims, um poder representado de forma simbólica por cartazes).

Tanto no Pato Donald como em The Sims, “A superfluidade da necessidade se translada à superfluidade do trabalho conseguido” (Dorfman; Mattelart, 1972). Cada um dos elementos que fazem parte da oferta de bens para satisfazer as necessidades dos personagens está diretamente vinculado com a possibilidade de rendimento, e esta está diretamente unida à quantidade de bens de consumo que possuímos dentro de casa.

Torna-se um círculo vicioso de consumo, com efeitos quase narcóticos nos jogadores que não conseguem nunca um objetivo concreto, porque quanto melhor a “qualidade de vida” dos personagens, maiores são as demandas por elementos cada vez mais luxuosos. Perde sentido aqui a utilidade prática dos artefatos: o valor destes começa a ser computado em virtude do status que outorga a quem os possui.

Tal problema é transferido para a vida real, na qual as crianças assumem a mesma conduta de seus personagens. Mas não satisfazer suas demandas reais por produtos luxuosos e em muitos casos obsoletos ou inúteis. Outra similitude importante entre o Pato Donald e The Sims, é a forma como ambos os produtos midiáticos representam o papel do trabalhador. Um trabalhador em condições precárias, o qual recebe um salário que representa apenas uma parte do que produz e, no entanto, aceita tal situação silenciosamente, como algo natural.

Em síntese, seria lógico pensar que as frustrações futuras dos jogadores, especialmente dos jovens, estarão vinculadas às relações que não conseguiram materializar-se em virtude da posse de bens materiais, e não com a impossibilidade de desenvolver um trabalho capaz

de permitir não apenas um desenvolvimento profissional ou vocacional, mas também econômico.

Assumir-se-á, em caso de repetir tais modelos, com normalidade o ser empregado assalariado em condições de precariedade e atravessando uma situação de quase exploração, tanto na quantidade de horas de trabalho, como na remuneração econômica.

Quando estudamos os fenômenos dos meios de comunicação de massa, não podemos deixar de lado o fato de os processos comunicacionais impactarem de maneira diferente cada um dos grupos sociolinguísticos. O problema que surge no caso das crianças, quando estão frente a propostas comunicacionais como no caso dos games, é que sua capacidade de raciocínio não está desenvolvida da mesma forma que numa pessoa adulta. Comumente, as crianças relacionam o tempo todo o que vêem no meio no qual convivem com o resto dos integrantes da sociedade, principalmente a família e a escola, com essas estruturas virtuais, nas quais não existem os problemas comuns de qualquer grupo familiar (não existem as variações de preço, não há desemprego, não se apresentam condições críticas etc.).

Porém, não se pode afirmar que The Sims é um único elemento modificador do psiquismo, porque na sociedade atual, a comunicação se incrementou de tal maneira, com a presença constante de signos captáveis, símbolos sobrecarregados de significados que se distorcem continuamente e distorcem a comunicação. Isto causa “uma sobrecarga de estímulos que põe nervosas, neuróticas e agressivas às pessoas”. (SETZER, 2001, p. 87).

Outro problema observado é a supervalorização das posses materiais. Os laços afetivos mostram-se frágeis, ante a impossibilidade de muitos dos pais dos jogadores de adquirir aquelas coisas que simbolicamente representam o status ao estilo de The Sims. O jogo mostra uma clara tendência a conseguir a imposição de uma vida análoga a uma carreira sem final, na qual homens e mulheres se convertem em esponjas que absorvem constantemente bens materiais e têm, entre outros efeitos prejudiciais, “a renúncia incondicional das faculdades críticas e um irreflexivo inconformismo” (LAZERFELD; MERTON, apud FRITZEN; MOREIRA, 2008, p. 42).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho atravessou diferentes etapas de intercâmbio e retroalimentação que permitiram reformular objetivos e avançar por novos caminhos para o estudo dos games no contexto comunicacional contemporâneo, especialmente no que concerne à constituição da subjetividade simbólica em torno desse tipo de produto de consumo.

Não se pretende com este trabalho fechar uma conclusão ou ideia acerca dos jogos na atualidade, em sua dimensão psicossocial, de comunicação e como fenômeno de massa. Certamente o processo de investigação iniciado a partir deste TCC atua como um estímulo às reflexões futuras, elaboradas de forma sistemática e com o devido cuidado que requer um trabalho científico, contando-se, para tanto, com um tempo maior para a reflexão e para a pesquisa. Trata-se, aqui, de um ponto de ignição para iniciar a observação desse tipo de produto cultural como elemento de grande valor mercadológico, mas que requer indubitavelmente uma análise profunda a respeito dos conteúdos.

Existem outros âmbitos nos quais devem centrar-se as observações, aprofundar na participação dos recursos linguísticos e para-linguísticos que acompanham como ferramenta indispensável às diferentes atividades nas quais se envolve os diferentes sentidos para comunicar.

The Sims e Second Life não são os únicos jogos que tentam reproduzir sociedades com determinadas ideologias, o que representa um desafio e uma área de investigação absolutamente rica e cuja abordagem se apresenta como uma necessidade frente ao poder simbólico deste produto cultural e tecnológico. Mas, além disso, não se deve desprezar o potencial para pesquisa de outros instrumentos que se inserem com maior força na cotidianidade dos usuários de Internet, tal é o caso das redes sociais, dos sites de relacionamento, dos blogs, dos vídeos em rede, enfim, de todas as plataformas que caminham para uma “Web semântica”, a qual desperta interesse por sua característica interativa, dinâmica e aberta às manifestações da linguagem e do pensamento.

Esta é a tarefa das ciências da comunicação, o poder de estabelecer os impactos que os meios e conteúdos provocam nos usuários dos diferentes serviços, e no caso dos videogames, com maior atenção, tratando-se de um mercado focado em jovens, crianças e adolescentes, um público vulnerável ante tanto volume de informação. Também surge a

inquietação, mas lá dos posteriores resultados que possam surgir de investigações futuras, a possibilidade de gerar uma alternativa que, utilizando métodos similares ou diferentes aos utilizados nesta pesquisa, permita, principalmente, gerar outros modelos e configurar outras matrizes internas nos jogadores, promovendo comportamentos relacionados com uma estrutura ideológica diferente à que se tenta instaurar nos games aqui estudados, buscando-se promover outras condutas e outros valores, em conformidade não apenas com os anseios de consumo extremado e de uma sociedade capitalista levado até os últimos extremos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZEVEDO, Eduardo; STELKO, Michelle; MEYER, Homero. **Desenvolvimento de Jogos 3D e aplicações em Realidade Virtual**. Rio de Janeiro: CAMPUS, 2005

BUGAY, Edson Luiz; ULBRICHT. Vânia Ribas. **Hipermídia**. Florianópolis: Visual Books, 2000.

CARAMELLA, Elaine. **Mídias**: multiplicação e convergências. São Paulo: SENAC, 2009.

FERNANDES, Anita Maria (et al). **Jogos eletrônicos**: mapeando novas perspectivas. Porto Alegre: Visual Books, 2009.

FRITZEN, Celdon; MOREIRA Janine (orgs.). **Educação e arte**: as linguagens artísticas na formação humana. Campinas: Papirus, 2008.

JOHNSON, Steven. **Emergência**: a dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

MARTINS, Frederyco Freire. “Comunicação de massa em The Sims – o game como mediador da realidade”. Trabalho de Conclusão de Curso de Jornalismo, apresentado à Universidade Federal da Paraíba. 2010.

MATTELART Armand; DORFMAN, Ariel. **Para ler o Pato Donald**: comunicação de massa e colonialismo. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. Campinas: Papyrus, 2006.

SANTAELA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SETZER, Valdemar W. **Meios eletrônicos e educação: uma visão alternativa**. São Paulo: Escritura, 2001.

STEINBERG, Shirley R. **Cultura Infantil: a construção corporativa da infância**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

VALENTE, Carlos; MATTAR, João. **Second Life web 2.0 na educação: o potencial revolucionário das novas tecnologias**. São Paulo: Novatec Editora, 2007.

VILLARES, Fábio. **Novas mídias digitais (audiovisual, games e música): Impactos políticos, econômicos e sociais**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2008.

Sites:

<<[www.lindenlab.com](http://www.lindenlab.com)>>. Acesso em: 10 de março de 2011.

<<[www.secondlife.com](http://www.secondlife.com)>>. Acesso em 25 de abril de 2011.

<<[www.thesims.ea.com](http://www.thesims.ea.com)>>. Acesso em 21 de abril de 2011.

<<[www.thesims2.ea.com](http://www.thesims2.ea.com)>>. Acesso em 23 de abril de 2011.

<<[www.baixaki.com.br/jogos](http://www.baixaki.com.br/jogos)>>. Acesso em 13 de maio de 2011.

<<[www.osimbr.net/home](http://www.osimbr.net/home)>>. Acessado em 19/08/2011

<<[www.simmaniacos.com.br](http://www.simmaniacos.com.br)>>. Acessado em 1/11/2011