



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

The Sims e Crianças: A Percepção do Real e do Imaginário¹

Fernando Luiz Krüger
e
Dulce Márcia Cruz

Universidade Regional de Blumenau

Resumo

O game de simulação da vida The Sims destaca-se por proporcionar às crianças um ambiente livre para criar e comandar a vida dos personagens. Com isso, o jogo simula a realidade do ser humano de forma simplificada, com algumas adaptações em relação ao mundo real. Mas como as crianças conseguem distinguir a realidade do ambiente imaginário do jogo? Tentando responder esta questão, este artigo analisa alguns comentários das crianças sobre a morte no fórum The Sims, uma comunidade virtual criada para discutir aspectos do jogo na internet. Para isso, são expostas as características gerais do jogo relacionadas à possível forma de distinção do real e do imaginário, em seguida é abordada a interação proporcionada pelo computador, logo depois traça-se um panorama dos aspectos principais das comunidades virtuais e, por último, há uma análise do ambiente do fórum e discussão do tema “morte”, mencionado pelas crianças.

Palavras-Chave: The Sims / Criança / Comunidade Virtual

1. Introdução

Redwood City, Califórnia, 21 de Março de 2002

A Electronic Arts anunciou hoje que já foram vendidas para lojas do mundo inteiro mais de 6,3 milhões de cópias do jogo de computador The Sims, fazendo dele o jogo de PC mais vendido de todos os tempos. Esse jogo super popular permite que os jogadores criem uma vizinhança de

¹ Esse texto descreve alguns resultados da pesquisa iniciada em março de 2001, financiada pelo Programa de Incentivo à Pesquisa (PIPE) da Universidade Regional de Blumenau.

¹ Trabalho apresentado no NPO8 – Núcleo de Pesquisa Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



peças simuladas (os Sims) e controlem suas vidas. The Sims chegou às lojas em Fevereiro de 2000 e rapidamente se tornou um sucesso mundial e um fenômeno cultural. Traduzido para 13 diferentes línguas, The Sims foi o jogo de PC mais vendido em 2000 e 2001.

O texto anterior, extraído do site da Electronic Arts (<http://brasil.ea.com>), consolida o sucesso mundial do The Sims. O jogo apresenta um ambiente de simulação da realidade, onde o jogador deve criar e comandar os personagens, construir suas casas e até mesmo decidir cada aspecto de suas vidas. Há uma participação intensa dos jogadores, com um domínio muito grande da história que estão desenvolvendo. Com isso, as crianças podem preencher as partes ambíguas com seus detalhes. “É uma resposta natural à informação que evocamos, e isso faz o jogo muito mais envolvente (e pessoal)”, explica o criador do The Sims, Will Wright (2000). O próprio jogador cria as histórias, e não a pessoa que programou o jogo. É como se fosse oferecido à criança lápis de cor e papel e ela tivesse a opção de desenhar o que quiser. Desse modo, as histórias que emergem vêm 50% da própria simulação e 50% da interpretação que o jogador dá aos eventos. Os jogadores constroem em sua mente a ilusão e a narrativa com as ferramentas e situações disponíveis no jogo.

O sucesso do The Sims impulsionou a criação de quatro pacotes de expansão para o jogo. Em “Gozando a Vida”, lançado em setembro de 2000, são acrescentadas possibilidades mais lúdicas ao jogo, como um gênio da lâmpada e uma bola de cristal, além de novos temas para decorar a casa. A expansão “Fazendo a Festa”, lançada em março de 2001, foi centralizada nas atividades em grupo, incluindo elementos para festas e facilitando a criação e manutenção das amizades dos personagens. “Encontro Mercado”, lançado em novembro de 2001, disponibiliza um centro urbano aos Sims com diversas lojas e bares, além de ações focadas no namoro. E a expansão mais recente “Em Férias”, lançada em abril de 2002, oferece praias, florestas e uma estação de inverno com atividades recreativas para os Sims.

O jogo e suas expansões possuem um enfoque especial de simulação do real. Uma parte da realidade do ser humano é “virtualizada” e transferida para o ambiente do jogo, centrada em algumas situações. No geral, o trabalho doméstico é reduzido comparado ao mundo real. E as narrativas envolvendo lazer são mais ampliadas, com diversos objetos que proporcionam diversão aos personagens. O próprio jogo é um meio de diversão para a criança e, portanto, ela se identifica mais com as situações de entretenimento vivenciadas pelos Sims.

Greenfield (1988) delimitou um aspecto que pode condenar a relação da criança com a tecnologia. A solidão em frente à máquina pode acarretar inclinações associativas, ou mesmo,



anti-sociais. Tapscott (1999) também comenta que o único aspecto negativo dos videogames é a “natureza solitária” de alguns jogos. Entretanto, muitas vezes ocorre o inverso. As crianças que jogam videogames procuram amigos para trocar informações ou até mesmo para formar grupos, onde cada um opina na partida do jogo. Os games para computador também possibilitam a criança utilizar o mesmo meio para conectar-se à internet. Cada vez mais estão surgindo comunidades virtuais de jogos, com uma grande tendência para os games serem jogados em rede, interagindo os jogadores.

A internet possui um papel fundamental no sucesso do game. A Eletronic Arts disponibilizou programas para os próprios jogadores criarem objetos e elementos diversos para o jogo. Com isso, é gerada a possibilidade de uma maior personalização e atualização do game. Surgiram centenas de fãs sites que oferecem gratuitamente novos elementos para o jogo. Alguns deles se especializaram em temas para o jogo, como o Roman Sims (<http://www.romansims.com>) que oferece criações inspiradas no estilo romano e o Grim Sims (<http://www.grimsims.com>) com objetos temáticos de terror. Outros fãs sites, como o Sim Freaks (<http://www.simfreaks.com>), reservam suas criações somente para membros que pagam uma taxa mensal.

Durante nossa pesquisa, encontramos uma comunidade virtual formada principalmente por crianças brasileiras que discutem e trocam informações sobre o jogo. A discussão é realizada em um fórum online, onde é possível expressar opiniões e debater os comentários de outras pessoas por meio de páginas HTML. Este é um ambiente familiar para elas, onde se expressam de forma natural e entram em contato com indivíduos de sua idade para comentar os assuntos que lhes interessam, de forma prática e segura. O fórum representa um inesperado subproduto do jogo, sendo criado com o objetivo inicial de tratar sobre assuntos relacionados ao The Sims.

Pretendemos abordar as formas de discussão das crianças do fórum envolvendo o jogo, buscando saber como as crianças se expressam e como elas reagem à alguns assuntos abordados. As questões que regem a pesquisa são:

- 1) Como ocorre a discussão das características do jogo entre as crianças?
- 2) De que forma elas conseguem distinguir o real do imaginário?

Este artigo divide-se em quatro partes: inicialmente são expostas as características gerais do jogo relacionadas à possível forma de distinção do real e do imaginário, em seguida é abordada a interação proporcionada pelo computador, logo depois traça-se um panorama



dos aspectos principais das comunidades virtuais e, por último, analisamos o ambiente do fórum e discussão do tema “morte”, mencionado pelas crianças.

2. O Jogo e a Realidade

A brincadeira e o jogo possuem funções importantes na sociedade. A principal é a forma lúdica pelo qual se manifesta, proporcionando lazer e diversão. O lúdico é definido por Luckesi (1994) como o “modo de ser do homem no transcurso da vida; o mágico, o sagrado, o artístico, o científico, o filosófico, o jurídico são expressões da experiência lúdica constitutiva da vida” (p. 51). O lúdico é uma forma de construir a vida de maneira criativa. Com isso, a criança cria seu próprio mundo de fantasia, sem as preocupações da vida adulta.

Huizinga (1993) defende os jogos como importantes elementos da cultura. As raízes dos jogos estão ligadas a aspectos como religião, trabalho, mitos e rituais, sempre envolvendo um aspecto lúdico. O prazer também pode ser considerado essencial. Segundo Piaget (1978), o prazer é a finalidade do jogo. Normalmente, com algumas exceções, não se brinca para cumprir um objetivo. A função do jogo está em seu próprio conceito: diversão. Além disso, ele pode utilizado pela criança com o propósito de descarregar suas emoções. Piaget explica que “na presença de situações penosas ou desagradáveis, a criança pode compensá-las, como precedentemente, ou então aceitá-las; mas, nesse último caso, procura revivê-las mediante uma transposição simbólica” (p. 172). A criança tenta liquidar ou compensar situações desagradáveis, revivendo-a de forma fictícia, com o objetivo de superar seus conflitos. Dessa forma, ocorre a reprodução simbólica do acontecimento penoso, com o objetivo de superá-lo.

Na psicanálise, a função catártica da brincadeira possui um conceito semelhante à transposição simbólica. Erikson (1971), utilizando teorias de Freud, afirma que na teoria catártica, o jogo permite à criança liberar emoções enclausuradas e encontrar alívio imaginário para as frustrações passadas. Às vezes até ocorre uma “compulsão à repetição”, segundo Erikson, onde a criança necessita viver novamente acontecimentos desagradáveis por palavras ou atos. O indivíduo tenta incorporar “uma situação, que em sua forma original tinha sido demasiado difícil para ele, enfrentando-a repetidamente e por sua livre vontade” (p. 199). Com isso, ocorre uma dramatização, onde a criança utiliza o material lúdico que está a sua disposição.

Estes fenômenos de compensação também são citados por Chateau (1987). O autor explica que diversas tendências são inibidas no indivíduo. Mas ele não possui nenhuma



consciência dessas tendências, nem da inibição delas. Entretanto, elas permanecem no inconsciente e procuram vir à tona por uma atividade adequada. Como o sonho, o jogo é um dos caminhos pelos quais essas tendências inibidas encontram uma válvula de escape. Dessa forma, o jogo serve de fuga, sendo um meio de evasão e permite a liberação de desejos intensos. Isso ocorre muitas vezes nos jogos fictícios, onde a criança inventa e imita situações e personagens.

O controle da situação, na brincadeira, é descrito por Rosamilha (1979), utilizando a teoria de Freud. Ele analisa o jogo de uma criança que brinca com o “aparecer” e “desaparecer” de um objeto, à medida que coloca as mãos sobre os olhos. A brincadeira produz na criança sentimentos de poder e controle sobre pessoas e objetos, que aparecem e desaparecem conforme seu desejo, apesar de ser fraca e dependente.

A brincadeira também envolve uma situação imaginária, com a criança obtendo uma crença total na ilusão. “Tudo se passa como se o jogo operasse um corte no mundo, destacando no ambiente o objeto lúdico para apagar todo o resto. Apenas o que está em primeiro plano na cena aparece nitidamente na consciência; o fundo se esfuma a ponto de, às vezes, desaparecer completamente, daí a ilusão” (Chateau, 1987, p. 21). Ocorre, então, uma nova percepção do real, com elementos que não existem ou passam a existir adequados ao mundo infantil. Eles são evidenciados com cores, formas ou funções que representam a maneira de pensar e agir da criança. Dessa forma, o jogo caracteriza-se por uma situação no qual a realidade interna predomina sobre a externa, passando a ter um caráter de um mundo à parte, desvinculado da realidade vivida pelo ser humano. Chateau também nota que a criança desempenha o papel do adulto em seu mundo lúdico. Ela pode representá-lo pois está em outro mundo, diferente daquele do adulto, onde não pode interferir.

No mundo do jogo, estão suspensas certas regras do mundo sério, segundo Rosamilha (1979). As leis e costumes da vida real perdem sua validade. Conforme as idéias de Huizinga (1993), quando a criança está brincando encontra-se em um espaço isolado do ambiente cotidiano, onde o jogo se processa livremente e suas próprias regras têm validade. O tempo também ganha uma nova conotação, não sendo mais medido pelas unidades-padrão da grande sociedade e do mundo real. “Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea” (p. 13). Nesse mundo, a criança pode introduzir uma perfeição temporária e limitada, oposta à confusão e imperfeição da vida real.



O jogo absorve inteiramente o jogador em sua esfera temporária. Huizinga salienta que o jogo propicia o afastamento do real, criando seus próprios locais e momentos. Dessa forma, proporcionando o isolamento e a limitação, o jogo ganha contornos de uma evasão do mundo real. Portanto, a brincadeira possui a idéia de passatempo, algo para desligar-se da realidade, concentrando-se em outra ação. O próprio adulto às vezes procura no jogo o esquecimento de seus problemas com a ilusão. Benjamin (1984) comenta que brincar é uma libertação da realidade. “Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio; mas o adulto, que se vê acossado por uma realidade ameaçadora, sem perspectivas de solução, liberta-se dos horrores do mundo através da reprodução miniaturizada” (p. 64).

Entretanto, Chateau (1987) observa que esse mundo separado do real pode envolver uma característica de egocentrismo na criança. Dessa forma, ela passa a ter uma visão do mundo cujo centro é o “eu”, mantendo-se em uma única perspectiva, a própria, esquecendo todas as demais. Ao deparar-se com um problema qualquer, um ser humano normal e culto formula sucessivamente diversos pontos de vista. O egocentrismo consiste na incapacidade de realizar essas viagens de exploração imaginária. Essa atitude inconsciente na criança provém unicamente de uma rigidez dos sistemas intelectuais, ainda muito jovens.

Também existe um grau de incerteza no mundo próprio do jogo. Como as regras do real estão condenadas nesse ambiente, não é possível prever as ações. Com isso, Huizinga (1993) afirma que um “ar de mistério” abrange frequentemente o jogo. E o ser humano envolve-se com esta situação indeterminada, buscando uma satisfação neste intervalo da vida comum. Atualmente, com o avanço da tecnologia, os jogos eletrônicos podem proporcionar uma fuga da realidade, criando um novo mundo na tela do computador.

3. O Computador e a Interatividade

Com as inúmeras possibilidades oferecidas por este meio, ele acaba agregando os jogos de videogame, permitindo a diversão dessa geração. Tapscott (1999) explica que o computador é um brinquedo que as crianças podem utilizar para estimular a imaginação, explorar o mundo, conhecer outras pessoas e ganhar experiências que podem rejuvenescer seus sentidos e personalidades. Além disso, Greenfield (1988) destaca que, por ser “programável, o computador é um meio altamente flexível, e suas possibilidades são



infinitas” (p. 106). A autora também lembra que os videogames são o primeiro meio que combina dinamismo visual com interatividade, a participação ativa por parte da criança.

A interatividade é uma espécie de capacidade que o programa possui para responder às reações que são provocadas em cada usuário pelos seus estímulos multisensoriais. Lévy (1999) explica que a interatividade “ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação” (p. 79). A interatividade permite a reapropriação e a recombinação material da mensagem por seu receptor. Por exemplo, o videogame, em vez de só mostrar imagens na tela, reage às ações do jogador, que por sua vez reage às imagens presentes, indicando um sistema de ação e reação, gerando a interação.

Os videogames, juntamente com os computadores, apresentam ambientes que podem ser explorados em vez de exigirem regras que devem ser aprendidas, explica Turkle (1997). Não é necessário usar os códigos abstratos dos antigos programas tecnológicos, pois existe a presença de imagens, formas, cores e sons que podem ser manipulados pelo usuário. Raramente a criança aprende a jogar lendo um manual de instruções. Em geral, ela aprende pela exploração lúdica, que Turkle cita como “bricolage”. Nesse processo, os indivíduos e as culturas utilizam os objetos que os rodeiam para desenvolver e assimilar idéias. O computador aliado à internet proporcionou uma evolução no aspecto de interação com a máquina. Com a rede mundial, as pessoas passaram a interagir com outras pessoas através do computador.

4. A Comunidade Virtual

O ciberespaço é povoado pelas comunidades virtuais, que se estendem pelas malhas da rede, interconectadas. Segundo Lévy “uma comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais”. (p. 127) Ao contrário do que pode parecer, as relações online não excluem emoções fortes, nem os encontros físicos, mas na maior parte do tempo é um complemento ou adicional.

Rheingold (1998) define uma comunidade virtual como sendo um “grupo de pessoas que pode ou não se encontrar face a face e que troca palavras e idéias através de grupos de discussão, fóruns ou e-mails”. Segundo o autor, os membros normalmente estão geograficamente separados. Dessa forma, as comunidades virtuais são comunidades não de localização comum, mas de interesse comum. Este interesse corresponde ao elo de ligação



entre todos os membros, motivando o grupo a permanecer unido e manter contato. Rheingold afirma que isso representa algo muito importante para o indivíduo online, pois as pessoas com quem ele interage serão selecionadas mais pelos interesses e metas em comum do que por mera proximidade.

Uma função importante da comunidade virtual, segundo Rheingold, é que ela proporciona uma ajuda a seus membros, que precisam lidar com a sobrecarga de informações da internet. Há informação em excesso na internet, o que dificulta a busca de assuntos que sejam válidos. O contato em uma comunidade virtual proporciona o compartilhamento dessas informações. Os membros passam a selecionar assuntos úteis para o restante do grupo. E os temas podem ser debatidos, unindo as idéias dos usuários ou juntando novas informações.

Além de reunir adultos, as comunidades virtuais também estão servindo de ferramenta para grupos de crianças. Uma pesquisa da consultoria Zandls Group, noticiada pela revista Meio&Mensagem de 12 de junho de 2000, revela que a internet não representa apenas uma fonte de entretenimento para as crianças. Ela também é um importante meio para se comunicar com os amigos. O levantamento foi realizado tendo em base os 30% das crianças americanas entre 8 e 12 anos que vivem em domicílios conectados à internet. Desde total, 80% costumam jogar games na rede, 72% utilizam e-mail e 58% freqüentam chats e fóruns.

5. O Fórum

O jogo The Sims originou um fórum brasileiro, onde as crianças trocam informações e discutem aspectos do game. Estamos fazendo um acompanhamento dos assuntos debatidos, observando a forma como se expressam. Há um grande volume de mensagens, envolvendo diversos assuntos e comentários. Com isso, tendo em vista o artigo, tivemos como parâmetro a seleção de conversas envolvendo a relação do real e do imaginário, onde as crianças discutem o assunto baseadas na experiência de vida delas. O tema “morte” demonstrou um potencial muito rico para servir de exemplo, pois possui valores muito diferentes no jogo e na realidade.

O fórum (<http://www.forumnow.com/vip/foruns.asp?forum=599>) foi criado em fevereiro de 2001, sendo parte integrante do site The Sims Brasil, administrado por um garoto brasileiro. O grande volume de visitação da página contribuiu para a expansão e crescimento do número de membros do fórum. Atualmente, há cerca de 100 usuários fixos que freqüentam periodicamente o fórum, postando mensagens e participando das discussões.



O fórum é totalmente aberto, aceitando cadastros de qualquer tipo de pessoa. Com isso, há uma mesclagem entre os membros, envolvendo usuários com maior participação, outros que ocasionalmente participam e aqueles que possuem uma breve e rápida participação.

Cada membro possui uma página com suas informações de cadastro, onde é possível saber seu nome real, e-mail, cidade e ano de nascimento, além de outros dados. Um levantamento destas informações revela que a maioria dos membros fixos é constituída por meninos com idade entre 11 e 15 anos, que moram em capitais ou importantes cidades brasileiras. Nas discussões, pode-se notar que grande parte possui computador em casa, normalmente compartilhado com irmãos ou com os pais.

Com o maior entrosamento entre os usuários, começou a surgir assuntos fora do tema principal do fórum. As crianças passaram a ter maiores laços de amizade, discutindo informações envolvendo a atualidade. Com isso, foi sentida a necessidade de criação de um outro fórum para discussão de temas gerais e melhor organização das mensagens. O novo fórum foi criado em outubro de 2001, com o nome “Festa do Caju”.

Todo o ambiente dos fóruns é cedido gratuitamente pelo serviço FórumNow (<http://www.forumnow.com>), que mantêm sua estrutura com renda gerada pelos banners que aparecem na parte superior de cada página. Recentemente o FórumNow passou a oferecer alguns serviços adicionais para fóruns “vip”, cobrando uma pequena taxa. A página principal de cada fórum abriga uma listagem de tópicos, cada um com o assunto e nome do usuário que escreveu a mensagem. Há a possibilidade de outros membros responderem ou comentarem, preenchendo um formulário e enviando sua mensagem. As mensagens vão se enfileirando após a mensagem inicial, formando o conjunto do “tópico”. Cada um deles representa uma discussão diferente, organizando os assuntos abordados.

O sistema também permite aos usuários uma personalização das suas mensagens, utilizando cores diferentes, incluindo links para outras páginas ou colocando “smiles”, que são pequenos desenhos de faces, expressando tristeza, alegria, surpresa, euforia, negação, entre outros. No ambiente virtual, os “smiles” ajudam a reforçar a idéia de transmissão de sentimentos, que nem sempre fica muito clara apenas pelo texto de cada membro.

Os principais assuntos abordados no Fórum The Sims:

- 1) Perguntas técnicas sobre a instalação dos arquivos do jogo ou sobre alguma das narrativas, geralmente feitas por usuários novatos.



- 2) Novidades gerais do jogo, incluindo informações das expansões e imagens oficiais divulgadas pela Eletronic Arts.
- 3) Indicação de fã sites nacionais e estrangeiros, mostrando imagens dos objetos e elementos disponíveis para download.
- 4) Enquetes envolvendo discussões sobre o que gosta e o que não gosta no jogo ou sobre o comportamento dos outros membros em relação à algum acontecimento do game.
- 5) Situações imprevisíveis do jogo, onde um membro revela uma narrativa considerada até então inédita no fórum, explicando aos outros como ocorreu sua experiência.
- 6) Estórias ou imagens envolvendo fatos que aconteceram no jogo, como o nascimento de um filho ou alguma tragédia.
- 7) Imagens de novos objetos ou elementos criados pelos próprios usuários do fórum, que gostam de divulgar suas criações.

O jogo apresenta situações pré-definidas, onde são necessárias fórmulas para gerar um acontecimento. Por exemplo, a chegada do Papai Noel só ocorre quando há um pinheiro na sala, uma lareira e um prato de biscoitos. Além disso, todos os sims da casa devem dormir antes da meia-noite. Com isso, pode-se representar a situação pela fórmula $A + B + C + D = E$, resultando no aparecimento do Papai Noel. Muitos elementos do jogo permitem uma combinação, onde as crianças podem testar possibilidades e descobrir novas narrativas. Outras fórmulas são inventadas pelos próprios jogadores para obter maior sucesso no jogo. Todas elas envolvem uma dose de estratégia, como uma lista de objetos indispensáveis para realizar uma festa proveitosa ou até mesmo uma descrição detalhada do posicionamento dos objetos dentro de uma casa simples. A presença destas fórmulas distanciam o jogo do mundo real. A realidade é imprevisível e as situações funcionam de formas diferentes.

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



A morte no jogo possui um significado e uma abordagem diferente da realidade. Um personagem nunca morre de velhice pois não existe esta opção no jogo. Há cinco formas diferentes de falecimentos:

- Incêndio: causado por Sims que cozinham no fogão sem ter muita habilidade culinária, acendem lareiras próximo à objetos inflamáveis ou disparam fogos de artifício dentro de casa.
- Afogamento: ocorre quando o Sim esvazia toda sua barra de energia dentro da piscina.
- Doença: é transmitida por um hamster que pode ser comprado pelo Sim, mas há a possibilidade de cura, com uma poção desenvolvida no laboratório caseiro.
- Choque elétrico: pode acontecer quando o personagem conserta eletrodomésticos quebrados.
- Fome: após alguns dias sem comer, o Sim falece.

A expansão “Gozando a Vida” acrescentou a personagem “Morte”, um vulto com capuz preto que carrega uma foice. Há a opção de um Sim vivo implorar pela vida do outro Sim. A “Morte” pode ignorar o pedido ou aceitar um jogo de “papel, pedra e tesoura”. Se vencer o jogo, o Sim permanece vivo. Se perder, o Sim também permanece vivo, mas adquire a aparência de um zumbi. Quando o personagem morre, surge uma música fúnebre, acompanhando a mensagem “Meus pêsames. [Nome do Sim] acaba de falecer. Apesar de seu corpo já não estar mais entre nós, seu espírito viverá para sempre em nossos corações”. Após a morte do personagem, aparece uma lápide em sua homenagem, que pode ser colocada em qualquer lugar do terreno. Surge a opção “lamentar” para os parentes, que se aproximam da lápide e choram. Ainda há a possibilidade do Sim morto aparecer em forma de fantasma, assustando os personagens que permanecem acordados na casa após a meia-noite.

6. A Morte no The Sims

A morte no jogo The Sims pode ocorrer por vários motivos. Há a opção de “vontade própria”, onde o jogador apenas assiste a ação dos Sims baseada na inteligência artificial do jogo, sem comandar os personagens. Neste caso, podem acontecer acidentes fatais gerados ocasionalmente pelo jogo. Outro motivo que pode gerar a morte é a incompetência do jogador, que não controla de maneira eficaz seus Sims. E, ainda, há a possibilidade do próprio jogador provocar situações para matar de forma proposital seus personagens. Pode ser causado um incêndio na casa, retirar a escada da piscina (fazendo com que o personagem



morra afogado) ou até isolar o Sim em um cômodo vazio, acompanhando o personagem até ele falecer de fome. Neste contexto, como as crianças atuam? Elas possuem consciência para diferenciar o jogo da realidade?

Greenfield (1988) chama a atenção para a violência em excesso, que torna as crianças mais tolerantes à própria violência. Elas passam a apresentar menos reações emocionais a estas situações, perdendo completamente seu impacto. Ocorre também uma “banalização” da morte, que perde seu significado. Para anular alguns destes efeitos, Greenfield recomenda que os pais despertem o espírito crítico nas crianças, com o objetivo de ajudá-las a distinguir a fantasia da realidade. Entretanto, de acordo com Huizinga (1993), toda criança sabe delimitar perfeitamente os momentos em que está brincando em relação à sua vida real. Na vida real, por exemplo, a morte representa uma situação terrível. No jogo, ela pode adquirir um sentido diferente, transformando-se em algo engraçado. Como o The Sims simula a realidade, a questão que se coloca é como as crianças vivenciam esta realidade simulada e a própria vida fora do jogo.

6.1 A Morte no Fórum

Uma forma de entender a diferença entre real e imaginário pode ser verificar como as crianças expressam sua opinião sobre questões importantes na vida das pessoas tais como nascimento, relacionamentos pessoais ou a morte. Devido à sua implicação com violência, escolhemos a morte como exemplo de análise para este artigo. Buscamos verificar através das discussões nos dois fóruns (o que discute o jogo e o que discute temas gerais) referências à morte e ao sentimento das crianças em relação a ela.

Quando as crianças se referem aos acontecimentos do jogo elas se mostram insesíveis, malvadas ou até mesmo sádicas. Alguns comentários demonstram isso. No fórum The Sims, uma garota comentou sua experiência com a morte no jogo da seguinte maneira:

KaKaZiNhA

Oi! Alguém lembra de um tópico sobre uma família que eu tinha, que o carinho era da carreira de política? Pois é, essa família teve u fim trágico, de manhã, Jorge estava se arrumando, enquanto tomava banho, Fernanda fazia o café, quando Fernanda mexeu no fogão, começou a pegar fogo (não tinha detector de fumaça) eu colocava a opção de ligar para os bombeiros ea burra ficava lá berrando, Jorge saiu do banho, e eu pus pra ele ligar pros bombeiros, ele ligou, só que quando o bombeiro ligou, Fernanda estava no meio das chamas, e Jorge começou a berrar, enquanto o bombeiro apagava um lado da cozinha (que estava praticamente em chamas), o Jorge se meteu em um canto, e também ficou em chamas. Os dois morreram, e deixaram o bebê gritando de fome, acabei salvando o jogo, pois fiquei com raiva deles que eram mto burros heheh!



Em uma discussão sobre as crianças Sims do jogo, o conceito da morte real também transforma-se em algo diferente no ambiente do jogo:

Bisneca

Crianças são uma verdadeira meleca, só servem para atrapalhar a vida dos outros, chorar e gastar dinheiro. É bem mais divertido matar elas do que cuidar.

A morte também adquire o sentido de algo engraçado:

Spawn

consegui fazer com q a Morte aparecesse , coloquei a Fogueira na Cozinha e em volta varias cadeiras onde o Sim naum poderia sair, e um Sofa pra pegar fogo , hahahah q engraçado o Kra cheio de fogo e gritando feito loko, a morte é muito má e só liberou um , (fiz uma festa e quase a visinhança inteira morre) só um vizinho se salvou hahahaha

-*#Trace#*

se é loko kra!!hahahahaha
antes, eu fazia colecao de mortos no meu quintal, tinha uns 20 karinha MORTOS, dai minha mae mando eu para com isso, com medo que eu vurasse um psicopata!!hahahah

¤ Victør ¤

E legal q matar seus proprios sims e matar o vizinho e ficar com o tumulo!!!hehehehehe
So fica xato qdo a morte tarnforma em zumbi fica xato joga com os carinha verde

Por outro lado, quando o assunto é a vida real, a morte deixa de ser entendida de forma insensível e passa a emocionar as crianças, que demonstram preocupação pelo sofrimento causado pela perda das pessoas queridas. Ou seja, o oposto do que expressam quando comentam sobre os jogos e os personagens que criam. Um exemplo dessa diferenciação pode ser encontrado no outro fórum, reservado para assuntos gerais.

.:vAmPiRe:.

Pessoal , gostaria de avisar que estou de luto !

O problema é o seguinte Eu tinha uma imrã que ja fazia quase 2 meses que ela estava no hospital , ela possuia a doença de LUPUS uma doença que ataca varios orgaos , e é ate pior do que o CANCER . Ela estava na cidade de Sorocaba onde estava sendo tratada e depois veio para ASSIS (SP) Mais na sexta meu pai foi busca-la e trouxe a para Paraguaçu Paulista aonde eu moro . Onten de manha ela faleceu ! De parada cardiaca , estava muito fraca.Ela tinha 23 anos iria fazer 24 dia 02/02 e tem 2 filhas uma de 8 e outra de 3 minha familia esta muito triste principalmente meu pai e minhas outras irmas (ela era filha o meu pai do primeiro casamento dele) apenas postei para vcs saberem Até mais !



m@rkindre

..... nem sei o que falar nessas horas!!! é serio!!

icq boy

Concordo.E espero, que o que vc esteja sentido passe,e que as coisas melhorem pra vcs.

Angie

pô cara, aguenta firme aí, eu sei que vc consegue, parece difícil, e é, mas a vida continua, e como dizem: "ela foi dessa para melhor", e com certeza foi, e pensa que sempre, não importa onde vc estiver, tem alguém olhando por vc e te protegendo, como minha mãe está fazendo por mim.....

c_a_l_v_i_n

Nossa cara sinto mto, eu tbm perdi 2 irmaos e sei oq eh isso... eu nao vo falar pra vc ñ ficar triste pq eu sei como eh isso, nao da pra nao ficar triste afinal eh sua irma, mas se isso ajudar, eu deejo boa sorte pra vc, nessas horas o importante n eh ficar se lamentando e sim seguir em frente.

luiza

nossa...(desculpe me mas nesses casos nunca sei o q dizer...axo q ninguem sabe mas fikar quieta e pior eu axo)eu n sei bem como e esse sentimento de morte na familia mas claro q bom n eh...principalmente com filhas tao pequenas...~infelizmente a vida é assim é muito triste saber de pessoas q acabam a vida tao cedo...n sei o q dizer...mas aconselho q seu pai e familia concentrem seu amor nas filhas da sua irmã pois eu sei q vao precisar....desculpe mas n sei o q falar "sinto muito é...n é o certo"espero q tudo ai melhore e(vai melhorar) com o tempo.

Apesar de não serem as mesmas crianças nas duas situações, pode-se perceber a mudança do tom das falas conforme o envolvimento emocional demonstrado. Mesmo não sendo possível identificar o tipo de emoção contida no texto, também não se pode afirmar que elas estão respondendo por mera formalidade. Pelo contrário, a partir dos comentários, as crianças se identificam com a situação de perda, tentando consolar o amigo em uma hora difícil.

7. Conclusão

Este artigo tentou mostrar que não se pode acusar os jogos de alienar as crianças ou deixá-las insensíveis frente à situações de violência no cotidiano. Como foi visto na revisão de literatura, o jogo proporciona à criança um espaço para descarregar emoções, com uma função



catártica e de compensação, dando-lhe poder e controle do seu mundo imaginário. Este afastamento e libertação da realidade trazem prazer, aprendizagem e maturidade emocional para as crianças. Apesar de poderem simular e controlar a morte no jogo, as crianças não deixam de perceber a importância e gravidade da morte na vida real. No entanto, para que se possa fazer uma afirmação mais conclusiva é ainda preciso pesquisar mais sobre como as crianças se expressam comparando o real com o imaginário, os personagens que criam e suas ações e as pessoas que amam e sofrem.

8. Referências Bibliográficas

- BENJAMIN, Walter. Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.
- CHATEAU, Jean. O Jogo e a Criança. São Paulo: Summus, 1987.
- ERIKSON, Erik Homburger. Infância e Sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- GREENFIELD, Patrícia Marks. O Desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogames. São Paulo: Summus, 1988.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. 4^a ed. São Paulo: Perspectiva: 1993.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. O lúdico na prática educativa. In: Tecnologia Educacional. v.22 (119-20) jul/out, p. 51-2, 1994.
- PIAGET, Jean. A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho. 3^a ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978
- RHEINGOLD, Howard. Comunidades Virtuais In A Comunidade do Futuro: idéias para uma nova comunidade. São Paulo: Futura, 1998.
- ROSAMILHA, Nelson. Psicologia do jogo e aprendizagem infantil. São Paulo: Pioneira, 1979.
- SÁ, Simone Pereira de. “O samba em rede: comunidades virtuais e carnaval carioca”. In Lugar Comum, no. 12, p. 107-135, 2001.
- TAPSCOTT, Don. Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da geração Net. São Paulo: Makron Books, 1999.
- TURKLE, Sherry. A Vida no Ecrã: a identidade na era da internet. Lisboa: Relógio D’Água Editores, 1997.
- WRIGHT, Will. Entrevista concedida ao Terra Games, 2000. [online] Disponível em <http://www.terra.com.br/games/noticias/will_exclusivo.htm> e <http://www.terra.com.br/games/noticias/will_geral.htm>. Acesso em 01/04/2001.
- WRIGHT, Will In: Gamespot, 2001 - “Bastidores dos Jogos: Maxis” [online] Disponível em <<http://zdnet.terra.com.br/pt/gamespot/stories/behindgames/1,,8018282,00.html>>. Acesso em 01/04/2001.