

NARRATIVAS MUDIÁTICAS DO COTIDIANO: *THE SIMS* E A JUVENTUDE

SANTOS, Deyseane Pereira (PPGLI/UEPB)

RESUMO

O game *The Sims* de William Ralph Wright, lançado no ano 2000 pela empresa Electronic Arts, ocupa a expressiva posição de um dos jogos eletrônicos mais vendidos de todos os tempos segundo o site *games.terra*. Tal sucesso, de acordo com Krüger e Cruz (2010), se deve ao fato de *The Sims* simular a realidade do ser humano de forma simplificada, apresentando níveis significativos de interação e de liberdade na construção da narrativa. Acreditamos, porém, que, juntamente com essas características essenciais ao jogo, o sucesso de *The Sims* encontra-se intimamente ligado ao fato deste jogo representar uma narrativa moderna do cotidiano que traz elementos da geração atual, a geração NET (TAPSCOTT, 1999). Isto posto, propomos neste trabalho analisar esta narrativa midiática multiforme (MURRAY, 2003), tentando demonstrar, de forma geral, como, através dos simulacros da realidade, *The Sims* apresenta as características desta geração como o individualismo, a valorização do presente, a diversidade de estilos, as multitarefas, o apego pelas mídias, entre outras, e como os elementos dispostos nesse game foram delimitados de acordo com as preferências dos jovens, permitindo um ambiente dinâmico onde podem ser testadas diversas possibilidades.

PALAVRAS-CHAVE: The Sims. Juventude. Narrativa. Geração NET.

START

De acordo com Santaella (2009, p. XI), os games funcionam como um produto cultural que passou a ser visto sob diversos primas, enquanto mídia, manifestação de arte e até como símbolo da cultura *pop*. Tal importância dada a este objeto comprova sua notável influência e relevância cultural na sociedade contemporânea. Os videogames transformaram-se, na atualidade, em “um expressivo e complexo fenômeno cultural, estético e de linguagem, que foi capaz de desenvolver, em seu curto período de existência, toda uma retórica própria que cumpre ser investigada.”

O jogo *The Sims de Will Wright*, lançado no ano 2000 pela empresa Electronic Arts, um dos jogos de maior sucesso na indústria dos *games*, orchestra, através do suporte digital, variados códigos que proporcionam ao usuário experiências sensoriais e emocionais bastante ricas. Simulando a vida real, através de um sistema narrativo aberto, *The Sims*, devido mistura midiológica existente em sua estrutura, possibilita ao usuário níveis considerados de

interatividade e imersão, motivo pelo qual este jogo alcançou a expressiva posição de um dos jogos mais vendidos de todos os tempos, segundo o site *games.terra*.

Todo e qualquer jogo é, por natureza, interativo e imersivo. Sem a participação ativa do jogador e sem o prazer “mágico” proporcionado pelo jogo não existe a experiência do jogar. A interatividade e a imersão são características importantíssimas quando estamos falando em jogos eletrônicos, no entanto, assumimos a posição de que o sucesso alcançado pelo *game The Sims* não reside apenas nessa propriedade. Sendo uma narrativa da vida cotidiana de uma família de classe média americana, *The Sims* traz, em sua estrutura, elementos característicos da geração contemporânea, a geração NET, como o individualismo, a valorização do presente, a diversidade de estilos, as multitarefas, o apego pelas mídias etc.; e nesta característica encontra-se o real motivo de seu sucesso. A geração NET, nomenclatura dada aos jovens que nasceram após a década de 1980, possui características que lhe são próprias e que as diferencia das demais gerações. Tais características encontram-se dispostas na estrutura narrativa de *The Sims* permitindo um ambiente dinâmico e multiforme, no qual podem ser testados diversas possibilidades.

1- A geração NET e os jogos eletrônicos

De acordo com Krüger e Cruz (2010), o grupo de jovens do final do século XX, conhecido como geração Y, possui um conjunto de características específicas que a difere das demais gerações como o individualismo, o hedonismo e o efetivo contato com as mídias digitais. Alves (2011, p.02) denomina esta geração como *Screenagers*, utilizando o termo de Rushkoff (1999), “para referir-se a crianças e adolescentes que nasceram no mundo do controle remoto, do joystick, do mouse e da Internet”. Tapscott (1999) define esse grupo como geração NET, pois esta se encontra intimamente ligada às mídias digitais com forte exigência pela hiperestimulação e pela interatividade. De acordo com este autor, as características desta geração são: capacidade de realizar diversas tarefas em simultâneo, baixa tolerância a ambientes “instrutivos”, aversão a atrasos na comunicação, valorização do presente, diversidade de estilos, considerável interesse a ambientes interativos, em que podem assumir o papel de atores e não apenas de espectadores, entre outras.

A despeito de não haver consenso no que tange a nomenclatura da juventude contemporânea, podemos perceber que o ponto convergente entre os estudiosos citados dá-se no fato de que tal geração ser marcada pela forte presença de tecnologias da comunicação cada vez mais interativas.

A interatividade está relacionada ao fato da geração Y ser a primeira a crescer em contato com a mídia digital. (...) quando a geração anterior (os *baby boomers*) era adolescente, a televisão estabeleceu-se como a tecnologia de informação de maior alcance. Mas para os jovens de hoje os métodos da mídia televisiva tornaram-se antiquados. A televisão é unidirecional, com a produção no comando de poucas pessoas. (...) os jovens desejam ser usuários, e não apenas espectadores passivos. Eles querem interagir com os meios, escolhendo possibilidades de acordo com suas características. (KRUGER e CRUZ, 2010, p.5)

Dentre as mídias contemporâneas mais consumidas pela geração NET, encontra-se em posição privilegiada os jogos eletrônicos ou *games*. A indústria dos *videogames*, de acordo como Santaella (2009) , é, atualmente, o setor mais importante da indústria do entretenimento, com vendas maiores que a indústria do cinema e da música. Segundo Bobany (2008), tal crescimento se deve ao fato de os games apresentarem uma característica única: a interatividade. Nos games, o jovem não é apenas jogador, mas também leitor e autor da narrativa.

Os videogames são criados, em sua maioria, com o objetivo de corresponder as preferências de seus jogadores, permitindo um espaço dinâmico onde podem ser testadas diversas possibilidades. Os usuários podem, através da característica imersiva de jogar, criar novos avatares, novos ambientes e um novo mundo. Os jogos eletrônicos tornam-se assim, um espaço de múltiplas criações, escolhas e aprendizados.

(...) os *videogames* oferecem modelos interativos a explorar. Eles simulam terrenos de aventuras, universos imaginários. Certo, trata-se de puro divertimento. Mas como não ser tocado pela coincidência dos extremos: o pesquisador que faz proliferar os cenários, explorando modelos numéricos (digitais), e a criança [e o adolescente] que joga um videogame experimentam, ambos, a escritura do futuro, a linguagem de imagens interativas, a ideografia dinâmica que permitirá simular os mundos (LÈVY, 2010, p.7).

De acordo com Alves (2011, p.3),

(...) a interação com as mídias síncronas e assíncronas vêm provocando modificações, reorganizações, exteriorizações e ampliações das funções cognitivas dos sujeitos, sendo denominadas por Lèvy (1993) como *tecnologias da inteligência*, atuando como elementos mediadores do processo de construção do conhecimento.

Essas tecnologias da inteligência apresentadas por Lèvy correspondem respectivamente à oralidade, a escrita e a informática. As duas primeiras apontam o desenvolvimento da humanidade nos últimos séculos. A última demarca a revolução promovida pelos suportes midiáticos na forma de produzir conhecimento e cultura, permitindo uma maior expansão da exteriorização da memória individual e coletiva iniciada com o advento da linguagem escrita e posteriormente intensificada com a imprensa.

A geração NET aprende também mediada pelas tecnologias, dentre elas os *videogames*, que funcionam como um meio midiático que possibilita e permite conhecimento, pois estes se constituem como novos objetos e espaços *transicionais* para construir e lidar com real (ALVES, 2011).

2- A interatividade e a imersão nos jogos eletrônicos

O termo interatividade surgiu na década de 70, no contexto das críticas aos meios e tecnologias que funcionavam de maneira unidirecional, e passou a indicar “um processo de permuta contínua das funções de emissão e recepção comunicativa” (ALVES, 2004, p.46). Apesar de o termo entrar em vigor apenas nesse período, a discussão sobre interatividade não é uma tão nova como parece, ela remota de 1932, quando Bertold Brecht a utilizava para se referir ao “processo de inserção democrática dos meios de comunicação numa sociedade plural, com participação direta dos cidadãos (...)” (MACHADO 1997, p.250).

Segundo Patriota e Cunha (2010, p.8), para compreendermos melhor como se desenvolve a interatividade é importante esclarecer que nesse processo comunicativo “os receptores se tornam usuários e não só recebem as informações, mas também agem sobre as mesmas”. Esses autores estabelecem uma diferença entre recepção ativa e interatividade. Para eles,

(...) a recepção ativa foi a forma que mais se assemelhou às possibilidades de interação trabalhadas nas novas mídias. Exemplos dessa técnica de contato com o receptor da mensagem são alguns programas televisivos como o Você Decide, o Big Brother Brasil (BBB), entre outros. Nesses programas, o espectador tem um papel fundamental no desfecho dos acontecimentos, pois são eles que dão continuidade à história através da escolha de um final. (2010, p.8)

Patriota e Cunha (2010) estabelecem alguns aspectos que diferenciam a recepção ativa da interatividade. Segundo eles, na recepção ativa, o espectador recebe possibilidades de finais que são pré-definidos, diferente de quando se trata da interatividade, que permite ao usuário a criação de suas próprias possibilidades. Diante dessa colocação podemos perceber que boa parte das mídias e equipamentos considerados hoje como interativos são na verdade apenas reativos. Os *videogames* são exemplos disso pois,

(...) solicitam a resposta do jogador/espectador, mas sempre dentro de parâmetros que são as regras do jogo estabelecidas pelas variáveis do programa. Isso quer dizer que nas tecnologias reativas não há lugar propriamente a respostas no verdadeiro sentido do termo, mas a simples escolha entre um conjunto de alternativas preestabelecidas. (MACHADO, 1997, p.26)

De acordo com Ferreira (2010) o que faz dos games um objeto específico “é a capacidade do usuário de definir o rumo da história, no momento em que este está em relação com o dispositivo”, todavia, essa capacidade é ilusória, pois a história já possui roteiros pré-definidos o que o usuário tem em mãos é a construção do desenrolar da história, já que o final, caso o jogador atinja os objetivos, é determinado pelo roteiro do jogo.

(...) os games funcionam com base em um sistema de banco de dados e possibilidades de situações, mediadas pela interface do dispositivo. Aos sinais de entrada do usuário (comandos realizados por meio de controles ou teclados), a máquina oferece um feedback, com base em seus registros. O usuário, ao contrário de como é levado a acreditar, não possui todas as possibilidades de ação ao seu dispor, mas aquelas determinadas pelo programador idealizador do game.(FERREIRA, 2010, p.7)

Segundo Ferreira (2010) há dois tipos de interatividade que podem ser estabelecidas: uma trivial e outra não-trivial. A interatividade trivial constitui-se de um sistema fechado que possui um conjunto finito de elementos. Essa interatividade é a mais comum nos jogos de *videogame*. A interatividade não-trivial é aberta a infinitas possibilidades de integração de elementos, nela “a máquina não está presa a respostas registradas em seu banco de dados, mas pode apreender novos comportamentos de acordo com a ação do usuário” (FERREIRA, 2010, p.7). Este tipo de interatividade

(...) nunca chegará a ser totalmente satisfatória, pois para que as possibilidades do usuário fossem infinitas, seria necessário um banco de dados igualmente infinito. Uma alternativa é o desenvolvimento de dispositivos “inteligentes”, que não funcionam apenas por meio de respostas pré-programadas, mas, ao contrário, “aprendem” a tomar atitudes ao longo de sua relação com o usuário, no momento em que este está jogando. (FERREIRA, 2010, p.8)

De acordo com Ferreira (2010) a interatividade não-trivial representa o pico da imersão e da simulação do usuário, pois estaria mais próximo das situações vividas na vida real.

Santaella (2010, p.4), a esse respeito, afirma que

(...) há os níveis mais baixos de interatividade em que a ação do usuário é meramente reativa, pois, embora suas respostas sejam imprescindíveis ao jogo, elas se dão sempre dentro de parâmetros que são as regras do jogo estabelecidas pelas variáveis do programa. Mas há também um limiar alto de interatividade, quando o programa está imbuído de complexidade, multiplicidade, não-linearidade, bidirecionalidade, permutabilidade, potencialidade (combinatória), imprevisibilidade etc., permitindo ao usuário-interlocutor-fruidor a liberdade de participação, de intervenção, de criação. É justamente um ideal desse tipo que o game como produto criador visa atingir. A interatividade não apenas como experiência ou agenciamento do interator, mas como possibilidade de co-criação de uma obra aberta e dinâmica, em que o jogo se reconstrói diferentemente a cada ato de jogar.

Certamente, o aumento das possibilidades de ação do usuário dentro do game é um dos fatores cruciais para que este tenha uma sensação de imersão naquela realidade virtual. Entende-se por imersão a aproximação cada vez mais estreita entre usuário e mídia na qual “o mundo virtual busca apresentar a realidade através da verossimilhança a fim de promover

uma experiência em que os usuários, através da interatividade, se envolvam a ponto de confundir-se com um momento real.” (PATRIOTA e CUNHA, 2010, p.10)

A imersão é uma propriedade ligada diretamente à interatividade e é fundamental para a comunicação digital. Assim como a interatividade, a imersão também apresenta níveis que vão desde os graus mais leves até os mais profundos.

No grau mais leve, basta estar plugado em uma interface computacional para haver algum nível de imersão. Ela vai acentuando-se na medida mesma da existência de um espaço simulado tridimensional e na possibilidade de o usuário ser envolvido por esse espaço como na realidade virtual, quando se realiza o grau máximo de imersão. Mas há graus intermediários, como ocorrem nos jogos eletrônicos providos da simulação que é própria da espacialidade audiovisual 3D. Esta se constitui no paradigma da construção espacial do mundo digital – a geração de objetos e ambientes tridimensionais navegáveis através da modelagem de polígonos. (GOMES, 2003 apud SANTAELLA, 2010, p.3)

Os jogos de RPG são exemplos disso, pois neles “os usuários imergem completamente em um ambiente fictício onde podem agir, através dos personagens, desenvolvendo várias ações, usando poderes e participando ativamente da história” (PATRIOTA e CUNHA, 2010, p.12). Apesar de ser um jogo off-line a forma de imersão encontrada nesses jogos é a mesma dos jogos on-line, pois em ambas as situações “as pessoas utilizam ferramentas de interação que fornecem a participação ativa nos contextos, o que propicia um engajamento ainda maior entre usuário/jogador e os elementos.” (PATRIOTA e CUNHA, 2010, p.12)

Certamente, o objetivo dos jogos de RPG e de outros jogos eletrônicos está baseado em dá ao usuário o máximo a sensação de realidade, levando-o a tomar essa interação como uma de suas realidades temporais a partir do uso de tecnologias cada vez mais avançadas.

Sendo assim, através do desenvolvimento de plataformas cada vez mais desenvolvidas tem sido possível proporcionar ao usuário experiências de imersão e interação cada vez mais profundas que podem ficar restritas às telas dos computadores, bem como estender-se para um ambiente caracterizado com várias tecnologias.

2-

The Sims: a Narrativa da vida ordinária

Uma opção para a análise e a observação dos jogos eletrônicos é dada pela narrativa presente nestes. Tramas e enredos cada vez mais bem estruturados são comuns em títulos recentes.

No que se refere à liberdade na construção de narrativa em *games*, podemos perceber que um dos jogos de maior sucesso foi lançado no ano 2000. *The Sims*, de Will Wright, no seu ano de lançamento alcançou um sucesso tão grande que institutos de pesquisa norte-americano como o PC Data apontou-o como um dos títulos mais vendidos no ano de 2000 e o site *games.terra* classificou-o como um dos jogos eletrônicos mais vendidos de todos os tempos. Todo esse sucesso deve-se em parte ao fato de o jogador exercer uma grande influência no cenário e nos personagens do jogo, podendo dirigir a vida de pessoas virtuais, construindo suas casas e controlando desde suas carreiras profissionais até as tarefas mais comuns do cotidiano humano, como tomar banho ou cozinhar.

O jogo *The Sims* pode ser classificado como uma narrativa multiforme, aquela em que múltiplas versões podem ser geradas a partir da mesma representação fundamental, como num jogo que pode ser repetido de diversos modos (MURRAY, 2003). Ele se encaixa na categoria de simulação, ou seja, está ligado à transcrição de situações, seres, objetos ou lugares que são baseados em um tema existente no mundo real. Este *game* permite ao jogador a possibilidade de construir uma vida virtual, com elementos da vida real. Dito de outro modo, o jogador pode criar seu avatar e colocar nele características humanas, baseando-se no real ou no imaginário. Com isso, cada um desses seres virtuais possui uma aparência física e personalidade diferenciada, que são definidos pelo próprio jogador ao iniciar o jogo. Em outras palavras, o jogador tem a possibilidade de estabelecer os atributos de personalidade do seu avatar: anseio, extroversão, disposição, temperamento e autonomia, assim como estabelecer o seu comportamento etc., como nos mostra a figura 1.



Figura 1 - The Sims 3: Tela de criação do personagem

Apesar da liberdade encontrada na construção da narrativa deste *game* ser considerada significativa devido ao fato de promover níveis consideráveis de interatividade e imersão se comparados a outros jogos eletrônicos, acreditamos que o sucesso de *The Sims* não se deve apenas a estes fatores. É claro que tais aspectos são importantíssimos quando estamos falando em jogos eletrônicos, porém, juntamente com isso, assumimos a posição que o sucesso de *The Sims* reside no fato deste jogo apresentar as características da geração NET como o individualismo, a valorização do presente, a diversidade de estilos, as multitarefas, o apego pelas mídias, entre outras. Tais características encontram-se dispostas nesse *game* e foram delimitadas de acordo com as preferências dos jovens, permitindo um ambiente dinâmico e criativo.

O jogo *The Sims* apresenta diversas situações narrativas que agradam à geração NET, a principal delas é a interatividade presente nas possibilidades de comando e criação do jogo. No entanto, outras características referentes a essa geração podem ser apontadas no decorrer dessa narrativa.

A capacidade de realizar diversas tarefas em simultâneo, característica da geração NET, pode ser percebida pelos diversos comandos presentes no *game*. Para uma melhor ordem do cotidiano dos personagens, o jogador precisa ter a habilidade de realizar as tarefas diárias simultaneamente, tudo em tempo hábil, para que o *Sim* tenha mais possibilidades de se dedicar ao lazer e diversão. Uma parte significativa da narrativa é voltada para os fatores de divertimento, no entanto, atividades como jogar lixo, secar o banheiro após um banho, lavar louça, entre outras, precisam ser realizadas cotidianamente para garantir um nível alto de satisfação do *Sim*.

Outro fator de grande importância é a questão do tempo, visto que este exerce grande pressão neste *game*. Em *The Sims*, a contagem do tempo é bem mais acelerada, os *Sims* gastam muito mais tempo para realizar tarefas simples como tomar um banho, se comparados ao mundo real. Com relação à contagem de dias, em algumas versões não existe final de semana, o que torna o cotidiano dos *Sims* muitas vezes monótono e repetitivo. A quebra desta rotina encontrada no jogo depende da criatividade do usuário no agir de sua narrativa. Este aspecto temporal do videogame liga-se intimamente a noção de tempo da geração NET, na medida em que tal conceito para esta geração ganhou uma velocidade rápida com ausência de intervalos. Para este grupo de jovens o tempo precisa ser aproveitado de maneira descontraída e divertida. A valorização do presente está nesta busca obstinada de aproveitar cada instante da vida (KRUGER e CRUZ, 2010).

Em *The Sims*, o hedonismo, a busca do autoprazer, da juventude atual se encontra plasmado na personalidade dos personagens do jogo, pois estes possuem necessidades que devem ser saciadas imediatamente para alcançar um estado geral de felicidade. As necessidades dos *Sims* são marcadas por uma barra que deve ser sempre mantida em verde para garantir a satisfação geral do personagem, conforme a figura 2.



Figura 2- The Sims 3: Barra de necessidades

The Sims foi construído em três modalidades que organizam e saciam as necessidades dos avatares: o modo construir, o modo comprar e o modo viver. No modo construir, encontramos diversas ferramentas que auxiliam na construção da casa dos *Sims*. Nele há estruturas como pisos, paredes, portas etc. O modo comprar oferece a oportunidade do *Sim* adquirir objetos para suprir as suas necessidades e decorar a sua casa. Assim como na vida real, cada objeto possui um preço diferenciado e para comprá-lo o *Sim* deve possuir dinheiro suficiente, que ele adquire através do seu trabalho. Uma característica importante desse modo

é que quanto mais caros os objetos, maior satisfação eles proporcionam aos *Sims*. No mundo virtual o jogador tem a oportunidade de adquirir uma grande variedade de objetos de acordo com suas necessidades e com sua condição financeira.

Segundo Tapscott (1999 apud KRUGER E CRUZ, 2010, p.7)

(...) o interesse da geração Y por coisas materiais não quer dizer luxo, mas sim que eles apenas possuem uma maior lista de necessidades. (...) este não é um materialismo de ostentação, é apenas o consumo de produtos que os jovens consideram básicos para seu dia-a-dia. O problema é que a ascensão dos meios de comunicação acabou transformando o rádio, a televisão e o computador em elementos fundamentais da vida moderna. Há ainda uma tendência na personalização de produtos e serviços.

No modo viver, encontramos os aspectos emocionais e comportamentais do *Sim*, que são determinados de acordo com as necessidades supridas. Quando um *Sim* está sofrendo alguma falta de cuidado, seu humor muda, geralmente torna-se triste ou melancólico.

A barra de necessidades do jogo *The Sims* foi baseada na pirâmide de Maslow (1960) que aponta e hierarquiza as necessidades do ser humano em uma escala gradual. Os níveis de necessidade citados por Maslow são: fisiológicos, segurança, afeto, status e estima e realização. Os personagens do jogo possuem necessidades que precisam ser saciadas de forma constante para não alterar bruscamente o seu humor. São seres virtuais com características individualistas que praticamente não possuem um passado e não pensam no futuro, tudo tem que ser imediato.

Outra característica presente no jogo é a diversidade de estilos e de escolhas. No jogo, o *Sim* tem a possibilidade de pertencer a diversas tribos e de estabelecer diferentes tipos de relacionamento, desde homoafetivos a heretossexuais, como nos mostra a figura 3.



Figura 3- The Sims 3: Relacionamento homoafetivo.

The Sims proporciona ao jovem a liberdade de comandar e julgar as situações de acordo com seus princípios morais e sua própria personalidade. Mas, apesar deste “livre-arbítrio” proporcionado pelo jogo, podemos notar a existência de alguns princípios éticos provavelmente baseados na cultura norte americana, de onde se origina o jogo. Ao observar o jogo constatamos que os *Sims* adultos podem desenvolver relacionamentos homoafetivos, e neste relacionamento têm a possibilidade de adotar filhos, mas as crianças não podem namorar nem ter contato mais íntimo com os outros. Da mesma forma, aquelas que faltam à escola e não estudam podem ser retiradas da família por uma assistente social, assim como os bebês que não forem bem cuidados pelos pais.

Desde o lançamento do jogo, os criadores se preocuparam em trazer várias expansões com diversas opções e variedade de elementos, todas ligadas aos interesses da geração atual. *The Sims 3*, por exemplo, traz diversas inovações com relação as versões anteriores. Nele as vidas dos *Sims* não giram mais ao redor das suas casas, pois nesta versão eles possuem a possibilidade de explorar livremente a vizinhança. Cada *Sim* tem uma personalidade única, graças ao novo sistema de traços de personalidade, substituindo os tradicionais signos do zodíaco, presentes nas edições anteriores. O livre acesso ao ambiente virtual possibilita aos avatares o conhecimento de diversos lugares. Por serem livres, todos os *Sims* da vizinhança envelhecem com o passar do tempo, sem o controle do jogador, em contraponto ao que ocorria em *The Sims 2*. Entretanto, isso cria uma experiência de jogo mais concreta e homogênea. *The Sims 3* introduz o novo sistema de Modificadores de Humor, no qual, diferentemente das versões antigas do jogo, deixar seu *Sim* feliz restringia-se a comer, dormir, divertir-se e socializar-se, estando estes ainda presentes, porém em segundo plano. Atividades rotineiras como escovar os dentes e fazer uma visita ao parque geram modificadores de humor positivos, que acompanham o *Sim* pelos próximos minutos ou horas. Em contrapartida, acontecimentos ruins, como ter um "acidente" ou tirar notas baixas na escola geram modificadores negativos. Estes definem diretamente como seu *Sim* se sente no meio que o cerca, refletindo como ele interage com outros *Sims* e objetos. *The Sims 3* inova com um nível estratégico nunca visto antes na série, o qual garante horas de diversão, baseados nas escolhas únicas de cada um. Dessa forma, a Eletronic Arts continuou inovando objetivando manter o interesse dos jogadores, em um ambiente que pode oferecer diversas possibilidades. Assim,

The Sims representa uma narrativa moderna da sociedade por trazer elementos da geração atual.

CONCLUSÃO

Devido à grande e diferente quantidade de linguagens tanto técnicas como narrativas existentes nos *games*, é inegável afirmar a riqueza desse campo de estudo para a comunicação humana. Esse objeto multifacetado tem se tornado uma das mídias mais consumidas pela geração atual, a geração NET, devido às potencialidades que lhes são inerentes, exemplo disso é o game *The Sims*.

Considerado pelo site *games.terra* como um dos jogos mais vendidos de todos os tempos, *The Sims* possibilita ao usuário o exercício da criação e gerenciamento da vida de personagens virtuais, os avatares, através da simulação da vida real.

A liberdade encontrada na construção dessa narrativa é fator de grande valia para o seu sucesso, pois proporciona níveis consideráveis de interação e imersão se comparados a outros jogos eletrônicos, porém, o sucesso de *The Sims* não se deve apenas a esses aspectos. Assumimos a posição de que juntamente com a liberdade narrativa, a interatividade e a imersão, aspectos importantíssimos quando estamos falando em jogos eletrônicos, o sucesso de *The Sims* reside no fato dele representar, de forma geral, através dos simulacros da realidade, as características da geração NET como a valorização do presente, as multitarefas, o apego pelas mídias, a diversidade de estilos etc. Sendo assim, a ambientação e os elementos dispostos nessa narrativa foram delimitados de acordo com as preferências dos jovens, permitindo um ambiente dinâmico onde podem ser testadas diversas possibilidades.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama. *Gamer over: jogos eletrônicos e violência*. Salvador: L.R.G, 2004.

ALVES, Lynn Rosalina Gama, *Matar ou morrer: Desejo e agressividade na cultura dos jogos eletrônicos*. Disponível em: < http://www.lynn.pro.br/pdf/art_intercom.pdf> Acesso em 15 de Out. 2011.

BOBANY, Arthur. *Videogame arte*. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2008.

FERREIRA, Emmanoel M. *Games, cinema e interatividade*. Disponível em: < [_realidade sintetica.com/pdfs/ferreira_Intercom2006.pdf](http://realidade.sintetica.com/pdfs/ferreira_Intercom2006.pdf)>. Acesso em 10 de mai. 2010.

- KRUGER, Fernando Luiz. CRUZ, Dulce Márcia. *Jogos (virtuais) de simulação da vida (real)*. Disponível em: < www.portcom.intercom.org.br/ > Acesso em: 23 de mai. 2010.
- LÉVY, Pierre. *Tecnologias intelectuais e modos de conhecer: Nós somos o texto*. Disponível em <http://www.hotnet.net/PierreLevy/nossomos.htm> Acesso em 10 de mai. 2010.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas –SP: Papirus, 1997.
- MASLOW, Abraham Harold. *Introdução à Psicologia do Ser*. Rio de Janeiro: Eldorado, 1960.
- MURRAY, J. H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003
- PATRIOTA, Karla Regina Macena Pereira. CUNHA, Joana Rizzo Carneiro da. *Interatividade, Imersão e Leitura não-linear: Os Novos meios e as novas linguagens*. Disponível em: www.portcom.intercom.org.br/novosite/ Acesso em: 17 de jun. de 2010.
- 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
- SANTAELLA, Lúcia. *Games e comunidades virtuais*. Disponível em:< www.canalcontemporaneo.art.br/.../000334.html > Acesso em 15 de mai. 2010.
- TAPSCOTT, Don. *Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da geração Net*. São Paulo: Makron Books, 1999.