

## THE SIMS 3: PERSPECTIVAS DE UMA EXPERIÊNCIA DE LAZER VIRTUAL

**Recebido em:** 23/10/2012

**Aceito em:** 16/04/2013

*Paulo César Antonini de Souza*  
SEE-SP – PPGE-NEFEF/UFSCar – SPQMH  
São Carlos – SP – Brasil

*Clayton da Silva Carmo*  
SEE-SP – PPGE-NEFEF/UFSCar – SPQMH  
São Carlos – SP – Brasil

*Luiz Gonçalves Junior*  
DEFMH-PPGE-NEFEF/UFSCar – SPQMH  
São Carlos – SP – Brasil

**RESUMO:** Nesse estudo objetivamos desvelar os significados atribuídos por jogadores e jogadoras no âmbito do lazer virtual, a partir das relações desenvolvidas na experiência com o jogo *The Sims 3*. No sentido de tornar compreensível sua dinâmica, apresentamos o jogo e os valores que o tornam atrativo para as pessoas. Como procedimentos metodológicos utilizamos questionários aplicados junto a sete pessoas cadastradas em um fórum *online* sobre o *The Sims* e, para a análise de dados, nos valemos da formação de categorias. Foram construídas três categorias: A) Fertilizando imaginações, que se relaciona com a possibilidade de criação e as motivações do jogo analisado; B) Tentando escapar da caixa invisível, indicando as idealizações e perspectivas futuras estimuladas na experiência do jogo; C) Expandindo Horizontes, que indica aprendizados descritos pelos/as participantes no contexto do jogo.

**PALAVRAS CHAVE:** Atividades de Lazer. Criatividade. Simulação por Computador.

### THE SIMS 3: PERSPECTIVES AN EXPERIENCE OF VIRTUAL LEISURE

**ABSTRACT:** This study purpose to uncover the meanings attributed by players within the virtual leisure, relationships developed from the experience with the game *The Sims 3*. In order to make understandable its dynamics, we present the game and the values that make it attractive to people. The methodological procedures used questionnaires in seven people enrolled in an online forum about *The Sims* and, to the data analysis, we followed the formation of categories. The data analysis makes emerge three categories: A) Sparking imaginations, which relates to the possibility of creation and the motivations of the game analyzed; B) Trying to escape the invisible box, indicating the

idealizations and future prospects in the game experience stimulated C) Expanding Horizons which indicates learning described by participants in the context of the game.

**KEYWORDS:** Leisure Activities. Creativity. Computer Simulation.

## **Introdução**

O maior prazer que se tira dos momentos livres que temos, sozinhos ou juntos daqueles que escolhemos para folgar e brincar a vida afora, é experimentar os sabores daquilo que somos ou desejamos ser, de estarmos junto com os outros e com a natureza e de estarmos vivos (PENA, 2009, p.4).

Compreendemos o lazer como uma prática social constituída e capaz de constituir experiências geradoras de significados, uma vez que se desenvolve a partir das relações entre os seres humanos uns com os outros no contexto de suas presenças ao mundo. Apesar de seu crescente reconhecimento como fonte de saberes para o campo educacional e o direcionamento didático pedagógico que o lazer vem alcançando, ainda nos escapam aproximações com experiências realizadas no plano virtual.

Ao considerarmos o plano virtual - em sua historicidade ainda envolta em dificuldades de acesso para alguns indivíduos e grupos (decorrente de condições sociais, culturais, econômicas e geográficas), nos é possível reconhecer uma série de possibilidades contempladas nesse universo comunicativo, tais como: troca de mensagens, procura de companhia amorosa ou sexual, informação, estudos ou formação acadêmica e diversão. No sentido dessa reflexão Angeluci e Conte (2008) apontam que:

As últimas décadas têm sido de grandes alterações econômicas, culturais, sociais e políticas, bem como a qualidade de vida, em alguns seguimentos, tem se demonstrado um pouco melhor. Hoje, as novas tecnologias parecem se agregar de forma mais incisiva, mesmo na vida daqueles que encontram-se numa parcela da população economicamente menos favorecida. O orçamento familiar disponível, depois de saciadas as primeiras necessidades, tem crescido e com ele a predisposição para gastar mais com lazer e entretenimento ligados a alta tecnologia, notadamente, nas classes média e alta (p.3155).

Nessa perspectiva Moita (2007) indica que os jogos eletrônicos contribuem na formação de identidades e “[...] saberes, como resultado da vivência, aprendidos no mundo e pelo mundo, com o outro e nas relações com o outro. Saberes que precedem a escolarização ou, aprendidos de forma simultânea, influenciam-na ou são influenciados por ela” (p.1).

É significativo destacar o conteúdo cultural virtual do lazer proposto por Schwartz (2003), para quem “são incontáveis as possibilidades de informações advindas do mundo virtual [...]” (p.27), compreende as dinâmicas do lazer associadas ao uso da rede internet de comunicação, as vivências em ambientes virtuais e também aos jogos eletrônicos e de computador:

No conteúdo virtual do lazer são, inclusive, preservadas as relações com a vontade humana de se distrair e se entreter, quando estão fazendo algo prazeroso e que represente experiência significativa [...], sua natureza não sofreu tantas alterações, a não ser sobre as diferenças de usufruto ou de seus conteúdos culturais, os quais precisam ser constantemente atualizados, na perspectiva de acompanhar a dinâmica cultural envolvida (SCHWARTZ, 2003, p.29).

De acordo com Schwartz e Campagna (2006) o ambiente virtual está altamente associado ao usufruto do lazer, o que ocorre devido à oferta de oportunidades para a satisfação pessoal, nas quais a intenção de participação tem as mais diversas motivações e cujas escolhas expressam os valores e condições individuais. Assim, para as citadas autoras o mundo virtual: “no contexto específico do lazer, também se abre a oportunidade de ressignificação pessoal, de encontro com o outro e de vivências emocionais capazes de promover a similaridade com o ambiente real” (p.177).

Observamos que o interesse virtual do lazer, indicado por Schwartz (2003), complementa a proposição original de Dumazedier (1980)<sup>1</sup>, que descreve cinco interesses ou conteúdos culturais: artísticos; intelectuais; físicos; práticos e sociais. Embora haja controvérsias na aceitação do interesse virtual como um dos conteúdos culturais do lazer, haja vista pela possibilidade de compreensão do virtual apenas como outro suporte<sup>2</sup>, entendemos, conforme Schwartz e Moreira (2007), que a experiência virtual revela que “o desejo de ampliação das fronteiras corporais reais, desta feita, utiliza-se do simulacro, ampliando as ideias de ter e ser, com a de parecer” (p.165). Evidentemente que as fronteiras entre qualquer um dos conteúdos culturais do lazer, sejam os cinco descritos por Dumazedier (1980), ou os sete considerando as proposições de Camargo (1989) e Schwartz (2003), são bastante flexíveis e se interpenetram, mesmo porque o ser humano geralmente se encontra envolvido em mais de um interesse simultaneamente. Porém, tal classificação auxilia na compreensão do lazer como fenômeno social para além de mera atividade, contribuindo ainda na orientação e avaliação de políticas públicas.

O objetivo desse estudo é desvelar os significados atribuídos por jogadores e jogadoras do jogo *The Sims 3* no âmbito do lazer virtual.

---

<sup>1</sup> Antes da proposição do interesse virtual por Schwartz (2003) foi também indicado o interesse turístico por Camargo (1989), complementando Dumazedier (1980).

## Sobre o *The Sims*

No contexto dos jogos eletrônicos, *The Sims* é uma franquia criada no ano 2000 por uma indústria estadunidense de entretenimento<sup>3</sup>, cuja origem baseia-se nos habitantes virtuais (denominados *sims*) do jogo *SimCity* (cidade simulada). Estruturado a partir da simulação de vidas, sob o slogan “*play with life*” (“brinque com a vida”), o *The Sims* reproduz, virtualmente, situações cotidianas e, desde sua primeira geração, vem aumentando as possibilidades de interação e de personalização de personagens e cenários. Tal franquia é desenvolvida de maneira a que seja possível comprar tanto o jogo base, que possui um número determinado de interações para realizar com as personagens, quanto adquirir expansões.

A franquia, que já teve duas versões *The Sims* (2000 a 2003) e *The Sims 2* (2005 – 2008) apresenta em sua terceira versão: *The Sims 3*, lançada em 2009, além do jogo base, sete expansões; sete coleções de objetos e duas ferramentas de criação. Também tem relação com a série uma versão para celular; um jogo temático independente, e uma versão *online* integrada à rede social *Facebook*. Existe ainda comercialização de objetos que complementam os jogos de computador no *site* oficial do *The Sims*<sup>4</sup>.

O jogo *The Sims* não tem um final determinado como outros jogos eletrônicos. As pessoas que o jogam tem por objetivo cuidar de e controlar uma ou mais personagens criadas por ela ou escolhidas entre as disponíveis no jogo. Essa personagem

---

<sup>2</sup> Nesse sentido, Pires e Antunes (2007) parecem compreender que experiências com novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) se relacionam com os interesses intelectuais do lazer.

<sup>3</sup> Segundo sítios especializados em jogos eletrônicos, como *The Market for Computer & Video Games* (<http://www.mcvuk.com>) e *Buzzle.com* (<http://www.buzzle.com>), a franquia *The Sims* é um dos produtos mais bem sucedidos da história dos jogos para computador, tendo desde seu lançamento ao menos um representante da linha figurando entre os dez mais vendidos do mundo.

<sup>4</sup> O Brasil é o único país latino-americano com opção de acesso a este *site* disponível em seu idioma.

terá um destino, com objetivos próprios, selecionado pelo jogador ou jogadora, cujas situações abrangem desde a escolha dos traços de personalidade, gostos, sonhos e desejos, até à procura de emprego ou profissão; evolução na carreira; namoro, casamento, parir ou adotar e criar filhos em gerações contínuas de descendência, sendo que nesse contexto é possível desenvolver relações hetero, homo ou bissexuais<sup>5</sup>, de forma monogâmica ou não, cujas escolhas terão pesos decisivos para a reputação da personagem ao longo de sua vida no jogo.

Observamos que as personagens do jogo encontram prazer satisfazendo desejos explicitados no console (painel de controle) de acordo com os traços de personalidade do *sim*, como: “ver o/a filho/a crescer bem”, “assistir a um filme”, “ter netos”, “doar dinheiro para a caridade”. A opção em criar *sims* que são vegetarianos e/ou amantes do ar livre conferiu à empresa em 2009 o prêmio *Progy* PETA, conferido pela Organização não governamental *People for the Ethical Treatment of Animals* (PETA).

No entanto, existem limitações que estruturam o *The Sims* a partir das relações do modo de vida capitalista, onde grande parte das sensações de prazer que as personagens do jogo demonstram é alcançada mediante a satisfação de desejos envolvendo: “mudar-se para uma cobertura”, “comprar uma pintura valendo no mínimo 500”, “comprar uma banheira de hidromassagem”, “comprar um carro valendo no mínimo 10.000”. O foco no consumo e a apologia a essa condição para alcançar a felicidade pode ser observada pela possibilidade de aquisição de objetos com marcas de

---

<sup>5</sup> *The Sims 3* no Brasil, é um jogo classificado para maiores de 16 anos. Há cenas de nudez atenuadas por quadriculados que desfocam as personagens quando no chuveiro, nadando ou usando o vaso sanitário; as relações sexuais são chamadas de “Oba-Oba” e não são visíveis. Salientamos haver modificações criadas por *modders* (pessoas que entendem de programação de jogos e adulteram sua estrutura original) que retiram a censura, podendo, por exemplo, acrescentar órgãos genitais e mortes violentas.

empresas transnacionais<sup>6</sup> (*Ford, Renault, Toyota, Fanta, Iams e JCPenney*) divulgados na loja *online*, e oferecidos gratuitamente a jogadores e jogadoras cadastrados/as.

Curi (2006) analisou o conteúdo ideológico de vários jogos de videogame, e especificamente sobre o *The Sims*, adverte que apesar da pretensa inocência e do aspecto humorístico:

é fácil perceber em *The Sims* a representação de uma realidade particular como se fosse universal, um jogo no qual não há, de fato, nada próximo de uma neutralidade ideológica proposta por seu criador, propagada pelo marketing em torno do jogo é absorvida por diversas publicações especializadas. O consumo é parte fundamental do *The Sims*. Sua diversão se concentra no consumismo (p.11-12).

No sentido da troca de informações e conhecimentos *online*, esse recurso para jogadores e jogadoras do *The Sims*, configura-se por meio de sites, fóruns, blogs, comunidades em redes de relacionamento e grupos de discussão, com ou sem restrição de acesso mediante inscrição, além da possibilidade, inserida por meio de expansões de que jogadores e jogadoras interajam uns com os outros durante as sessões de jogos.

No Brasil, a maior comunidade sobre o jogo é o fórum *O Sim Br*<sup>7</sup>, criado em março de 2001 por um grupo de jovens e atualmente contando com 183.075 membros registrados, com mais de um milhão de postagens. Neste fórum, além de diálogos sobre o *The Sims*, há ambiente para comunicação sobre outros jogos e também a área livre para compartilhar *links* diversos ou “zoar”<sup>8</sup>. A simulação virtual oferecida no jogo é assunto de conversa frequente e, não raro, são realizados debates e discussões – que podem ser iniciados por qualquer membro do fórum, a respeito de temas que o jogo *The*

---

<sup>6</sup> De acordo com Gonçalves (2002) a expressão transnacional diz respeito “às grandes empresas originárias dos países desenvolvidos com atuação em escala global” (p.390).

<sup>7</sup> O fórum *O Sim Br* pode ser visitado acessando o endereço <http://www.osimbr.net>

<sup>8</sup> No fórum existe uma área específica denominada “Zoação”, frequentada inclusive por membros que não jogam mais.

*Sims 3* desperta: preconceito e racismo; sexualidade; consumo, cultura e educação; trabalho e lazer.

Foi a partir de tal fórum, inicialmente utilizado para esclarecimento de dúvidas e recepção de informações sobre o jogo, que entramos em contato com participantes e, posteriormente, coletamos juntos a estes, dados para construção do presente artigo, conforme descrevemos nos procedimentos a seguir, que se desenvolveu no ensejo de uma pesquisa de cunho qualitativo.

### **Procedimentos metodológicos**

Pesquisar em Educação, segundo Gatti (2007), é agir reflexiva e intencionalmente, atendendo as propostas iniciais e, possivelmente, gerando novos conhecimentos e/ou compreensões a respeito do fenômeno para o qual se volta. É “um cerco em torno de um problema” (p.63), utilizando referências e não roteiros no desenvolvimento da investigação, encontrando alternativas, registrando erros, acertos, dúvidas e descobertas, pois “o método é vivo” (p.64).

Nesse contexto, a realização de uma pesquisa que se fundamentou a partir da experiência de jogadores e jogadoras que se relacionam virtualmente em um fórum *online* sobre o jogo *The Sims*, tornou-se um desafio quanto ao método mais adequado para que as relações de empatia e diálogo se desenvolvessem. Sendo uma forma de pesquisa recente, considerando a disponibilidade e a presença do sistema *online* nos lares brasileiros, optamos por utilizar nessa aproximação um questionário com quatro perguntas abertas (NEGRINE, 1999), de forma a convidar os/as participantes à reflexão sobre sua relação com o jogo.

Definido o instrumento, nos voltamos para o fórum *O Sim BR*, do qual um de nossos pesquisadores já era membro participante e, por meio de mensagens privadas dentro do ambiente do fórum com um de seus administradores, indicamos nossa intenção de pesquisa e nos apresentamos formalmente, procurando demonstrar a seriedade e rigor do trabalho a ser desenvolvido.

Após a anuência da administração e moderação do fórum, que também disponibilizou alguns dados técnicos sobre o mesmo, entramos em contato com dezoito dos membros, que naquele momento específico apresentavam-se mais participativos nos diálogos e debates presentes no ambiente. Ainda no sentido de que o alcance da pesquisa pudesse envolver o máximo de interessados, também criamos um tópico na área denominada “*The Sims 3* e suas expansões” apresentando a proposta da pesquisa e estendemos o convite a outros interessados e interessadas.

Seis das pessoas contatadas por mensagens privadas e uma pessoa incentivada pelo tópico no fórum responderam com interesse em colaborar com a pesquisa e formalizaram sua adesão por meio de mensagens privadas naquele ambiente. Como parte do processo, consideramos significativo indicar aos/às participantes, páginas de referência na internet a respeito de nossa prática profissional, a fim de evitar quaisquer dúvidas a respeito da intencionalidade da pesquisa, e também, por termos entre as pessoas interessadas, um menor de idade.

Em seguida, enviamos por *e-mail* um arquivo de texto com questões abertas formuladas de maneira que suas respostas pudessem trazer o significado que jogadores e

jogadoras pudessem atribuir à sua experiência<sup>9</sup>: 1) *Fale sobre o jogo The Sims 3*; 2) *Ao jogar o The Sims 3, qual seu interesse? Como você joga? Quando? Quanto tempo?*; 3) *O que você aprende ou ensina com o jogo The Sims 3?*; 4) *O que significa jogar The Sims 3?*; um formulário para preenchimento dos dados pessoais e indicação de um pseudônimo a fim de preservar a identidade dos/das participantes; o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e orientações a respeito dos procedimentos metodológicos. Participaram da pesquisa duas pessoas do sexo feminino e cinco do sexo masculino, com idades variando entre 16 e 59 anos, que se identificaram como: *Ale, Castle, DoContra, Jonathan, Lolo, Luisa Soares e Samuel*.

O material enviado aos e às participantes nos foi devolvido por *e-mail* e/ou arquivo compartilhado via *msn*, sendo posteriormente utilizado para a análise com intuito de desvelar os significados atribuídos por jogadores e jogadoras do jogo *The Sims 3* no âmbito do lazer virtual. Como forma de realizar a análise, inicialmente empreendemos leituras a fim de identificar dentro das falas apresentadas no questionário, unidades retentoras de significado para os participantes, que foram organizadas em uma estrutura temática.

Entre os temas inicialmente identificados, emergiram as experiências criativas e os meios de ensinar e aprender no contexto e a partir das vivências com o jogo *The Sims 3*. Posteriormente, ao considerarmos na análise as relações existentes entre as falas

---

<sup>9</sup> A definição das questões utilizadas no instrumento de coleta de dados sustentam-se nas observações realizadas anteriormente por um de nossos pesquisadores na troca de informações realizadas no fórum *online* sobre o jogo *The Sims 3*. Nesse sentido, seguimos as indicações de Gomes (2011) quando descreve a fase exploratória de uma pesquisa, na qual o pesquisador deve identificar elementos significativos para elaboração das questões, visando que sejam as mesmas adequadas para as pessoas que vivenciam a experiência, de forma que as respostas possibilitem a compreensão do fenômeno.

dos e das participantes, percebemos que tanto no tema das experiências criativas quanto no que se voltava às reflexões sobre ensino e aprendizagem continham elementos que indicavam a busca por uma contemplação – de momento ou futuro, a partir das relações com o jogo.

De acordo com Gomes (2011), “as categorias são empregadas para se estabelecer classificações. Nesse sentido, trabalhar com elas significa agrupar elementos, idéias ou expressões em torno de um conceito capaz de abranger tudo isso” (p.70), o que nos encaminhou à configuração de três categorias, a saber: A) Fertilizando imaginações; B) Tentando escapar da caixa invisível; C) Expandindo Horizontes, as quais são analisadas a seguir. É necessário indicarmos que os excertos apresentados neste artigo encontram-se da mesma forma como foram digitados pelos/as participantes da pesquisa.

Os nomes utilizados para identificação das categorias foram atribuídos a partir da seleção de frases que são geradas pelo jogo *The Sims 3* durante seu carregamento. Essas frases, presentes desde o *The Sims* inicial, propõem situações de humor relacionadas diretamente com as interações entre jogadores/as e personagens. Para o levantamento de todas as opções de frases, criamos um tópico no fórum *O Sim Br* solicitando a colaboração dos membros e indicando a utilidade que teria tal conteúdo para a construção do presente artigo.

Várias pessoas responderam ao tópico com informações a respeito das lembranças que essas frases traziam. Apesar do direcionamento dado à geração atual (*The Sims 3*), as pessoas buscaram na memória frases das gerações anteriores. Um dos membros do fórum, utilizando um programa desenvolvido por *modders*, fez uma busca nos arquivos de sistema do jogo e nos apresentou a listagem de todas as frases.

## **Análise dos dados e resultados**

### **A) Fertilizando Imaginações...**

A busca pelo prazer estético, é uma das motivações mais presentes indicadas pelos jogadores e jogadoras no contato com o *The Sims 3*. A percepção visual e os novos meios de customização de personagens, objetos e do próprio mundo onde se realizam as interações, apresentam possibilidades de criação que ultrapassam todas as experiências até então conhecidas pelas pessoas que acompanhavam o jogo desde sua primeira geração.

Esta categoria desvela o atrativo e o interesse estético que jogadores e jogadoras desenvolvem em seu contato com o jogo *The Sims 3*. Os processos criativos são estimulados não apenas pela customização, mas também pela possibilidade de se criar histórias que são fotografadas ou filmadas durante a sessão do jogo e compartilhadas entre os usuários dos *sites*, *blogs* e fóruns onde os jogadores e as jogadoras se encontram para dialogar sobre suas experiências:

Quando comecei a jogar o *The Sims 3*, fiquei de queixo caído. O jogo é fantástico. A possibilidade da vizinhança aberta, a personalização nos modos Compra e Construção e as ferramentas para criar Sims foi o que mais me surpreendeu (JONATHAN).

Comecei a jogar com um Sim gordo – era meu sonho fazer Sims assim, já que o *The Sims 3* proporcionou isso pela primeira vez. Logo que comecei, não gostei do lag do jogo ao mover a câmera entre pontos distantes da cidade, mas ao mesmo tempo fiquei perplexo com o pôr e nascer do sol, a mobilidade da vizinhança livre e os detalhes dos Sims (DOCONTRA).

O sistema de traços também permitiu atribuir características mais objetivas aos personagens e deixá-los extremamente únicos. Outra característica que me deixou empolgado foi a ferramenta Criar-Um-Estilo. Com ela, o jogador pode criar várias estampas com várias cores diferentes para os objetos, tinturas de paredes, escadas, cercas, portas, janelas, portões Tudo o que o jogador imagina em termos de cores e padrões, pode ser concretizado no jogo (SAMUEL).

A experiência de customização que o/a jogador/a encontra a partir do sistema do jogo lhe oferece possibilidades de criar mundos para que os *sims* possam viver utilizando uma ferramenta que é oferecida para *download* gratuito a quem tem algum jogo registrado. Assim como na simulação, a construção e desenvolvimento dos suportes oferece possibilidades de um aperfeiçoamento técnico, que posteriormente é compartilhado *online* e permite a seus/suas usuários/as, um encantamento distante de horas que, segundo Moita (2007) contribui para que modelem sua subjetividade:

nos últimos dias [*o meu interesse*] tem se voltado para a construção de mundos, como chamam as cidades do jogo, mas também me interessa em fazer vídeos e na simulação descompromissada. Passo até três horas construindo casas e modelando o terreno. Considero que isso funciona como uma modelagem de argila, por exemplo, porque o resultado é perceptível e contemplado como qualquer outra criação, apesar de que se trata de uma construção virtual em que não posso sentir o cheiro, a textura ou a dureza. Também tenho me aventurado na criação de objetos em programas de modelagem 3D. Fico muito curioso quanto ao funcionamento do jogo (SAMUEL).

Percebemos ainda entre os/as jogadores/as aspecto associado ao prazer obtido pelo poder que detém em relação às personagens e seu destino, como de um Deus:

Jogar o the sims significa para mim, ser naquele momento a dona do mundo, literalmente pois sou eu quem comanda diversas vidas. Sou uma especie de deus e toda a cidade se reflete como eu gostaria que fosse a vida (LOLO).

E o melhor, ser “deus” de um pequeno mundo (CASTLE).

Em The Sims 3, criamos as histórias que quisermos e damos aos Sims o rumo que bem entendermos. Eis a chave para o sucesso de uma série que existe há mais de 10 anos (DOCONTRA).

## B) Tentando Escapar da Caixa Invisível...

Tal categoria faz alusão a expansão *showtime*, que entre outras trouxe a possibilidade do *sim* trabalhar como mágico, sendo um de seus truques escapar de uma caixa. Ainda nessa expansão os jogadores e as jogadoras podem enviar o seu *sim* de sua

“caixa” (computador) para a “caixa” (computador) de outra pessoa conectada no jogo pela internet. A “caixa invisível” também pode representar o mundo que se quer mudar, transformar ou simplesmente escapar, ainda que de modo virtual.

Nesse contexto a relação que se constitui no desenvolvimento do *sim* relaciona frequentemente um mundo idealizado livre de tensões, ascensão na carreira, situações de divertimento, lembranças da infância, experiências familiares, desenvolvimento de habilidade da personagem e à experimentação de sonhos ainda não necessariamente realizados fora do jogo:

o primeiro passo para mudar o mundo é sonhar com um mundo melhor. é uma espécie de mundo perfeito onde nada é levado na maldade, não há malícia, não é insinuações, o jogo é totalmente inocente e puro, honesto, e nos proporciona grandes momentos na tela de um computador (ALE).

Adoro o jogo pois me reporto á minha infancia e acredito que me realizo aí (LOLO).

Significa um tempo para me divertir, sair um pouco da minha realidade e voltar um pouco à infância e “brincar de casinha” (LUIZA SOARES).

De um modo bastante peculiar, há relatos entre os participantes que mostram a assunção de vivências pessoais, que são experienciadas no modo simulação do jogo, e a possível extensão dessa memória na projeção das personagens ou famílias. Essa relação, que os/as distancia de suas vidas e de limites socioculturais e econômicos fortalecidos pelo capitalismo real, é tida como objetivo de meta para famílias numerosas ou não, criadas no decorrer do jogo:

gosto de jogar com uma família (normalmente um casal) criada por mim, numa casa simples, com pouco dinheiro sem códigos. Gosto de vê-los crescer, subir em suas carreiras, aprimorar e completar os desafios das habilidades, ter filhos, envelhecer, ver as gerações seguintes” (CASTLE).

Gosto de fazer famílias grandes, com muitos filhos Jogo focando meu Sim a se dar bem no trabalho ao mesmo tempo em que precisa cuidar dos filhos participar na educação, ajudando na lição de casa, indo aos recitais na escola ou matriculando-os em internatos (DOCONTRA). Significa fugir desse

mundo louco em que vivemos e poder fazer coisas que, de um modo geral, não podemos fazer (DOCONTRA).

Enquanto a maioria dos participantes da pesquisa chama a atenção para a vida ideal possibilitada no jogo, Jonathan, referindo-se às “celebridades” do *The Sims*, destaca que: “por mais que aparente, a vida daquela pessoa popular, ou daquela pessoa que você na rua ou no ônibus não é tão maravilhosa. Todos temos problemas e devemos aprender a superá-los, sem esquecer de se divertir nas horas vagas” (JONATHAN).

Em nossa experiência de jogar o *The Sims* percebemos que a separação do real e do virtual para os jogadores e as jogadoras é uma linha tênue, nem sempre havendo percepção como a acima esboçada pela Luísa Soares e pelo Jonathan, que descrevem o jogo enquanto uma possibilidade de diversão e não como praticamente a única forma de viver. Em outras palavras, observamos que ao invés de escapar da “caixa” invisível, alguns jogadores e jogadoras mergulham na “caixa” como sendo o próprio mundo visível, como a descrição de Ale: “então bem, o jogo não é somente um jogo, mas sim um pedaço do que eu sou e vivi”.

### C) Expandindo Horizontes...

Essa categoria relaciona a maior mudança que a série *The Sims* sofreu com a criação da terceira geração, com a liberdade de ação que o “mundo aberto” – expressão utilizada durante a divulgação desta geração e explorada atualmente para indicar o avanço da jogabilidade - oferece, sendo que ao interromper o jogo e posteriormente reiniciá-lo, os *sims* estariam no último local em que estavam. Nas versões anteriores, ao interromper a sessão, o jogador era comunicado de que perderia todo desenvolvimento e o *sim* seria enviado de volta a casa dele.

Além disso, na versão atual os *sims* podem se deslocar (a pé, de bicicleta, a cavalo, de automóvel, de ônibus, de metrô, por teletransporte) por toda cidade, visitando outras casas, lotes comunitários e locais de trabalho, sendo possível ao jogador ou jogadora visualizar esse movimento, ou seja, expandindo horizontes. Nas versões anteriores, apesar de poder enviar o *sim* caminhando ou em um automóvel de um lugar para outro, não era possível acompanhar esse deslocamento, havia apenas uma tela de carregamento.

Expandindo horizontes, nesse artigo, relaciona-se aos aprendizados que os jogadores e as jogadoras descrevem no contato com o jogo. Destacam, ao jogar *The Sims 3*, as habilidades que desenvolvem, os processos criativos que realizam e refletem a respeito de suas experiências virtuais, que influenciam seu ser no mundo:

É viver a melhor fase da minha vida, a fase em que conheci muitas pessoas... cujo algumas se foram e outras ainda estão, é aprender muitas coisas novas, é aprender novas culturas, conhecer pessoas diferentes. O jogo me abriu grandes possibilidades, graças a ele eu aprendi a falar inglês sozinho... (ALE).

Com *The Sims 3* eu aprendi muita coisa relacionada à informática. O jogo me instigou a querer saber mais sobre hardware, sistemas operacionais, manipulação de objetos 3D, edição de imagens... Aprimorei também a minha escrita, já que o jogo admite que jogador escreva muitas histórias, biografias e descrições. Acredito que *The Sims* estimula a criatividade. O *The Sims 3* possui uma forte comunidade de jogadores. Participo de fóruns que tenho que seguir regras. Submeter-me as regras para uma convivência harmoniosa (SAMUEL); é mais que uma diversão, é um dos momentos em que manifesto a minha criatividade, seja imaginando histórias e escrevendo-as, criando mundos, objetos, construções e pessoas virtuais ou até mesmo vídeos (SAMUEL).

uma ferramenta ótima para minha irmã (vestibulanda, futura arquiteta), (CASTLE); *The Sims 3* possibilitou amizades com outros jogadores, possibilitou um romance passado (CASTLE).

Para Moita (2007), os jogos eletrônicos são material significativo na construção cultural da modernidade. Segundo a autora, ao fazer uso desses jogos, a relação de ensino e de aprendizagem é ressignificada e ressignifica a própria prática uma vez que

os conhecimentos ali vivenciados se desenvolvem associados a contextos que lhes dão sentido. Percebemos na fala de participantes, que a experiência constituída enquanto lazer no jogo *The Sims 3*, alcança outras esferas quando consideradas fora do contexto virtual:

como a vida de um sim é curta, tento ao máximo aproveitá-la e fazer quantas realizações eu conseguir, e levando isso para “o mundo real”, tento aproveitar cada segundo que me é dado (LUISA SOARES).

Aprendi que posso ser feliz, pois o jogo me tirou de um estado de depressão para uma vida mais completa. Aprendi também que existem outros interesses, e com isso ele me levou a diversificar mais minha vida. Agora tenho outras atividades que me fazem feliz e não somente o jogo como era no o principio (LOLO).

Encontramos nessa categoria, uma divergência: a mim o jogo realmente não ensina muita coisa, não o vejo como uma enciclopédia (CASTLE).

### **Considerações**

Eu não sabia, eu não tinha percebido  
 Eu sempre achei que era vivo [...]  
 Até achava que aqui batia um coração  
 Nada é orgânico, é tudo programado  
 E eu achando que tinha me libertado  
 Mas lá vem eles novamente  
 E eu sei o que vão fazer:  
 Reinstalar o sistema  
 (PITTY, 2007)

Nossas relações no contexto de mundo nos convidam a olhar de outra maneira para novas experiências humanas, sua intencionalidade e os valores estéticos que possibilitam sua realização. Conforme Schwartz (2003):

Com a perspectiva da virtualidade, inclusive envolvendo o lazer, adentramos uma nova etapa histórica, a qual tem, para a humanidade, grandes repercussões sociais e onde se comprova esse caminhar dialético entre o inteligível e o sensível, caracterizado no novo processo de re-criação da realidade cultural vigente (p.30).

Fazendo analogia com uma sala de aula em uma escola, entendemos que é possível ao aluno limitar-se a assistir a aula expositiva de dado professor ou professora, como também lhe é possível, interagir realizando perguntas, apresentando pontos de vista discordantes, buscar fontes de informação para além do/a professor/a, na biblioteca, na internet, com outros/as docentes ou colegas. Situação similar pode ocorrer no *The Sims 3*, onde é possível se ater à plataforma pronta, apenas manipulando os bonecos ou construindo lotes restritamente dentro do jogo, como é possível extrapolar sua forma, agindo como *modder* e subvertendo sua estrutura original ao quebrar códigos, inserir e disponibilizar aos demais jogadores e jogadoras alternativas que ampliem/modifiquem a relação com o jogo.

É nessa perspectiva que os processos criativos envolvidos no contato com o jogo *The Sims 3*, por seu dinamismo, desenvolvimento gráfico e relativa liberdade de customização em comparação às gerações anteriores, são apontados e relacionados com a modelagem de argila, material plástico/artístico que possibilita a marca pessoal de quem a manipula. No sentido dessa atração estética e visual, Moita (2007) afirma que:

As cores, as imagens e o movimento exercem fascínio, e os jovens ficam horas e horas com sua atenção capturada, rendidos ao seu encanto, modelando suas subjetividades, adquirindo saberes e transformando-os em um currículo mais poderoso que o escolar (p.13-14).

Por outro lado, concordamos com Curi (2006) no que diz respeito aos cuidados da leitura que se faz desses jogos e em sua instrumentalização, que ainda requer estudo,

pois: “[...] é importante um acompanhamento mais próximo do que acontece nesses jogos, quais são seus elementos, suas estruturas e suas origens, que tipo de ideologia está por trás e quais são os interesses ali envolvidos” (p.3).

O destaque atribuído ao papel assumido de “Deus em um pequeno mundo”, “criador de pessoas” e “controlador das relações e da vida dessas pessoas” que alguns participantes da pesquisa destacam como atrativo para a experiência com o jogo nos oferecem elementos que apontam uma vertente da ideologia do *The Sims 3*.

Nesse sentido, Chomsky (THE CORPORATION, 2003), ao falar sobre o processo ideológico de formação de consumidores para as grandes corporações, que tem por objetivo seduzir a população para maximizar o lucro. Assim, estimula modismos, futilidades, consumismo. “O ideal é ter indivíduos que são totalmente desassociados uns dos outros, cuja concepção de si mesmos, seu senso de valor é apenas ‘com quantas novidades eu posso me satisfazer?’”.

Existem diversas situações de lazer apresentadas no *The Sims 3*, que são simuladas pelas personagens (controladas ou não) e assistidas pelas pessoas que jogam. Há um incentivo forte ao consumismo e à necessidade de se adquirir bens valiosos (automóveis, casas, roupas, móveis, viagens, entre outros) ou alcançar o sucesso e a popularidade para que as personagens se realizem (conhecendo pessoas famosas, progredir na carreira profissional).

As possibilidades de lazer que o jogo *The Sims 3* oferece para as personagens, tais como “formar um grupo” com os amigos e ir para um local, “jogar bola”, “contar um história de terror”, “nadar”, “brincar de pega-pega”, entre tantas outras, experienciadas pelos/as jogadores/as no contexto do lazer virtual podem também ser realizadas em situações presenciais. “Brinque com a vida”, diz o slogan da franquia *The*

*Sims*. Talvez a alternativa seja: brinque na vida, no contexto da própria vida vivida e não apenas por meio de simulações virtuais, que a um simples clique de botão pode ser totalmente descartada.

Porém, conforme Bauman (2010) a cultura líquidomoderna:

é feita na medida da liberdade de escolha *individual* (voluntária ou imposta como obrigação). É *destinada* a servir às exigências desta liberdade. A garantir que a escolha continue a ser *inevitável*: uma necessidade de vida e um *dever*. A assegurar que a responsabilidade, companheira inseparável da livre escolha, permaneça lá onde a condição líquidomoderna a colocou: a cargo do *indivíduo*, apontado hoje como único administrador da "política da vida". A cultura de hoje é feita de *ofertas* (p.33).

Prossegue Bauman (2010) nos alertando para a “biodegradabilidade” das identidades em uma sociedade que é líquida – constantemente em mudança e distante de raízes, indicando o processo pelo qual os jovens reestruturam suas relações, para si e, com os outros, fundamentalmente, no contexto virtual. Essas identidades devem ser descartáveis; uma identidade que revele “[...] idade avançada deve ser fácil de abandonar: Talvez a biodegradabilidade seja o atributo mais desejado da identidade ideal” (p.69).

Nesse sentido, o lazer virtual é capaz de oferecer a possibilidade de ausentar-se de si mesmo, das amarras do relógio e do local onde nos encontramos, em *realidades* que podem ser criadas e re-criadas pelo tempo que se desejar, na qual a fruição é capaz de oferecer tanta satisfação quanto se busca. É essa dinâmica que encontramos no lazer virtual em nosso contato com o *The Sims 3* e com os jogadores e as jogadoras que colaboraram com a pesquisa, e para o qual procuramos chamar a atenção como um elemento potencialmente gerador de conhecimento.

A construção do conhecimento é histórica e tende a atender um a favor de quem e um contra quem, por isso o conhecimento deve ser analisado considerando

quem o estruturou, para quem, quando, como, em que contexto e por que. Essa análise requer a participação dialogada, entre as famílias, educadores/as e educandos/as, pois o fechar dos olhos para a experiência *virtual*, cada dia mais *real* em nosso cotidiano, em nada contribui para reflexão crítica de nossas escolhas (éticas) quanto aos modos (estéticos) com que nos relacionamos ao mundo. Escolhas que podemos instituir *fertilizando nossas imaginações* na busca pela *expansão dos horizontes* de nossas experiências, e que nos possibilitará a tão desejada *fuga da caixa invisível* que uma sociedade hierarquizada e pragmática tende a legitimar.

## REFERÊNCIAS

ANGELUCI, Regiane A.; CONTE, Christiany P. Considerações acerca do direito constitucional ao lazer e entretenimento: jogos virtuais e o direito de jogar. In: XVII CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI: XX anos da Constituição da República do Brasil: reconstrução, perspectiva e desafios, 17, 2008, Brasília. **Anais...** Brasília, 2008. p. 3153-3165. Disponível em: <[www.conpedi.org.br/manaus/arquivos/anais/brasil/02\\_546.pdf](http://www.conpedi.org.br/manaus/arquivos/anais/brasil/02_546.pdf)>.

BAUMAN, Zygmunt. **Capitalismo parasitário: e outros temas contemporâneos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

CAMARGO, Luiz O. de L. **O que é lazer**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1989.

CURI, Fabiano Andrade. Uma proposta para a leitura crítica dos videogames. **Comunicação e Educação**, ano XI, n.2, p.1-14, 2006. Disponível em: <http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/Comedu/article/viewFile/5855/5200>. Acesso em: 12 maio 2012.

DUMAZEDIER, Joffre. **Valores e conteúdos culturais do lazer**. São Paulo: SESC, 1980.

GATTI, Bernadete A. **A construção da pesquisa em educação no Brasil**. Brasília: Líber Livro, 2007.

GOMES, Romeu. A análise de dados em pesquisa qualitativa. In: MYNAIO, Maria Cecília de S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 30. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

GONÇALVES, Reinaldo. A empresa transnacional. In: KUPFER, David; HASENCLEVER, Lia. (Org.). **Economia industrial: fundamentos teóricos e práticos no Brasil**. 7. reimp. Rio de Janeiro: Elsevier, 2002. p.389-411.

MOITA, Filomena M. G. da S. C. Jogos eletrônicos: contexto cultural, curricular juvenil de "saber de experiência feito". In: REUNIÃO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO (ANPED): 30 anos de pesquisa e compromisso social, 30, 2007, Caxambu/MG. **Anais...** Caxambu, ANPED, 2007. p.1-17. Disponível em: <http://www.uff.br/emdiálogo/sites/default/files/anped2.pdf> Acesso em: 12 maio 2012.

NEGRINE, Airton. Instrumentos de coleta de informações na pesquisa qualitativa. In: MOLINA NETO, Vicente; TRIVIÑOS, Augusto N.S. (Org.). **A pesquisa qualitativa na educação física: alternativas metodológicas**. Porto Alegre: Editora Universidade / UFRGS / Sulina, 1999. p.61-93.

PENA, Ronaldo T. Apresentação. In: GOMES, Cristianne *et al.* (Org.). **Lazer na América Latina / Tiempo libre, ocio y recreación en Latinoamérica**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009. p.4.

PIRES, Giovani De L.; ANTUNES, Scheila E. Revisitando os interesses intelectuais do lazer mediante as inovações tecnológicas de informação/comunicação. In: MARCELLINO, Nelson C. (Org.). **Lazer e cultura**. Campinas: Alínea, 2007. p.89-117.

PITTY. Admirável chip novo. In: \_\_\_\_\_. **(Des)concerto**. Rio de Janeiro: DeckDisc, 2007. CD. 2,58 min.

SCHWARTZ, Gisele M. O conteúdo virtual: contemporizando Dumazedier. **Licere**, Belo Horizonte, v.2, n.6, p.23-31, 2003.

SCHWARTZ, Gisele M; CAMPAGNA, Josset. Lazer e interação humana no ambiente virtual. **Motriz**, Rio Claro, v.12, n.2, p.175-178, 2006. Disponível em: <[www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/.../94/71](http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/.../94/71)> Acesso em: 12 mai. 2012.

SCHWARTZ, Gisele M.; MOREIRA, Jaqueline C. C. O ambiente virtual e o lazer. In: MARCELINO, N. C. (Org.). **Lazer e cultura**. Campinas: Editora Alínea, 2007. p.149-170.

THE CORPORATION. Dir.: Mark Achbar; Jennifer Abbott. **DVD Duplo**. 2003 - São Paulo: Imagem Filmes. 144 min.

**Endereço dos Autores:**

Paulo César Antonini de Souza  
Av. Comendador Alfredo Maffei, 1380 – Apto. 32-B  
Jd. São Carlos  
CEP: 13.561-270 – São Carlos – SP  
Endereço Eletrônico: pauloantonouza@gmail.com