

Brincando de Deus: jogos comunicacionais e uma nova percepção de mundo a partir da jogabilidade

Marcos Elízio de Moura Braga

Universidade Federal de Minas Gerais, Dept. Pós-graduação em Comunicação Social, Brasil

Abstract

The goal of this research is to understand, firstly, some notions about games. From this concept, and a several more that involve this thematic, I will try to figure out until which point the games, inserted in the virtual technologies, specifically *The Sims*, are important to think, refresh and collaborate to some communication theories. Through this way, I will try to raise some hypotheses if the games are able to assist or even though to change the perception of the man about his world.

Keywords: Communication, Games, Virtual tools, Humain perception

Authors' contact:

{marcoselizio1}@yahoo.com.br

1. Introdução

Para a sociedade moderna, de acordo com Walter Benjamin [1996], o cinema foi como um “fôlego” em meio a uma grande turbulência cultural, sócio-econômica e política vivida na época. Uma escola dos sentidos e do olhar, da percepção e de uma nova postura do homem frente ao seu tempo e espaço circundante. Na atualidade, a partir do desenvolvimento das tecnologias digitais, do advento da tecnocultura, da Internet e dos *games* eletrônicos, devemos questionar se esses poderão ser, de fato, novos agentes e dispositivos capazes de exercitar a percepção, interferir no processo de produção de sentido, na interação e no processo comunicativo do homem contemporâneo. Mas, para a amplitude de tal investigação, é oportuna a escolha de apenas uma dessas novas promessas contemporâneas. Esta deve apresentar, em si, características que refletem traços deste mundo, dito hipermoderno [Lipovetsky 2004], bem como apresentar-se na atualidade de maneira representativa.

O objeto colocado em foco neste estudo, de acordo com Johan Huizinga [1971] em seu *Homo Ludens*, ou em bom português, o homem lúdico, se encontra em uma categoria tida como um fenômeno cultural que possui um alto grau de importância na formação do ser humano: o *jogo*. A relevância da atividade lúdica através dos jogos para o desenvolvimento do homem, para seu crescimento pessoal, bem como suas ligações íntimas com a cultura e com a época em que são

produzidos, foram fatores determinantes para o design de um objeto que respondesse às expectativas do trabalho.

Ao longo deste artigo, realizo um entrecruzamento de um pensamento *quase romântico* de Huizinga, às análises estruturais de Roger Caillois [1990] sobre *Os jogos e os homens*. Convido também para o debate Douglas Rushkoff [1996] que irá nos mostrar hipóteses de *Como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos*, e Janet Murray [2003] que ao se indagar sobre o futuro da narrativa no ciberespaço, percebe que os *games* podem se apresentar como um campo fértil de representações, trocas e produções simbólicas. É certo que, ao longo do texto aparecerá menções sobre alguns dos diversos tipos de jogos, ou brincadeiras, que ilustraram a diversidade de tempos e culturas, mas no entanto, darei uma maior ênfase naqueles inseridos nas tecnologias virtuais.

Por uma escolha não aleatória, por sua linguagem hipertextual e de simulação bem resolvidas, mergulhado nas tecnologias virtuais e na atualidade, se encontra o jogo *The Sims*. Com uma notável, porém ousada promessa de ser o primeiro jogo do gênero a tentar “simular a vida”, ou seja, reproduzir o “mundo real” ou “brincar de Deus”, *The Sims* surpreende no realismo de suas cenas e na possibilidade que oferece aos jogadores de serem co-autores do jogo, com o poder de melhorar ou reinventar o mundo. Está disponível em versões *offline* e *online*, possibilitando o jogador entrar em contato com um novo mundo de produções simbólicas, pessoas e comunidades diferentes.

Em sua versão para Internet, assim como o atual *Second Life*, os personagens envolvidos são virtuais, mas reproduzem o mundo real de pessoas que possuem família, trabalham ou estudam, perseguem objetivos, passam por bons e maus momentos, se relacionam com amigos, namoram e se casam no mundo real. Uma vasta rede de possibilidades é colocada sob o comando do jogador, cabendo a ele estabelecer as características de cada personagem e seu comportamento ao longo de sua vida virtual. Longe da prematura análise da qualidade comunicacional que esses novos meios são capazes de agenciar, o que podemos adiantar é que, sem dúvida, os *games* como *The Sims* e *Second Life*, mesmo os que não possuem módulos *online*, se apresentam como uma nova arena de narrativas,

conversações, trocas de experiências e simbologias. Mas para o mérito desta discussão devemos ainda percorrer alguns caminhos.

Levando em consideração, não somente os argumentos de Benjamin sobre o cinema, mas de alguns teóricos a respeito dos jogos e das novas tecnologias da comunicação, o objetivo central deste trabalho é despertar um olhar investigativo sob os *games* e levantar algumas hipóteses, sobre a maneira como os jogos inseridos nas tecnologias virtuais, em específico o *The Sims*, se fundamentam nas relações sociais e podem ser importantes para se re-pensar a comunicação. Analisarei também como esses novos dispositivos (audiovisuais, de interação, *imersão* digital, simulação, etc.), a exemplo dos dispositivos cinematográficos (edição, montagem, elipses, enquadramentos, etc.), podem interferir em uma percepção de mundo e na produção de sentido, do homem a partir da *jogabilidade*. O termo *jogabilidade* empregado neste trabalho é usado para designar tanto, as habilidades do jogador de interagir e de se sustentar no ambiente de jogo, quanto ao próprio tempo destinado às relações criadas no ato de jogar, ou seja, ao contrato que este realiza ao se permitir em jogo, sob regras e em circunstâncias previamente conhecidas.

Para falar de *The Sims*, antes mesmo de pormenorizar os dispositivos que singularizam este meio, sugiro primeiramente situá-lo e conceituá-lo na categoria aclamada por Huizinga e demais pesquisadores: *o jogo*. E quando proponho este exercício, algumas perguntas podem ser levantadas para facilitar a compreensão do conceito que procuro investigar. Poderíamos questionar, por exemplo: de que tipo de jogo estamos falando? Todos jogos exigem uma mesma postura, desenvoltura, percepção e comunicabilidade? Qual seria a relevância do ato de jogar para o homem e para seu cotidiano? Enfim, qual conceito de jogo colocaríamos para resolver todas as questões anteriores? Para essa jornada recorro à análise e a estruturação de alguns pesquisadores para desvendar e solidificar uma série preceitos sobre o tema, mas ao longo deste trabalho construirei minha própria vertente, a qual usarei como base conceitual desta pesquisa.

2. Muito além do quarto de brinquedos

A criança coloca nos pés o sapato do pai e no pescoço aperta a gravata proporcional à alegria da brincadeira. Em posse de objetos encantados, é sem dúvida o próprio pai frente ao espelho do quarto. Ao escutar a porta se abrindo e reconhecer a voz de seu herói, o encanto se quebra e o jogo de correr e esconder se inicia. Nesta cena um tanto corriqueira, podemos perceber que brincar e jogar não são sinônimos. Podemos brincar de ser outra pessoa e em jogo representar um personagem qualquer. Neste exemplo, quando a figura encarda do pai desaparece, entra em

cena o vilão que rouba os objetos do herói e se esconde nas sombras do quartel.

No jogo as regras estão definidas, o jogador se sujeita aos limites, às possibilidades, ao contrato e à recompensa. Já a brincadeira está mais ligada a uma forma de crença e na criação de um mundo próprio. É por isso que George H. Mead [1934] salienta que, ao falar de brincar, é comum remetermos tanto às brincadeiras de crianças quanto às crenças de “povos mais primitivos”, às práticas litúrgicas, aos mitos e ritos variados. Mas para este trabalho proponho lançar um olhar mais próximo do vilão de nosso exemplo do que da figura encarnada do pai-herói.

Quando falamos de jogo, o primeiro pesquisador que deve ser convidado a apresentar-se é historiador holandês Johan Huizinga [1971] com seu livro escrito em 1938, *Homo Ludens*, ou em bom português, o homem lúdico. A meu ver, é necessário um certo distanciamento e relativização ao ler a obra de Huizinga. É sem dúvida contagiante, e por vezes perigoso, se deixar levar pela decifração de grandes etapas da vida ordinária, a partir de uma única matriz: neste caso, o jogo. Mas a riqueza analítica do autor e a amplitude de seu olhar sobre o tema, junto à de outros pesquisadores, são fundamentais para a construção da base teórica deste trabalho.

Para Huizinga a atividade lúdica está na origem da cultura humana, sendo que a idéia de jogo é central nas civilizações. Para o autor, o jogo é um *fenômeno cultural* que carrega em si funções sociais e, portanto, possui um alto grau de importância na formação do ser humano. Ele considera toda e qualquer atividade humana como um jogo, cujo conceito está integrado na cultura. Para a ele, é no jogo e pelo jogo que as sociedades surgem e se desenvolvem. Analisado nessa perspectiva cultural Huizinga observa que o ato de jogar está inserido intimamente nos costumes dos diferentes povos e em variados contextos. Conforme as diferentes manifestações culturais, os jogos apresentam expressões e características próprias, seja na linguagem, no conhecimento, na arte, na poesia ou em diversas outras vertentes. Deste modo, o jogo faz parte do homem. Ele transforma as ações cotidianas em atos lúdicos (os jogos de palavras, os jogos de poder) e as diversas atividades, incluindo a filosofia, a guerra, as artes, a lei e as linguagens, podendo ser vistas como o resultado de uma atividade que nasce do exercício lúdico.

A escrita alfabética teria surgido porque alguém resolveu brincar com os sons, associando-os a significados e símbolos. A filosofia pode ser considerada um grande jogo dos conceitos. Mesmo as guerras, particularmente as antigas batalhas, ocorrem segundo certas regras e contratos. Os jogos e os divertimentos eram, de acordo com Huizinga, e ainda podem ser, um dos principais exercícios que dispõe a sociedade para estreitar seus laços coletivos. Como em um grande jogo, adultos, jovens e crianças se misturam

em toda a atividade social, nas brincadeiras, no exercício das profissões, nas tarefas diárias, no domínio das armas, nas festas, nos cultos e rituais.

Mas para autor o jogo é mais antigo que a própria cultura, tendo em vista que esta pressupõe a sociedade humana. Na vida selvagem os animais “brincam” de morder, mas não mordem de verdade. Esse jogo proposto geralmente pelos mais novos do bando, sob a tutela dos experientes, era uma forma de iniciação aos obstáculos e desafios da vida real. Os animais também realizam atividades lúdicas respeitando regras e experimentando o prazer e o divertimento, independentemente da ação do homem. Portanto a civilização não foi a responsável por fundar as características essenciais da idéia de jogo: o divertimento e o treinamento.

O grande trunfo das atividades lúdicas, é o fato de estarem centradas na emoção e no prazer, mesmo quando o jogo possa trazer alguma angústia ou sofrimento. Nesses casos, de acordo com Huizinga, quando exprimimos emoções consideradas negativas, o jogo funciona como uma válvula, uma limpeza da alma, que dá lugar para que outras emoções mais positivas se instalem. Sentimentos como raiva, tristeza ou frustração fazem parte de nossa vida diária. Poder exprimi-los através de um jogo, ou até mesmo de uma brincadeira, não só nos aliviará do fardo, como nos ensinará a utilizar o humor de forma a fortalecer nossa resistência. Chutar uma bola ou virar cambalhota podem ser maneiras saudáveis de liberar aquela adrenalina concentrada em nosso organismo e que, muitas vezes, não permite nos concentrarmos nas atividades mentais, incluindo o aprendizado.

Cabe salientar que por muitas vezes em sua obra, Huizinga intercala os conceitos - brincar e jogar - dando a entender que podem ser usados como sinônimos e em diversas situações, sem alteração do sentido. Como vimos em Mead, uma criança pode brincar e jogar, porém a diferença está na maneira como ela exerce as duas funções. Ao mesmo tempo que existe este imbricamento de conceitos, o autor se redime ao dizer que o brincar é, essencialmente, o trabalho da criança, e é por meio de suas conquistas no mundo da brincadeira que ela proclama seu poder e sua autonomia, explora o seu mundo, faz pequenos ensaios, compreende e assimila gradativamente suas regras e padrões. Tendo em vista que o termo lúdico segundo o autor significa “ilusão e simulação”, então podemos dizer que a criança pode simular um outro tempo/espaço só para ela, distanciando-se do “mundo dos adultos”, onde ela pode exercer sua soberania, ser rei, pai, professor, caçador e uma diversidade incontável de si mesma. Dessa forma, nenhuma criança brinca só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas e ansiedades.

Para o pesquisador, foram várias as tentativas de definição do jogo como função biológica: uma maneira

de descarregar energia vital; a satisfação de certo “instinto de imitação”; uma “necessidade” de distinção; uma preparação dos jovens para a vida adulta; um exercício de autocontrole; o escape para impulsos prejudiciais, dentre outras. Porém todas essas hipóteses só se preocupam com o porquê e os objetivos do jogo e não interrogam sobre o conceito de jogo em si e o que ele significa para os jogadores.

Para Huizinga o jogo se estabelece em características como: o prazer, o caráter “não sério”, a liberdade, a separação dos fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício ou representativo, e sua limitação no tempo e no espaço. Define o jogo como uma atividade ou ocupação voluntária, realizada dentro de limites fixos de tempo e espaço, com regras livremente aceitas, mas com fim em si mesmas. Dentro deste contrato temporário nascem sentimentos de tensão, alegria e da consciência de diferenciação da vida ordinária. Mas é neste espaço que o jogador produz segmentações, constrói laços afetivos, socializa visões de mundo, fomenta debates co-operativos e conflituosos, estimula sua percepção de mundo, além de filtrar, selecionar e reorganizar ativamente as informações mediadas.

Roger Caillois [1990] reconhece o esforço analítico de Huizinga quando este demonstra a presença, ou influência, dos jogos nas diversas manifestações da cultura, mas critica sua posição demasiadamente *romântica* sobre o tema, omitindo uma relativização e classificação mais específica sobre os jogos. É mérito de Caillois, não só praticar o exercício de estruturação dos jogos, mas de reconhecer que cada jogo responde a necessidades diferentes, exprimem formas distintas de produção e evocam uma participação diferenciada para cada tipo de situação, contexto e regras. Para Caillois, por exemplo, em um mesmo lugar podemos encontrar, simultaneamente diferentes tipos de jogos, ou diferentes usos para um mesmo tipo de jogo. Huizinga, por sua vez, propôs algumas vertentes de categorias como: a *agonística* (de competição), a *lúdica* (de exuberância e ilusão) e a *diagógica* (de passatempo e do ócio); mas são as categorias traçadas por Caillois, que irão melhor reagrupar os vários tipos de jogos. O autor divide as categorias em *Ágon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilnix*.

A primeira categoria é a da competição, ou *Ágon*, que compreende todos os jogos de combate entre adversários que se duelam procurando ao final uma espécie de superioridade, ou uma determinada posição de excelência sobre o outro. Este domínio sobre o adversário pode se encontrar no âmbito da destreza, rapidez, do vigor físico, da memória, de habilidades específicas de cada jogador, dentre outras notoriedades que são colocadas à prova nas batalhas. Podemos encontrar entrincheiradas nessa classificação as práticas desportivas e outras que reivindicam a responsabilidade individual nos desafios. Na categoria *Alea* encontramos os chamados “jogos de azar”, aqueles que desafiam a benevolência do destino. Dentre eles estão os jogos de dados, loterias, roletas e

todos aqueles que se entregam a uma “desgraça total” ou “sorte absoluta”.

A classe que mais me interessa, no entanto, é a *Mimicry*. Este tipo de jogo leva o indivíduo a criar universos temporais e espaciais ilusórios, bem como elaborar e encarnar-se em um personagem, ou numa outra personalidade. Evoca interpretação, imaginação e uma atitude imersiva, que precisa de uma suspensão convencional do *real*, ou melhor, do *atual* para que a liberdade da simulação se estabeleça. Esta é a categoria de *The Sims*, um universo de constantes invenções e ilusões que convida a crer no temporariamente “atual”, ou numa realidade contratual. Retomarei a discussão do mérito desta categoria posteriormente. Por fim temos o *Ilux*, que são os jogos de vertigem ou de atordoamento orgânico e psíquico. Sua regra é provocar sensações fortes, projeções, rotações, derrapagens, acelerações, num constante sentimento de exaltação, surpresa e subversão de ordens morais e reprimidas.

Janet H. Murray [2003], ao se indagar sobre o futuro da narrativa no ciberespaço, percebe que os *games* podem se apresentar como um campo fértil de representações, trocas e produções simbólicas. Para tal elucidação a autora analisa e compara em seu livro *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, uma grande variedade filmes, peças de teatro, séries televisivas e algumas categorias de jogos eletrônicos. Nesta trajetória ela constrói um conceito de jogo que, a meu ver, será o mais próximo daquele que formularei e que se aproximará de nosso olhar sobre *The Sims*.

Para Murray o jogo é um tipo de narrativa que se assemelha muito com o universo da experiência cotidiana. Assim, em jogo, temos a oportunidade de simular ou encenar nossa relação com o mundo, vencer as dificuldades, sobreviver à inevitáveis batalhas, redecorar nosso espaço, repensar nosso tempo e dominar as situações mais adversas. “Os jogos oferecem um treinamento seguro em áreas que possuem um valor prático real; eles constroem ensaios para vida.” [MURRAY 2003] A autora, assim como Caillois, analisa e categoriza alguns tipos de jogos, que pude separar em: Jogos do tipo labirinto (Maze – uma alusão ao mito de Dédalo e o Minotauro); Jogos do tipo rizoma (Narrativas sem-fim); Jogos do tipo “fogo neles” (Guerra – ganhar/perder), Jogos do tipo puzzle (quebra-cabeça); Jogos narrativos (Histórias épicas, aventuras, viagens) e Jogos de representação (RPGs e Simulações de papéis diversos).

Janet não somente observou a variedade de jogos, mas também realizou o exercício de observação de nossa postura frente a cada um deles. Para a autora qualquer que seja o jogo proposto, o enredo inevitavelmente se desenvolve à semelhança de uma das seguintes fórmulas: o jogador encontra seu mundo confuso e descobre no final sua lógica. Ou o personagem encontra seu território em pedaços e o reconstrói. Ou ele se arrisca durante a trajetória e é

recompensado pela sua coragem. Pode também encontrar um difícil oponente e triunfar sobre ele. Ou também encontrar um teste desafiador de habilidade/estratégia e ultrapassar o desafio. Existem também enredos que obrigam o jogador iniciar com poucos bens de valor para que ele tente terminar com uma grande quantidade deles (ou iniciar como muitos artigos incômodos e livrar-se de todos eles). Por fim o personagem pode ser desafiado por um mundo de constantes e imprevisíveis emergências e tentar sobreviver a todas elas.

Em *The Sims*, por exemplo, temos um personagem que inicia sua vida virtual com poucos objetos de valor, e na medida que se passa o tempo, ele tenta reconstruir seu espaço, sendo desafiado por constantes e imprevisíveis emergências cotidianas. Nesta trajetória, e a partir da particularidades e escolhas de cada *avatar* uma narrativa singular vai sendo tecida. E em sua versão *online*: “Os jogadores são, ao mesmo tempo, atores e expectadores uns para os outros, e os eventos que eles encenam frequentemente possuem o imediatismo das experiências pessoais.” [MURRAY, 2003]

Neste entrecruzamento, Douglas Rushkoff, em sua viagem pelos quartos de brinquedos, ilustrou bem como o “brincar” de uma geração de crianças, auxiliou na percepção e na construção de novas fórmulas adaptativas frente ao mundo que as cercava. Rushkoff utiliza a expressão *screenager* para caracterizar as crianças e jovens que já nasceram imersas numa cultura mediada pelas redes telemáticas e cibernéticas. Garotos que aprenderam a brincar e compreender seu tempo, *zappeando* os canais da televisão, interagindo com seus *games*, e navegando pelos hipertextos na Internet, transformando esses objetos em formas participativas de entretenimento e aprendizagem. Muito além dos quartos de brinquedos, e talvez mais a vontade nas *Lan houses*, os *screenagers* preferem ser desafiados a criar e surfar pela rede descontínua e não-linear da *web* e dos *games*. É desse modo que aprenderam a ler o mundo. Buscam rotas alternativas; navegam, se apropriam e descartam rapidamente as informações dispostas nos seus hipertextos. São convidados a todo instante a trabalhar frente a escolhas rápidas e decisões conflitantes, imagens e sons, sensações e estímulos.

Para o homem contemporâneo, nas plataformas de simulação, como o *The Sims*, pode existir uma grande oportunidade de testar e treinar conscientemente, assim como os *screenagers*, novas estratégias de ação e experiências de vida. Para Rushkoff, as histórias tipicamente lineares tendem a expressar uma dualidade de causa e efeito, o *mocinho* luta contra o *bandido* e no fim, o bem vence ou perde. O objetivo é o sempre o fechamento da história, muitas vezes com uma lição de moral. Já as histórias não-lineares, como em *The Sims*, as vitórias ou derrotas são incertas. A força que dirige a história não é mais a que busca uma conclusão, e sim uma pressão evolutiva contínua. Essa passagem do

linear para o não-linear pode nos oferecer pistas de uma mudança significativa de percepção, atitude e postura de quem joga este tipo de *game*. Com os enredos cruzados das histórias, as compartilhagens de personagens e cenários, a interconectividade tomou o lugar da linearidade. Para tanto, esses jogos oferecem enredos cruzados e histórias, o compartilhamento de vivências e cenários, a interatividade e a comunicação em rede. O objetivo é se desenvolver com sucesso dentro do mundo virtual e criar um personagem que possa se sustentar.

As teorias da Comunicação atingiram, em todas suas instâncias, uma certa maturidade quanto à importância das interlocuções sociais e do intercâmbio simbólico, que interfere tanto nos quadros interpretativos dos atores sociais, quanto na produção do *ethos* midiático, resultando em uma “realidade”, mais ou menos, compartilhada. Com os jogos não foi diferente, principalmente com aqueles inseridos na tecnocultura, como o *The Sims*. Caillouis nos mostrou que o mesmo exercício que se faz com os meios midiáticos convencionais, a saber, a relativização, contextualização, seleção, crítica, negociação e as socializações de valores e simbologias, estão presentes em cada categoria e em cada situação de jogo. Huizinga e Douglas Rushkoff nos deixaram de herança, suas análises sobre a importância dos jogos para formação de valores e referências, dos homens e crianças frente à complexidade de sua época. Para tal elucidação, é também difícil deixar de compará-los às mídias tradicionais, que através de seus diversos dispositivos, também podem provocar, *a posteriori*, tensões cotidianas valorosas, produzindo informações, segmentações, mobilizações, embates, visões de mundo e até mesmo algumas estratégias adaptativas frente ao espaço/tempo circundante.

Para o esforço analítico deste trabalho, gostaria de construir um conceito de jogo que perpassa entre esforços de todos os pesquisadores mencionados neste capítulo, mas que, de certa forma, procure integrar e potencializar o pensamento de todos. Percebo que Huizinga, Caillouis e Murray concordam que os jogos são manifestações separadas do cotidiano, porém a todo momento os autores colocam o conceito de jogo profundamente presente nas relações sociais e na cultura. Integrados no cotidiano, dependendo de suas especificidades, dispositivos e contextos, os jogos concedem aos indivíduos a possibilidade de se relacionar, competir, negociar, construir visões de mundo, referenciais e quadros de sentidos. E é também na ação dinâmica do cotidiano que esses jogos são criados. Jogos de palavras, de olhares, de imagens e sensações. Jogos de competição, de memória, de ócio ou vertigem. Eles estão presentes tão profundamente em nosso dia-a-dia, que me arrisco a parafrasear a máxima do pensamento comunicacional: não há como não jogar.

Portanto, entendo como jogo, toda ação, interação ou experiência que leva os indivíduos, através de um

acordo, nem sempre bem esclarecido e de um ato lúdico, não obrigatoriamente divertido, a planejar, exercitar, dividir, competir, negociar e construir novos mundos, novas simbologias, novos posicionamentos. Este conceito deve ser entendido tanto para jogos separados do curso normal do cotidiano, quanto para os jogos mais “sutis” que elaboramos ao longo de nosso dia. Temos aí um homem que explora seu mundo lúdicamente e reinventa seu cotidiano, colocando em jogo seus quadros interpretativos e chaves de leituras. Elementos que para Erving Goffman (1974), representam uma maneira particular de construção do tempo/espaço. O jogador, frente à complexidade de sua realidade sensível ou ambiente de jogo, busca selecionar e organizar através de quadros de sentidos, a grande quantidade informacional saliente a sua volta. Esses *frames* (quadros) ajudam a ordenar a realidade percebida, permitindo o indivíduo localizar, perceber, identificar um número infinito de acontecimentos concretos, estabelecendo padrões, hierarquias, organizando e gerando informações.

Há nesta minha definição um claro intercâmbio com os pensamentos comunicacionais, principalmente aqueles produzidos pelas Escolas de Palo Alto e Chicago, com exercício praxiológico e pragmático de se pensar a construção social da realidade, através da ação e da experiência. Há também uma inferência aos pensamentos de Goffman, quando percebemos que o exercício de jogar, é senão, uma atividade criadora de *frames*, ou seja, chaves de leitura do mundo. Não desejo, porém, causar nenhum tipo de comparação ou confusão entre os conceitos de comunicação e jogo. O primeiro é pré-requisito do segundo e não sinônimos que possam ser usados em circunstâncias oportunas. O que ocorrerá ao longo do trabalho é a possibilidade de entendermos um pouco da comunicação pela ótica do conceito proposto de jogo, e analisar a experiência de jogo, neste caso de jogar *The Sims*, por um olhar comunicacional.

3. Agentes de um novo tempo

Ao longo da história, o desenvolvimento da mídia e o surgimento das novas tecnologias da comunicação e informação (TCIs), de certa forma, influenciaram a maneira com que o homem percebe o mundo a sua volta. Em cada época, o avanço dessas tecnologias significou uma modificação perceptiva. Gláucio Aranha [2006] ressalta que, historicamente, os esforços tecnológicos voltados para os processos de comunicação mediada revolucionaram os sistemas sociais e de transmissão de saberes, rompendo violentamente com as noções espaciais e temporais vigentes.

Através de um olhar ligeiro para o passado podemos constatar que, a digitalização do alfabeto em *Código Morse* e utilização do telégrafo “deram corpo” a uma nova forma de expressão verbal, que ultrapassava os espaços presenciais, num tempo

incomparavelmente reduzido. Com a descoberta das técnicas fotográficas e do fonógrafo, o homem pode não somente comunicar a longas distâncias, mas também apreender e manipular imagens e memórias. O rádio também viabilizou uma comunicação entre pontos distantes, acrescentando o poder de sua tradição oral (voz, sons, músicas, etc.), coincidindo mais facilmente, o tempo do acontecimento e o tempo de escuta, para garantir uma sensação de atualidade e contemporaneidade. E a TV, além de sua competência audiovisual avançada, sua veiculação e acesso global, pode também ser considerada uma arena rica de discursos, um *locus* onde ecoam e ganham importância os diferentes atores e quadros da vida social.

Na linha da tecnocultura, da Internet e dos consoles, Lévy [2000] afirma que os *games* podem ser considerados meios de grande interatividade, até mais do que outras instâncias tradicionais. Isto porque os jogos virtuais, assim como o nosso *The Sims*, reagem aos comandos do jogador, que por sua vez reage às imagens presentes. O termo “interatividade”, em questão, refere-se à possibilidade de um usuário interferir e modificar, concretamente e de forma instantânea, o conteúdo de uma mensagem. As possibilidades de participação e intervenção das quais o usuário dispõe, apresentam-se então como uma nova experiência de ação, um dispositivo que pode influenciar na relação e na interação do jogador.

A inauguração de novos dispositivos, gêneros e tecnologias que embarcam os mais variados entrecruzamentos de imagens, textos e discursos, em todas as épocas, evocam uma nova postura do indivíduo frente às inéditas possibilidades de intercâmbios sociais e simbólicos. Os produtos midiáticos e seus aparatos tecnológicos não apenas constroem enunciados e representações, mas também uma série tensões que entram em constante choque com os saberes das instâncias interlocutoras, provocando por vezes novas posturas, atualizações, reivindicações e múltiplos quadros interpretativos, passando a ser observados como “chaves de leituras” do mundo. Além disso, de acordo com Hans Joas [2002], frente ao outro (ou ao ambiente) já não somos apenas o indivíduo na sua individualidade, pois já nos encontramos interpelados por várias outras significâncias. A intervenção do sujeito em um organismo através da ação, seja este virtual ou não, interfere não somente no ambiente mas nele próprio.

Na modernidade, coube ao cinema, como meio de comunicação e “máquina de visão”, desempenhar um importante papel nesse sentido. Para Walter Benjamin [1996], as técnicas de reprodução das imagens, bem como as diversas lentes e recortes utilizados pelo cinema, surgiram como formas de exercitar a percepção, bem como, trabalhar as produções de sentido que moldavam o cotidiano do homem na sociedade moderna. O contato com o cinema submeteu o espectador às mudanças de lugares que a narrativa exige, proporcionando uma maneira de trabalhar os

sentidos na dinâmica do tempo de quem o apreende. O grande poder de atração das imagens em movimento gerados pelos filmes, aparece como um fator de transformação para o imaginário visual e simbólico do espectador, possibilitando assim, novas atitudes do público, que passa a se apresentar como realizadores e atores, transformados pelo progresso técnico e estético dessa invenção. Benjamin vê o surgimento do cinema como uma espécie de escola do olhar e do *sentir o mundo*, que vem a auxiliar a percepção do tempo e dos espaços, que se apresentam na modernidade de modo descontínuo.

Desde as primeiras formas de produções imagéticas até as formas mais contemporâneas como o cinema, a TV, o vídeo e o computador, as tecnologias da imagem fornecem elementos que, juntos com fatores sócio-históricos e culturais, contribuem para a reafirmação, negociação, construção da subjetividade e percepção do indivíduo acerca do mundo em que vive. No entanto, na sociedade dita hipermoderna, as imagens de síntese, geradas por computadores, oferecem “espaços” visuais onipresentes e modulares que se diferenciam dos espaços visuais miméticos e analógicos, como os do cinema, da fotografia e da televisão. As novas tecnologias digitais (realidade virtual, hipertextos, holografia, sensores, sondas, etc.) mudam de lugar o olhar e a percepção para um plano separado do observador. Os aparelhos óticos digitais funcionam assim como próteses, capazes de interferir na visão, superando as capacidades do olho físico. Assim, há uma reconfiguração da fronteira entre “ver” e “ser visto”, e da percepção espaço-tempo, o que influi nos modos de subjetivação contemporâneos.

Os diversos dispositivos utilizados, tanto na produção da imagem (diagramação, edição, sonorização, efeitos especiais, figuras de linguagem, etc.), quantos os enquadramentos interpretativos dos atores sociais, sua “fruição”, crítica, socialização de valores, simbologias e os contextos nos quais estas assimilações ocorrem, são fatores que podem inaugurar um novo olhar e agir. Além disso, o modo como se dá a imersão do sujeito nos espaços apresentados por esses dispositivos imagéticos e as características desses aparatos *imersivos* podem apontar para uma possibilidade de reconfiguração do tempo/espaço pelo usuário.

Cabe lembrar que, embora o termo imersão seja mais utilizado para descrever o estado de um usuário em determinados territórios virtuais e a imersão corpórea só acontece em ambientes de realidade virtual, esta idéia é anterior à invenção da imagem digital. Tal estado pode ser atingido ao se ler um livro, escutar uma música, assistir um filme ou jogar um jogo, depende do grau de envolvimento do indivíduo com a tarefa executada e da interatividade que esta tarefa possibilita. As tecnologias digitais possuem artifícios (audiovisuais, interativos, sinestésicos, hipertextuais, etc.) mais provocativos a uma situação de imersão do indivíduo. De acordo com Janet Murray

[2003], quando os dispositivos, tecnológicos ou narrativos de um meio são bem executados pelo programador, deixamos de ter consciência do próprio meio e não enxergamos mais a tela, o papel ou o filme, mas apenas o poder da própria história que nos envolve. Esta é a verdadeira imersão.

4. The Sims: um novo agente

O fenômeno Sims (abreviação de *simulated characters*, ou personagens simulados) nasceu, de acordo com Morato [2005], no início da década de 90, quando a Maxis lançou no mercado o Sim City. Projeto inicial do criador de *games* Will Wright, este era um jogo de estratégia, no qual o jogador criava um pequeno núcleo urbano e o fazia crescer até formar uma grande cidade. Sim City foi o primeiro de uma série de *games* simuladores que viriam a ser lançados. Logo, além das cidades, tornou-se possível que se recriasse fazendas (SimFarm), ilhas (SimIsle), biosferas (SimEarth) e até mesmo formigueiros (SimAnt).

Em Sim City, os Sims eram apenas habitantes anônimos de uma cidade que, a cada nova versão do jogo, foram se tornando mais importantes até possuírem um jogo em que eles próprios são os protagonistas. Assim, em 2000 chegou ao mercado da diversão eletrônica o *The Sims*, também criado por Will Wright. Ao contrário de Sim City e suas versões, *The Sims* deixa de lado os problemas urbanos para cuidar primeiramente dos sociais. Dessa forma, os jogadores criam personagens virtuais e fazem com que um cotidiano se desenrole nos seus monitores.

The Sims oferece a fantasia onipotente de reinventar o cotidiano. A primeira providência do jogador é criar o seu *avatar*. Nesta etapa começa-se por definir o nome e seus aspectos físicos, através de uma ferramenta que combina características anatômicas e fisionômicas, além de decidir alguns traços de sua personalidade. Logo, pode-se comprar uma casa pré-fabricada com os *simoleon* (dinheiro virtual) disponível no início do jogo, ou algum terreno para montar o próprio lar. A partir de então, o personagem está livre para fazer o que quiser, desde o ócio, até para procurar um emprego no jornal. Estabelecido em seus primeiros momentos, cabe ao jogador cuidar para que suas necessidades básicas, como saúde, sono, alimentação e diversão, sejam satisfeitas. Dessa forma, o jogador é encorajado a tomar suas próprias decisões e se relacionar no ambiente interativo do ciberespaço. Os *Sims* também possuem uma certa quantidade de desejo próprio, e apesar de ser possível instruí-los a fazer algo, eles podem decidir fazer outra coisa antes, ou até mesmo ignorar os comandos. O jogador deve tomar decisões sobre o tempo gasto em desenvolvimento pessoal, como exercícios, leitura, criatividade e lógica, adicionando atividades à agenda dos personagens. Os hábitos diários também devem ser agendados, como higiene pessoal, refeições e a hora de dormir. Se os *Sims* não receberem a manutenção requerida, eles

ficarão com mau humor, conseqüentemente doentes e poderão até mesmo morrer. A saúde dos *Sims* também pode influir na questão financeira, pois eles precisam estar bem fisicamente para ir trabalhar e conseguir pagar suas contas. Ao apresentar vantagens em seu desenvolvimento pessoal e social, a personagem pode vir a ter uma promoção em seu emprego, o que originaria um aumento salarial.

Tecnicamente, em *The Sims* não há maneiras de se vencer o jogo. E para que os jogadores não se cansassem da rotina dos *Sims*, foram criadas para sua primeira versão, sete expansões para o *game*. Cada pacote incorpora novas possibilidades ao jogo, tornando-o cada vez mais interessante. A primeira delas foi lançada em 2000, *The Sims: Gozando a Vida* adicionou novos objetos, eventos (como uma infestação de baratas na casa) e novos avatares. *The Sims: Fazendo a Festa* acrescenta um conteúdo relacionado à criação de festas, como pisos de dança iluminados e outros mais. Em *The Sims: Encontro Marcado*, os *Sims* podem ter encontros românticos em um novo ambiente de cidade, com praias, shoppings e praças. Já *The Sims: em Férias* permite ao *Sim* viajar para vários destinos, como montanhas de neve e florestas para acampamento. *The Sims: O Bicho Vai Pegar* dá aos *Sims* a possibilidade de adotar e treinar uma larga variedade de animais de estimação. Com a expansão *The Sims Super Star*, os *Sims* se tornam celebridades. Por último, *The Sims: Num Passe de Mágica*, lançado em outubro de 2003, dá aos personagens a habilidade de usar mágicas para conjurar feitiços, além de introduzir uma nova área ao jogo, a Cidade da Magia.

Apesar de todas estas novidades incorporadas ao *game*, em 2004 a Maxis e a distribuidora *Electronic Arts* lançaram a primeira continuação: o *The Sims 2*. O estilo do jogo é bem fiel ao original e o objetivo continua ser guiar os *Sims* para que eles satisfaçam suas necessidades básicas e mantê-los sempre bem dispostos para trabalhar e viver, tudo isto conciliando o tempo para que eles também possam se divertir, estudar, malhar e namorar. Mas, para agregar ainda mais valor à série, foram adicionadas muitas novidades. A mais visível delas é a *interface*, o que concede ao jogo um bom nível de realismo. Os movimentos e expressões faciais dos *Sims*, ao se tornarem muito mais aparentes, representam bem as emoções, necessidades, vontades e ambições de cada um, o que dá mais vida a eles. Para *The Sims 2* já existem expansões e mais uma promessa de continuação, a terceira versão do jogo. Todas essas expansões e continuações são reflexos dos anseios e desejos de quem joga o *game*. O jogo se fundamenta nas relações sociais e portanto, quanto maior o número de possibilidades ao alcance dos jogadores, maior é chance de se estabelecer no ciberespaço.

A versão *online* de *The Sims* foi lançada em Dezembro de 2002, e poucas foram suas mudanças visuais. A grande diferença é que todos os personagens

do jogo agora possuem uma vida própria, são pessoas reais, com suas particularidades, personalidades inconstantes e susceptíveis a erros. Ao habitar ambientes digitais, o *self* é encorajado a realizar o mesmo exercício que, de certa maneira, o homem faz com o mundo material, consigo próprio e com os outros ao seu redor. O que irá acontecer a partir da iniciativa do usuário é uma incógnita, tudo depende de como o jogador dirige sua existência virtual. O personagem deve explorar todas as suas possibilidades, e é através de sua ação e intervenção no ciberespaço, que o mundo virtual ganha vida. Há também uma grande quantidade de expressões, gestos e mímicas que fazem o corpo da personagem se expressar de acordo com os mais diversos tipos de sentimentos como a dor, a fome, a alegria, o entusiasmo, a paixão e muitos outros. Essas novas ferramentas, principalmente a de texto (*chat*), possibilitam que os jogadores marquem encontros tanto no ciberespaço quanto na vida real, formem comunidades, grupos e tribos com os mais diversos objetivos e interesses.

Em versões *online*, mais que o contato com os dispositivos do jogo, há a interação entre os diversos *selves*, e com isso toda uma potencialidade de trocas de experiências sociais e culturais. Há portanto, neste viés, uma consonância do jogo com a compreensão praxiológica que se faz da comunicação. Uma atividade organizante, de construção de um mundo comum através da ação e da interação, fundadora de novos posicionamentos e quadros de sentido, geradora de novas vertentes sociais e simbologias. Jogos massivos *online* como *The Sims* mostram-se como: “[...] um exercício grupal de criação de mundos onde a realidade já não é imposta de cima, mas gerada pelos participantes.” [RUSHKOFF 1999]

Na terceira versão que está por vir, o *The Sims 3*, na qual o jogador poderá sair de casa e andar livremente pelo bairro, sem precisar dos diversos pacotes de expansões que duas versões anteriores necessitam, o criador do jogo promete simular diversas situações, normas e transgressões sociais. Por exemplo, nesta nova versão enquanto se está visitando alguém, o *avatar* reconhece determinadas situações e sabe o que fazer na casa de outros *sims*, como: a hora do anfitrião dormir e hora de ir embora. Os personagens passarão a reconhecer e discernir o que será mais apropriado ou inapropriado para cada uma das situações de jogo. Neste caso, seria inapropriado para um *avatar* que está visitando um outro personagem, assistir TV sem permissão, pegar comida na geladeira ou deitar-se na cama do dono da casa.

The Sims é um produto das novas tecnologias digitais, se apresenta como um novo meio de veiculação imagética e utiliza uma narrativa de imagem-som que transmite informações e estímulos, visuais e sonoros, capazes de atravessar o cotidiano, podendo interferir nas formas de aprender, ver, pensar, sentir e construir o mundo atual ou virtual. É nos aspectos concretos da experiência da interação (*online*

ou *offline*) que se torna manifesto o mundo que cada um constrói com base na interferência e na ação. Louis Quéré [1991] salienta essa percepção e construção social da realidade, quando percebe que a comunicação, em seu modelo pragmático, deixa de pertencer somente à esfera do conhecimento, da episteme, e se insere principalmente, na esfera da ação, da intervenção, da experiência, do jogar. A construção da percepção de mundo encontra-se profundamente condicionada pela cultura e sujeita à adaptação e educação do olhar, que precisa adquirir novas habilidades frente às telas e máquinas de visão que evoluem a cada dia, passando a ver o que não percebia ou deixando de ver o que comumente não se dava valor [GUIMARÃES NETO 2001]. Os diversos dispositivos empregados na produção de imagem, além de serem gerados por uma época, influem em seu imaginário. O modo como se dá a imersão dos sujeitos em espaços apresentados por esses dispositivos imagéticos e as características dos aparatos imersivos que apresentam as imagens indicam a reconfiguração de um tempo e espaço físico circundante.

Na sociedade hipermoderna, as imagens em síntese, geradas por computadores, oferecem “espaços” visuais onipresentes e modulares que se diferenciam dos espaços visuais miméticos e analógicos, como os da fotografia, do cinema e da televisão. As novas tecnologias digitais (realidade virtual, hipertextos, holografia, sensores, sondas, entre outras) podem mudar de lugar o olhar e a percepção dos indivíduos para um plano separado do observador. Os aparelhos óticos digitais funcionam assim como próteses, capazes de interferir na visão, superando as capacidades do olho físico. Assim, há uma mudança na fronteira entre o “ver” e o “ser visto”, e nos modos de subjetivação contemporâneos. Segundo Edmond Couchot [1993], tudo se passa então como se a simulação numérica levasse ao aparecimento de uma nova dimensão do real, não como uma cópia, nem como representação ou duplicação, mas como um análogo transformado e transmutado pelo cálculo binário. Análogo numérico do mundo, das coisas, das realidades naturais ou artificiais, análogo numérico dos próprios sujeitos de percepção, pensantes e ativos, de seu corpo, dos gestos, da escrita e do pensamento. Nesses jogos simulados, frente a outros *selves* e ao ciberespaço, a comunicação ainda se estabelece como um processo social permanente, um todo integrado que leva consigo múltiplos modos de comportamentos: a fala (escrita), os gestos, o visual, os espaços inter-individuais, contextos, etc. Nos jogos virtuais, assim como na vida ordinária, é impossível pensar a comunicação como uma unidade monofônica, mas sim como um complexo global, fluido e multifacetado.

Mas existe uma diferença entre os jogos do tipo “faz-de-conta”, ou seja, fruto das inventividades e interferências do jogador, e os que já estão prontos para serem assimilados. Nos primeiros, pode-se perceber uma maior *potencialização*, no que diz respeito à liberdade de criação e imaginação. As regras

são mais maleáveis, não há limites fixos que impeçam as ações do indivíduo que pratica a atividade lúdica, garantem assim uma maior jogabilidade. Já os jogos que estão prontos para jogar, apresentam uma estrutura linear de pensamento e de lógica, com princípio, meio e fim pré-estabelecidos, objetivos claros, além de oferecer um número de obstáculos limitados para o jogador. Acompanhando o raciocínio de Rushkoff, este tipo de jogo não atende as exigências da contemporaneidade, pois no cenário hipermoderno o que impera é a descontinuidade e a falta de referências. Portanto, a não-linearidade e a presença de obstáculos é uma premissa importante para que uma atividade lúdica exerça fascínio e contribua para o entendimento e adaptação do indivíduo frente às exigências de uma sociedade pautada pelo excesso de estímulos visuais e de informações. A sociedade contemporânea, assim, tem nas produções das novas tecnologias digitais e na forma como os indivíduos se relacionam com tais tecnologias os principais reflexos de si e os modos de influenciar a si mesma.

The Sims possui características claras que, por vezes, podem *potencializar* (ou *despotencializar*) a atividade lúdica e a percepção de mundo após a jogabilidade. Apresenta-se num sistema de hipertexto e multimídia; permite ações em rede, de narrativas em tempo e espaços descontínuos; agenciam o contato com múltiplas informações visuais e sonoras, disponibilizadas simultaneamente; e podem ser considerados meios de comunicação, pois possuem um sistema simbólico que é compartilhado em uma arena por várias pessoas, num tempo e em espaços diferentes. A não-linearidade e a presença de obstáculos é uma premissa importante para que uma atividade lúdica exerça fascínio e contribua para o entendimento e adaptação do indivíduo frente às exigências de uma sociedade pautada pelo excesso de estímulos visuais e de informações. Porém, mesmo que a interação permitida seja alta e por mais que o jogador possa criar personagens e histórias dentro do jogo, essa criação sempre será conduzida por regras e limites de interferência impostos pelo *software*, o que constitui uma certa *despotencialização*. Particularmente acredito isso não interfira tanto na fruição, produção e interlocução, social e simbólica, realizada com, e a partir, do jogo.

O desenvolvimento da *interface* trouxe para o computador, assim como para o jogo, um texto predominantemente visual e mais fácil de ser decodificado. “Esta substituição dos comandos escritos pelo comando visual, implicaria em uma afetação sobre a cultura, de modo a secundarizar cada vez mais a palavra em favor da imagem” [ARANHA 2004]. Segundo Douglas Rushkoff, a exposição a múltiplas imagens e informações, de forma quase instantânea, proporcionada pelas novas tecnologias, embora provoque uma redução no tempo de atenção, treinam a percepção dos usuários para o não-linear e possibilitam o processamento e a assimilação de informações de

maneira mais rápida. “Isso exige tanto um olho experiente para isolar um padrão quanto uma mente flexível para generalizar esse padrão num nível diferente de percepção para ser aplicado à vida real”. [RUSHKOFF 1999]. Dessa forma, as diversas produções midiáticas e os fabricantes de brinquedos e jogos, com destaque para os *games* virtuais como o *The Sims*, assumiram que a noção apocalíptica (linear) deveria ser trocada por uma visão evolutiva (rede). Assim, a forma com que as pessoas lidam com o computador modificou-se: elas passaram a programar e a manipular mais facilmente os programas. Segundo Sherry Turkle [1996], em *Life on Screen*, com o desenvolvimento da interface, que deixou de ser aparentemente numérica e passou a ser mais visual, as pessoas começaram a dominar a “programação” e isso permitiu, de maneira fluida, uma projeção do “eu” (*self*) na máquina. O aperfeiçoamento da interface facilitou um acesso, de certa forma pedagógico, do usuário à máquina. Assim, a forma com que as pessoas lidam com o computador modificou-se: elas passaram a programar e a manipular facilmente os programas. “A cultura do computador pessoal depende da ‘concreta’ manipulação do virtual. Programar é manipular simulações.” [TURKLE 1996].

Em *The Sims*, o jogador lida, em território virtual, com situações de um mundo real, o que permite a ele transportar suas vivências do cotidiano para o ambiente de jogo e vice-versa, além de possibilitar a criação de cenários e personagens capazes de expressar as mais diversas subjetividades e objetividades desejadas. Para a autora o computador oferece novas oportunidades e se estabelece como um agente que personifica idéias e expressa a diversidade das individualidades. Dessa maneira *The Sims* lança mão dos mais diversos dispositivos da imagens, capazes de envolver o espectador a ponto de haver uma imersão por interatividade, o que interfere nos modos de percepção e subjetividades apresentados pelo sujeito. Surge, assim, um novo espaço oferecido por esses dispositivos, onde os indivíduos podem desenvolver modos originais de presença, e criar seus próprios e diversos quadros sociais e interpretativos.

The Sims é um jogo de estratégia e simulação do cotidiano, que utiliza mundos virtuais em terceira dimensão, no qual o tempo e o espaço apresentam podem ser modificados (pausado, acelerado, salvo, etc.) pelos usuários através de seus *avatares*. Como sua imersão pode ocorrer pelo apelo estético de seus gráficos, animações, sons e pelo razoável grau de possibilidades interativas e narrativas, o sujeito pode manifestar a percepção que tem de si e do mundo, em um outro espaço. Nesse tipo de agenciamento entre humanos e territórios virtuais, em *The Sims*, o indivíduo pode brincar de se dividir em múltiplos personagens, “você é quem finge ser”. Assim, os jogos se tornaram um novo meio de expressão da diversidade de “eus”. Isso ocorre porque os jogos interativos e de simulação dão espaço para uma interação social

anônima que permite à pessoa ser, do mais próximo do seu “eu” até o mais longínquo. “Nós somos movidos em direção a uma cultura de simulação em que as pessoas são reconfortadas ao substituírem o real por representações da realidade.” [TURKLE 1996]

Na versão *Online* de *The Sims*, que se enquadra na categoria de jogos MUD (Multi-User Dimension), ou MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-playing Game) é possível reunir-se com outros jogadores para conversar, jogar ou construir novas narrativas digitais, utilizando, o que Sherry Turkle chama de ‘máscaras-virtuais’, que são criadas pelos próprios jogadores. Por meio da simulação nessa espécie de não-lugar – um território desprovido de espaço e de tempo – é possível ter maior contato com o mundo virtual e lá estabelecer uma outra visão do mundo real, através do olhar de diversos *selves*.

Nesse ambiente se torna mais fácil criar outras máscaras. A simulação dá o aval tecnológico para os criadores de *softwares* desenvolverem programas ou jogos virtuais capazes de envolver a atenção do usuário de tal forma que ele pode se criar e recriar num ambiente virtual. Em *The Sims* torna-se cada vez mais compreensível a idéia criar uma imagem e uma identidade fluida e múltipla. “A Internet é outro elemento da cultura cibernética que tem contribuído para pensar sobre as identidades como uma multiplicidade. Nela, pessoas se tornam capazes de construir seu ‘eu’ passando por muitos ‘eus’”. [TURKLE 1996] Se na concepção hipermoderna, a identidade refere-se a um sujeito fragmentado que se constitui como um indivíduo sem uma identidade fixa, no ciberespaço, de acordo com a autora, o homem se encontra no limiar entre o real e o virtual, inventando e atualizando a si mesmo. “Para envolver-se de verdade, o jogador deve projetar-se no personagem que o representa e, portanto, ao mesmo tempo, no campo de ameaças, forças e oportunidades em que vive no mundo virtual comum.” [TURKLE 1996].

5. Conclusão: Jogos Comunicacionais

Podemos dizer que os jogos, em suas múltiplas categorizações e plataformas, sempre irão exigir do homem uma postura diferenciada para cada situação, seja esta reflexiva, de fruição, crítica, emotiva, dentre outras que afloram no posicionamento múltiplo dos indivíduos. Nos jogos de guerra, de poder, de sorte, nos jogos de palavras, de simulação, de sinais, de imagens, e até mesmo nos “jogos de comunicação”, haverá sempre um “algo em jogo” e um “algo para o jogo”. Em jogo perseguiremos a vitória, o entendimento, a criação de vínculos, a premiação, a vantagem competitiva, a evolução nos diversos atributos físicos, morais e éticos. E para jogar precisamos colocar em prova nossas habilidades, conhecimentos, experiências, crenças, espiritualidade, força, destreza e repertórios diversos. Acrescentamos ainda que as características específicas de cada jogo, o contexto espacial e temporal estabelecido, bem como a cultura, a política e a economia de cada época, exigem posições

diferenciadas dos jogadores. Mas cabe a eles a decisão de jogar, avaliar, modificar, se atualizar, negar ou concordar com as regras sugeridas pelo contrato.

O cinema jogou com o olhar e a percepção de mundo do homem moderno. Seus diversos dispositivos audiovisuais, de certa forma, modificaram a relação do indivíduo com seu mundo e com o outro, sua maneira de ver, de sentir e de se comunicar. Com o avanço da tecnocultura, a criação da Internet, e o desenvolvimento dos jogos virtuais e de simulação como o *The Sims*, hoje podemos estabelecer um novo marco na história dos jogos e da própria comunicação. Longe da prematura análise da qualidade comunicacional que esses novos meios são capazes de agenciar, o que podemos adiantar é que, sem dúvida, os *games* como *The Sims* e *Second Life*, mesmo os que não possuem módulos *online*, se apresentam como uma nova arena de narrativas, conversações, trocas de experiências e simbologias. Comunicar de certa forma é jogar.

Os “jogos de comunicação” mediados pelo digital, como no caso de *The Sims*, *dos chats*, *e-mails*, *blogs* e outros, podem proporcionar um aprendizado de como lidar e se adaptar à lógica descontínua exigida pela hipermodernidade. Além disso, ela proporciona àqueles que participam desse processo comunicativo, a socialização em territórios virtuais; a criação e apropriação de novas simbologias; referências que podem modificar ou reafirmar identidades diversas; e através de seu aparato imagético, um sem-número de representações e fantasias capazes de interferir no modo como o indivíduo desenvolve seus valores, crenças e sua percepção de mundo. Incluímos ainda neste viés uma nova compreensão da noção de espaço/tempo e até mesmo a própria forma de lidar com os dispositivos comunicacionais (*o screenager*, por exemplo, pode exigir informações cada vez rápidas, para consumir ou descartar, socializar, atualizar e publicar sua opinião).

Jogos como *The Sims* atendem bem as exigências das gerações ditas hipermodernas. Para sua versão *offline*, tem-se um jogador onisciente e onipresente, que sabe de tudo que acontece no mundo virtual, que constrói e que pode estar presente em vários espaços desse mundo. O usuário goza de uma condição de ubiquidade, ou seja, exerce uma conduta divina, pelo fato de possuir o conhecimento pleno da “vida” de seus personagens, das ações que estes executam e das tramas que se desenvolvem ao longo do jogo. É um agente que cria e que interfere nessas tramas, pois pode alterar os espaços e as noções temporais do jogo, além de ser capaz de se fazer presente, mesmo que sem a presença do seu *avatar*, em todos os espaços narrativos do seu jogo. Embora *offline* o jogador interage, interpreta, participa, cria e transforma narrativas, cenários, relações e personalidades. *The Sims offline* pode ser um produto ativo e representativo assim como um livro, um filme, um programa televisivo, dentre outros agentes. É capaz de fomentar futuros debates, narrativas e, de certa forma, refletir e reforçar modelos

de comportamento, visões do mundo, e até mesmo, auxiliar através das imagens a construção, assimilação e compreensão das diversas formas de significações no ambiente contemporâneo. Quando um jogador joga *The Sims*, ele está brincando de ser criador e controlador de modelos virtuais de vida e narrativas. Virtualmente, o jogador está *brincando* de Deus.

Referências

- ARANHA, G. *O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento*. Available from: <http://www.cienciasecognicao.org>. [Accessed: 04 April 2006].
- BENJAMIN, W. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. In: Obras escolhidas I – Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- BOLZ, N. *Teoria da mídia em Benjamin*. *Revista USP*. São Paulo. n.15. nov. 1992.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- COUCHOT, Edmond. *Da representação à simulação*. In: PARENTE, André (org.) *Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema Vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- GOFFMAN, Erving. *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Cambridge: Harvard University Press, 1974.
- GUERRERO, Alex. *O homem que reinventou a maneira de jogar - Uma entrevista com o gênio Will Wright*. Available from: <http://games.terra.com.br/especiais/entrevistawillwright.htm> [Accessed 08 May 2006].
- GUIMARÃES NETO, Euclides. *Territórios e territórios virtuais: Uma reflexão sobre a experiência do espaço na contemporaneidade*. 133 f. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2001.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- JOAS, Hans. *Pragmatisme et sciences sociales. L'héritage de l'École de Chicago*. In: CEFAL, Daniel e JOSEPH, Isaac (org.). *L'héritage du pragmatisme. Conflits d'urbanité et épreuves de civisme*. Paris: L'Aube, 2002.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 2000.
- LIPOVETSKY, Gilles. *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla, 2004.
- MCLUHAN, Marshal. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1995.
- MEAD, G.H. *Mind, self and society: from the standpoint of a Social Behaviorist*. Chicago: University of Chicago press, 1934.
- MURRAY, J. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- MORATO, G. *Geração The Sims*. Available from: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/thesims/index.jhtm> [Accessed 13 May 2006].
- QUERÈ, Louis. *D'un modèle épistémologique de la communication à un modèle praxéologique*. In: RÉSEAUX n° 46/47. Paris: L'Aube, 2002.
- RUSHKOFF, Douglas. *Um jogo chamado futuro: como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos*. Rio de Janeiro: Revan, 1999.
- THOMPSON, John B. *A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia*. Petrópolis: Vozes, 2002.
- TURKLE, Sherry. *Life on screen: Identity in the age of the Internet*. London: Weidenfeld & Nicholson, 1996.