

Marcos Elízio de Moura Braga

O JOGO DAS NARRATIVAS

Ranhuradas do mundo, pelos diários virtuais e outros ambientes narratológicos do game The Sims

Dissertação apresentada ao curso de Mestrado do Programa de Pós-graduação em Comunicação, da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Área de concentração: Comunicação e Sociabilidade Contemporânea.

Linha de pesquisa: Processos comunicativos e práticas sociais.

Orientadora: Prof^ª.Dr^ª. Regina Helena Alves da Silva

Belo Horizonte
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da UFMG
2009

AGRADECIMENTO

Em primeiro lugar, agradeço a Deus pela oportunidade do trabalho e do estudo, que sem a sua constante vigilância, seria impossível a prática de qualquer investida ou capricho humano no caminho do desenvolvimento intelectual, moral e espiritual. Agradeço a minha família e a Maria Christina, por todo apoio, amor e iluminação diária. São para vocês todos os esforços de minha vida, que só fazem sentido se estiverem do meu lado. Aos amigos, agradeço por terem compreendido os momentos de reclusão e concentração nesta caminhada. Agradeço ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da UFMG, pela oportunidade de explorar meu potencial e dividir com os colegas boas experiências. Agradeço a Prof^a. Dr^a Regina Helena Alves da Silva, pela orientação e por toda abertura de aprendizado, trabalho e amizade, que se figurou ao longo deste período de dedicação mútua. Obrigado pela oportunidade de participar de seu grupo de pesquisa, e pelo rico contato não só com a parte acadêmica, mas principalmente, com o caloroso trabalho na extensão e no ensino. Gostaria de também deixar registrado o agradecimento a todos os professores do departamento, em especial para a Prof^a. Dr^a Maria Beatriz Almeida Sathler Bretas e ao Prof. Dr. Bruno Souza Leal, pela honesta e competente qualificação do trabalho, pelo aprendizado e pelos bons conselhos. Obrigado a todos!

RESUMO

Nesta pesquisa trabalharei com a temática: Games e Narrativas. Ao longo deste trabalho iremos percorrer um caminho, ou melhor, um possível “encadeamento narratológico” que, de certa forma, pode conceder aos jogadores do *game The Sims*, a possibilidade de se expressarem e abordarem o cotidiano através de diferentes formas narrativas. Nesse trajeto, iremos analisar além do “gameplay” do jogo, as possibilidades narrativas do site oficial de *The Sims*, e as publicações dos “diários” virtuais do game, que são escritos pelos próprios jogadores a partir do cibercotidiano de seus avatares. Tentaremos perceber ao longo da pesquisa, como os jogadores conseguem se expressar, experimentar novas formas de tensionar e se fazer presente no mundo, por meio de uma das diversas possibilidades digitais de narrativa.

Palavras-Chave: Comunicação, Narrativas, Games, The Sims

ABSTRACT

This research will work with the theme: Games and Narratives. Throughout this paper we follow a path, or rather a possible "narratological chain" that somehow, could give to players of The Sims, the possibility to express and address their everyday life through different narrative forms. In this path, we will look beyond the "gameplay", and try to analyze the narrative possibilities of the official website of the game, and the publications of the "The Sims diaries", that are written by the players themselves about the life of their avatars. We will try to see throughout this research, how the players can express themselves, try new ways to interact and to be present in the world through one of several possibilities of digital storytelling.

Key-words: Communication, Narratives, Games, The Sims

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

NO CAMPO, NA PESQUISA.....	09
----------------------------	----

CAPÍTULO 01

GAMES E NARRATIVAS.....	19
1.1 – Chaves de leitura do mundo.....	19
1.2 - Jogos e cotidiano.....	24
1.3 - Jogar, narrar, comunicar.....	28
1.4 - Encadeamentos narratológicos.....	39

CAPÍTULO 02

AMBIENTES NARRATOLÓGICOS DE THE SIMS.....	50
2.1 – O game The Sims.....	52
2.1.1 – Entendendo o gameplay.....	58
2.2 – Do game para os diários de The Sims.....	65
2.2.1 – O site oficial de The Sims.....	65
2.2.2 – Os diários virtuais de The Sims.....	74

CAPÍTULO 03

EXPLORANDO OS DIÁRIOS.....	83
3.1 – O narrar dos diários.....	85
3.2 – Cinco autoras, cinco diários.....	93
3.2.1 – Quem é esta garota?	93
3.2.2 – Um Forte Arvoredo.....	98
3.2.3 – \$\$\$Dinheiro\$\$\$.....	103
3.2.4 – Uma nova chance.....	107
3.2.5 – Bernardo & Bianca.....	112
3.3 – Ranhuras do mundo pelos diários.....	117

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

CONVITE AO PENSAR.....	122
-------------------------------	------------

<u>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</u>	128
---	------------

<u>SITES.....</u>	131
--------------------------	------------

LISTA DE FIGURAS

Fig. 01 - Gráfico dos ambientes narratológicos de The Sims.....	43
Fig. 02 - Quadro de pacotes de expansões do jogo The Sims.....	54
Fig. 03 - Tela do jogo e menu funcional do personagem.....	61
Fig. 04 - Tela principal do site oficial de The Sims 2.....	66
Fig. 05 - Tela de acesso aos sites mundiais de The Sims.....	67
Fig. 06 - Tela principal do novo layout do site.....	70
Fig. 07 - Tela principal do site oficial de The Sims 3.....	72
Fig. 08 - Ferramenta de produção de diários virtuais do site.....	77
Fig. 09 - Primeira página de um diário de The Sims.....	78
Fig. 10 - Assinaturas nas imagens do diário.....	90
Fig. 11 - Cenas do diário de <i>Pmattos</i>	97
Fig. 12 - Cenas do diário de <i>Carmita</i>	102
Fig. 13 - Cenas diário de <i>Candgnr</i>	106
Fig. 14 - Cenas do diário de <i>Crisfried</i>	111
Fig. 15 - Cenas do sonho de Bianca Cody.....	114
Fig. 16 – Revista “Caras Famosas”.....	114
Fig. 17 - Cenas do diário de <i>Mynna</i>	116
Fig. 18 – Resultado da enquete no fórum oficial do site.....	120

INTRODUÇÃO: NO CAMPO, NA PESQUISA

Ao longo da história, o desenvolvimento da mídia e o surgimento das tecnologias da comunicação e informação (TCIs), de certa forma, influenciaram a maneira com que o homem percebe e constrói o mundo a sua volta. A inauguração de novos dispositivos¹, gêneros e tecnologias, que embarcam os mais variados entrecruzamentos de imagens e narrativas, em todas as épocas, evocaram posturas diferenciadas dos indivíduos para 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 quadros interpretativos, passando a ser observados como “chaves de leituras” do mundo.

¹ “O dispositivo é um componente do contrato de comunicação sem o qual não há interpretação possível das mensagens, da mesma forma que uma peça de teatro não faria muito sentido sem o seu dispositivo cênico. De maneira geral, ele compreende um ou vários tipos de materiais e se constitui como um suporte com o auxílio de uma certa tecnologia.” (CHARAUDEAU, 2006, pág. 105)

Janet H. Murray (2003), ao se indagar sobre o futuro da narrativa no ciberespaço, percebe que os *games*, potencialmente, também podem se apresentar como um campo fértil de representações, trocas e produções simbólicas. Para a autora o jogo é um tipo de narrativa que se assemelha muito com o universo da experiência cotidiana, ou como assinalava Johan Huizinga (1971), a atividade lúdica está na origem da cultura do homem, sendo que a idéia de jogo é central nas civilizações. Assim, de acordo com o filósofo, em jogo temos a oportunidade de simular ou encenar nossa relação com o mundo, vencer as dificuldades, sobreviver às inevitáveis batalhas, redecorar nosso espaço, repensar nosso tempo e dominar as mais adversas situações. “Os jogos oferecem um treinamento seguro em áreas que possuem um valor prático real; eles constituem ensaios para vida.” (MURRAY, 2003, p.142)

Porém, o estudo sobre *games*, embora tenha se alargado hoje a diversas áreas do conhecimento como: a Sociologia, Psicologia, Educação, Comunicação Social, Ciências da Computação, dentre outras áreas do conhecimento, possui ainda uma reflexão e produção acadêmica recente. É possível afirmar isso pelo menos por duas razões: a primeira se deve ao ainda tímido reconhecimento, interlocução e troca acadêmica, a respeito desse tema, entre as áreas de conhecimento citadas acima. Um claro exemplo dessa timidez, se ilustra na tardia criação do *Simpósio Brasileiro de Games*². O “SB Games”, que hoje é considerado um dos eventos mais importantes de pesquisa e desenvolvimento na área de jogos e entretenimento digital da América Latina, que reúne cientistas, artistas, designers, professores, estudantes, centros de pesquisa e a indústria de jogos, começou suas produções apenas no ano 2002. A segunda razão é que um dos principais sites internacionais sobre o estudo científico de *games*, o *Game Studies*³, entrou no ar apenas no ano de 2001. Outros dois sites que hoje são uma significativa fonte de produções acadêmicas mas que possuem também ainda um repertório recente, são: o *Games and Culture*⁴, datando suas produções somente a partir de 2005 e o portal brasileiro *Gamecultura*⁵ que entrou em funcionamento apenas em 2006. Antes disso as discussões acadêmicas sobre jogos eletrônicos, principalmente os debates voltados à Comunicação, quando aceitos em simpósios e congressos, se adaptavam geralmente nos

² <http://www.inf.pucminas.br/sbgames08>

³ <http://www.gamestudies.org>

⁴ <http://www.gamesandculture.com>

⁵ <http://www.gamecultura.com.br>

GTs de cibercultura, entretenimento e temas livres. Outro aspecto que é relevante lembrar é que a ABRAGAMES⁶, a *Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Eletrônicos*, a mais importante organização brasileira sobre o tema, e que hoje se coloca como financiadora de muitos eventos acadêmicos, tendo como principal objetivo fortalecer a indústria nacional de jogos, teve seu estatuto aprovado apenas no princípio do ano de 2004.

Nesse panorâma percebemos que, na primeira década da virada do milênio, o estudo acadêmico sobre jogos tem crescido em progressões geométricas. Acredito também que existam, pelo menos, três motivos para esse crescimento: o primeiro é que apenas agora a comunidade acadêmica esteja fornecendo a devida atenção aos teóricos fundadores do estudo sobre jogos. São eles: Johan Huizinga (1971) com sua obra escrita em 1938, *Homo Ludens*, ou o homem lúdico; Roger Caillois (1990) com seu livro: *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*; e coloco também nesta base, George H. Mead (1934), com seu capítulo *Play, the game, and the generalized other*, do livro *Mind, self and society: from the standpoint of a Social Behaviorist*, e Sherry Turkle (1996) com sua análise sobre os jogos textuais online (MUDs) em seu livro *Life on screen*. O segundo motivo é que a partir destes teóricos e de suas incontáveis interlocuções com as diversas áreas do conhecimento, a academia começou perceber que, os jogos em geral e os *games* eletrônicos, não estão apenas voltados ao puro e descompromissado entretenimento. Mas também podem ser arenas que, integradas no cotidiano, dependendo de suas especificidades, dispositivos e contextos, concedem aos indivíduos a possibilidade de se relacionar, competir, negociar, construir visões de mundo, simbologias, referenciais e quadros de sentidos. O terceiro motivo, e que a meu ver, despertou o grande interesse para todas as áreas, é o que está alicerçado na base econômica e no advento da cibercultura. Com o tão anunciado *progresso econômico*⁷ das indústrias que investem em *games* e em outros agentes promissores da cibercultura (como a telefonia móvel), pesquisadores ficaram incapazes de ignorar a relevância dos jogos eletrônicos no contexto contemporâneo. Em uma das pesquisas mais *recentes*⁸, produzida pela

⁶ <http://www.abragames.org>

⁷ No Brasil, somando-se a produção de software e hardware, de acordo com a pesquisa divulgada pela ABRAGAMES em 2008, o produto nacional bruto do setor de jogos eletrônicos chega a 87,5 milhões.

⁸ <http://www.abragames.org/docs/AbraGames-Pesquisa2008.pdf>

ABRAGAMES, que realizou um mapeamento do crescimento industrial do setor nos últimos 4 anos, datada em julho de 2008, observou-se um crescimento significativo da produção de *games* nacionais nos últimos 2 anos, e a expectativa de uma ascensão ainda maior a partir do ano de 2009, graças à recente vinda de estúdios internacionais para o Brasil. A tão anunciada superação do lucro acumulado com a venda jogos eletrônicos em relação ao capital anual adquirido pelo indústria cinematográfica despertou grande interesse, não só para empresários oportunistas, mas também para os pesquisadores mais atentos. Alguma coisa havia de interessante nos *games* que antes não haviam percebido. Porque tanta gente compra, vende, joga e divulga? Porém a quantidade de pesquisas acadêmicas relacionadas ao cinema em relação ao número de trabalhos científicos sobre *games* ainda se encontra bastante destoante.

Com base nessas e em demais razões surgiram, e ainda são produzidas, investigações instigantes sobre o potencial dos *games*, ou seja, da importância simbólica de seus dispositivos e dos usos nas diversas áreas do conhecimento. Por esse caminho não posso deixar de citar algumas linhas de pesquisa e autores que inauguraram e marcam hoje as pesquisas sobre essa temática. Tentarei fazer um breve panorama sobre o estudo acadêmico de *games*, para indentificar como esta temática está sendo tratada até o presente momento. Desenharei um breve painel através de pesquisas em acervos de sites como o *Games Studies*, *Games and Culture*, *Gamecultura*, no site da ABRAGAMES, em anais de eventos, mecanismos de busca por artigos acadêmicos, e painéis de outros autores que talvez traçaram um panorama semelhante.

Assim sendo, até então, citei os textos fundadores que ainda servem como base para a discussão sobre jogos e cultura. A partir deles, muitas áreas acadêmicas traçam linhas, ou melhor, redes de pesquisa (já que os nós analíticos se cruzam), de notável variedade. Através do simples uso de mecanismos de busca por artigos acadêmicos podemos averiguar essa multiplicidade. A grande maioria das pesquisas perpassam por temas como: a trajetória histórica dos jogos e dos *games*; jogos e cultura; o estudo da *ludologia*⁹; *games* na Educação ou como ferramenta pedagógica; os *serious games*¹⁰;

⁹ Frasca, Gonzalo. *Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, Parnasso 3, Helsínquia, 1998. Professor do Instituto de Copenhagem, possui diversos artigos publicados sobre *games* e é responsável pelos portais de estudo www.ludology.org e www.gamestudies.org.

¹⁰ Games Sérios são jogos elaborados com propósitos que não visam somente o puro entretenimento. Geralmente são criados para atingir objetivos claros, em públicos-alvo específicos, para áreas como a da

identidade, máscaras virtuais e estudos sobre o *self* em *games*; jogos *online* e suas análises atropológicas e sociológicas; design/publicidade/marketing em jogos; a *produção técnica*¹¹ de *games*; análise semiótica dos jogos eletrônicos; tipologias para o estudo de *games*; e diversos outros temas que não deixam de explorar o potencial dos dispositivos imagéticos e narrativos do jogo.

No campo da Comunicação, todos esses temas citados acima, potencialmente, podem ser contemplados, mas a abordagem nas relações sociais, na sociabilidade e nos dispositivos verbo-visuais ainda predominam na maioria das pesquisas. A análise semiótica de textos e imagens, a construção das narrativas, os laços sociais formados por jogadores (FRAGOSO, 2007), o potencial simbólico do produto como mídia (JOHNSON, 2001), dentre outras temáticas, fazem como que *games* tornem-se objetos instigantes para o estudo em nossa área.

Existem ainda pesquisadores que procuram construir uma metodologia de análise para os *games*. Alguns usam padrões pouco definidos, se perdendo por muitas vezes, na sistemática descrição técnica, em detrimento de uma análise mais hermenêutica do produto simbólico. Outros pesquisadores como Consalvo e Dutton (2006), preferem elaborar um quadro metodológico mais abrangente para guiar olhar investigativo sobre os *games*, analisando tanto os objetos do jogo, quanto o estudo da interface, o mapa de interação e as características da jogabilidade. Outros, menos descritivos e mais preocupados com os modos gerais de operação dos *games*, como Branco e Pinheiro (2006), traçam apenas duas linhas de análise que se articulam através e entre o imbricamento de conceitos gerais como o da narratologia e a ludologia dos jogos.

No Brasil existem poucos grupos de pesquisa sobre *games*, voltados a um ótica comunicacional. Três grupos se destacam. Na PUC-SP, no ano de 2005 formou-se o “*CS: Games - Grupo de Pesquisa Semiótica sobre a Linguagem dos Games*”, vinculado ao CENEP - Centro de Estudos Peirceanos. Coordenados pelas professoras Lúcia Santaella e Mirna Feitoza, o grupo ainda realiza reuniões mensais sobre as linguagens verbo-visuais dos jogos eletrônicos e demais temas que interessam a grande área de estudo. O grupo chegou a lançar um livro de ensaios, intitulado “Mapa do jogo”. Na UFBA, o *Centro*

saúde, educação, política, militar, dentre outras.

¹¹ Um dos livros mais significativos, não só para produção técnica e design de games, mas que também tenta responder questões como: “What players want?” e “What do players expect?”, está na obra de Richard Rouse III.

Internacional de Estudos e Pesquisa em Cibercultura, vem realizando dentre outros temas ligados ao conceito de cibercultura, pesquisas sobre algumas temáticas em jogos eletrônicos. Da mesma forma, o *Grupo Mídias Digitais* coordenado desde 2005 pela professora Suely Frago (Comunicação/Unisinos, RS) e, a partir de 2007, por Raquel Recuero (Comunicação e Linguística/UCPel, RS), também aborda o tema “*games*” em trabalhos interessados nas características, nos condicionantes e nos desdobramentos socioculturais da comunicação tecnologicamente mediada.

Tendo em vista as linhas/redes de abordagem dos diversos pesquisadores de *games* citados, a vertente acadêmica que procurarei analisar é a de “Games e Narrativas”, que embora ainda tímida, a meu ver, é a mais promissora na ótica comunicacional. A primeira pesquisadora desta temática que se apresenta no quadro é Janet Murray (2003), com a publicação de seu livro em 1997, *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Janet não somente observou a variedade de jogos e potencial das narrativas nos *games* (imersão, agência e transformação), mas também realizou o exercício de observação de nossa postura frente aos diferentes tipos de jogos e narrativas. Outro importante pesquisador na linha de jogos eletrônicos e narrativas, é Gláucio Aranha, doutor em Literatura Comparada pela Universidade Federal Fluminense, defendeu em 2008 sua tese intitulada: *Fazendo estórias - narrativas interativas e os novos paradigmas para a produção e crítica literárias sobre ambientes de hipermídia*. Sua dissertação de mestrado, defendida em 2002, com o nome: *Jogos Eletrônicos - narrativa e participação*, já antecipava a temática na qual iria se especializar. Atualmente, o pesquisador, dentre outras funções, desenvolve roteiros para material audiovisual (jogos eletrônicos e animações) voltados para o Ensino de Ciências, no projeto: *Desenvolvimento de material multimídia em neurofisiologia e de material de divulgação científica nas áreas de ciências e cognição*, coordenado pelo Prof. Dr. Alfred Sholl-Franco, no Instituto de Biofísica Carlos Chagas Filho (IBCCF) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) em colaboração com o Instituto de Ciências Biomédicas (ICB/UFRJ) e o Instituto de Biologia da Universidade Federal Fluminense (IB/UFF).

Além deles, muitos outros autores, *clássicos* ou contemporâneos, cruzam a temática de jogos e/ou narrativas de maneira decisiva, são os casos de: Roland Barthes (1987) em seu livro *O prazer do texto*; Paul Ricoeur (1994) sobre a relação entre autor,

leitor e temporalidade, em seu livro *Tempo e Narrativa*; Walter Benjamin (1994) sobre o papel no narrador; Wolfgang Iser (1999) e suas análises sobre os jogos e a narrativa, Marie-Laure Ryan (2003) em seus textos como *Narrative as Virtual Reality*; Gonzalo Frasca (1999) em *Ludology meets Narratology*; Espen Aarseth (1997) com *Cibertext: perspectives on ergodic literature*; Jesper Juul (2001) em *Games telling stories*; Lúcia leão (2004) no seu artigo sobre *Cibernarrativas*; Bruno Leal (2006) sobre o saber narrativo cotidiano, André Parente (2000) e seu livro *Narrativa e Modernidade*; Jan Simons (2007) em *Narrative, Games and Theory*; bem como alguns novos pesquisadores como Gabriela Jardim (2007) com seu artigo apresentado no Intercom, intitulado *Configurações das Cibernarrativas*, Renata Gomes (2008) e sua pesquisa sobre *O design da narrativa como simulação imersiva*; Janaína do Patrocínio (2006) com a dissertação *Machinima*, olhando para as produções de vídeos em um momento pós-jogo; Pedro Coutinho (2007) com sua dissertação *Como jogar junto: narrativas em comunhão nos MUDs*; dentre outros.

Todos estes pesquisadores, cada um com seu recorte, se preocuparam em analisar a relevância das narrativas nos *games*, e levantar questionamentos do tipo: como se controem as narrativas em tais ambientes? Qual tipo de agenciamento, interação e sociabilidade que se permite em jogo através dessas narrativas? Em que plataformas os jogos constróem suas estórias? Quais são as diferenças desse tipo de narrativa para os modos tradicionais? Dentre outras perguntas que levam em consideração o potencial e a produção narratológica produzida em jogo e pelo jogo. Procurarei percorrer nesta dissertação a temática de *Games e Narrativas*, porém através de um olhar e abordagem um pouco diferente das usadas pelos autores citados. Pensaremos a narrativa de uma maneira mais ampla e pragmática, como um acontecimento multifacetado e construído na relação de autores e leitores com o texto e com o cotidiano.

No jogo que será pesquisado neste trabalho, o *game* de simulação do cotidiano *The Sims*, além do espaço narrativo do jogo, os sujeitos podem, em um momento “pós-*game*”, produzir e publicar outras narrativas no site oficial do jogo. Através desses “diários” virtuais, assim chamados pelos criadores do site, que serão escritos a partir do jogo, os *players* poderão produzir novas narrativas a respeito do cotidiano virtual que foi criado no *game*, ou potencialmente elaborar um sem-número de textos, que por vezes

extrapolam as regras do jogo. Neste trabalho pretendo, além de despertar o olhar investigativo sobre os *games*, observar o modo como os jogos eletrônicos, em específico o *The Sims e seus diários virtuais*, se fundamentam nas relações sociais e podem se apresentar como um interessante recurso para os jogadores na compreensão dos símbolos e elementos que compõem o seu cotidiano e, conseqüentemente, na “descoberta” de limites, aspirações, potencialidades, e outros tesouros que se revelam na jornada social e narrativa da descoberta do mundo.

Nesta linha, a pergunta geral que motiva a pesquisa é: como a construção de narrativas no *game The Sims*, e posteriormente nos *diários virtuais* publicados no site oficial do jogo, podem fornecer oportunidades para os jogadores se expressarem e experimentar novas formas de tensionar e se fazer presente no mundo? Verossímeis ou não, tanto o *game* de simulação quanto os diários produzidos pelos jogadores, podem ser, mais uma das ferramentas, para o exercício de re-conhecimento do mundo, das relações, dos discursos, e do sem-número simbólico que envolve os indivíduos.

No primeiro capítulo deste trabalho iremos tentar articular e equacionar os conceitos de jogo, narrativa e cotidiano, para entendermos de maneira particular as propostas narratológicas do *game The Sims e seus diários*. Para pensarmos em narrativa, procuraremos diferenciar, em parte, da máxima: “narrar é contar uma estória”. Pensaremos a narrativa de uma maneira mais pragmática, como um acontecimento multifacetado e construído na relação de autores e leitores com o texto e com mundo. Pois é através dessa narrativa, criada e tensionada, “na mídia e na rua”, que os sujeitos buscarão se preparar e se colocar frente ao cotidiano que os cerca. É nesse exercício narratológico que também podem compreender alguns de seus limites, alcances e posicionamentos. Pois: “É falando com o outro – isto é, falando o outro e a si mesmo – que comenta o mundo, ou seja, descreve e estrutura o mundo.” (CHARAUDEAU, 2006, pág. 42) A cada nova oportunidade de testar, criar, tensionar, negociar e se envolver por meio da expressão narrativa, os sujeitos adquirem vivências e experiências singulares. Nessa lógica, iremos ver um peculiar encadeamento narrativo, de descobertas, experimentações, leituras e produções, que o *game The Sims* pode proporcionar a seus jogadores.

No segundo capítulo, apresentaremos o próprio *game The Sims*, os “diários virtuais” e outros ambientes que fazem parte desse “encadeamento narratológico” que será apresentado no trabalho. Apresentaremos como funciona a lógica narrativa do próprio jogo, do site oficial de *The Sims* e dos diários virtuais que são escritos pelos jogadores. O “gameplay” do jogo será apresentado em primeira instância pois é dele que partirá, ou desencadeará, todo movimento narrativo que pode culminar na produção de outros textos, em outras plataformas. Essa trajetória, do *game* para os diários e/ou para outros espaços narrativos, será motivo de descrição análise nessa segunda etapa da pesquisa.

No terceiro capítulo da dissertação, analisaremos as produções narrativas de 05 autoras de diários virtuais, escolhidas no site oficial de *The Sims*, respectivamente teremos: *Pmattos*, *Carmita*, *Candgnr*, *Chrisfried*, e *Mynna*. Para auxiliar esta análise, faz-se necessário ter em mente algumas perguntas que guiarão a investigação, do tipo: Como se configuram as narrativas em cada um desses diários? Quais são as particularidades de cada um desses textos? Quais dispositivos potencializam e despotencializam a produção de narrativas nessa plataforma? O que pode ser narrado nos diários, que não poderia ser possível na plataforma do jogo? Através dessa investigação, o objetivo será tatear pistas de como estes textos podem dizer de um lúdico expressar, narrar e “comentar” o cotidiano, além de um inesperado conhecer e descobrir a si mesmo como um sujeito narrativo significativo deste mundo. Um exercício lúdico de descobertas feito a partir de um *game* que tenta simular a cotidiano dos jogadores e de diários virtuais que podem permitir uma nova etapa de experimentações e extrapolações narrativas.

A conclusão que se estrutura ao final da pesquisa não possui a pretensão de fechar uma totalizante análise sobre a questão do olhar, das descobertas e dos conhecimentos adquiridos pelos sujeitos sobre o mundo. As singelas páginas desse trabalho, frente a tão grandiosa questão, são apenas ranhuras a uma inquietação universal que, a meu ver, nunca se esgotará. Porém, a proposta se torna válida quando, frente a uma escuridão tão densa, as análises sugerem a aquisição de pequenas lanternas e sugestões, para enfrentar a árdua caminhada. A linguagem, a narrativa, o cotidiano, o jogo, e a comunicação são elementos que, são e estão, fortemente integrados na cultura humana e que potencialmente dizem de nossa relação com o nosso mundo e com o “outro”. A primeira

tarefa é justamente perceber a existência dessas relações, para que em algum dia estejamos mais preparados, frente ao cotidiano que nos interpela.

CAPÍTULO 01: GAMES E NARRATIVAS

1.1 – Chaves de leitura do mundo

“**C**onhece-te a ti mesmo e conhecerás os mundos e os deuses”.¹² Esta era a inscrição que foi colocada na entrada do Oráculo de Delfos - templo de Apolo - local que era conhecido na época como uma fonte sagrada, na qual sacerdotisas em contato direto com os deuses, realizavam previsões sobre o destino dos homens e das coisas. Após visitar o templo, Sócrates junto ao jovem sofista Eutidemo, dialogaram a respeito dessa provocativa inscrição. Instigados pela afirmação colocada na porta do templo, o grande filósofo realçou que para conhecer quem somos, não bastaria saber apenas o nosso nome e de onde viemos. Em verdade, na investida pelos caminhos do auto-conhecimento, os sujeitos devem descobrir pistas de suas capacidades e deficiências, distinguir como agir frente aos diversos desafios, explorar alguns de seus limites, e fazendo aquilo de que são capazes, adquirem ferramentas valiosas para experimentar o mundo. Abstendo-se daquilo que está acima de suas forças, procuram evitar as faltas e o mau êxito, aprimoram a capacidade de diálogo e julgamento, e podem torna-se mais preparados para o desafio de conhecer o próximo e o cotidiano que se movimenta ao seu redor.

¹² PLATÃO. *Eutidemo*. (trad. W. R. M. Lamb). 7 ed. Londres: Harvard University Press, 1990.

Longe de minar a profundidade existente dessa passagem de Sócrates, o que podemos afirmar é que o homem, por sua vez, é sujeito significante, questionador e demonstra admirável capacidade de explorar, interagir e aprender, ao longo das diversas vicissitudes que lhe são colocadas em vários níveis e em múltiplas direções. Ele elabora, compreende e comunica, sendo que é através da linguagem que se faz manifesto no mundo, e é por meio das formatações peculiares narrativas que apreende, interroga, tensiona e se faz compreender. A linguagem confere consciência ao ser humano, e pelo seu caráter iluminador, revela o ser íntimo, exterioriza o universo oculto, aprofunda e amplia o existir pessoal e social. Mas novamente, será por meio das narrativas que teremos a possibilidade de formatação de algumas áreas, da complexa dimensão da linguagem, seja ela verbal, física, emocional, lúdica, ética, técnica, individual ou coletiva. Posta em ação, na troca cotidiana, se alimenta e se atualiza, por meio das interlocuções que afloram dos processos comunicativos. “Além disso, a comunicação não se esgota na circulação de significados conceituais e afetivos sociais. É ontológica porque fomenta o próprio ser do homem. É hermenêutica e dialética.” (ARDUINI, 1989, pág. 20) É através do exercício narratológico de se fazer presente no mundo, do narrar em ação e do esforço comunicativo, que os sujeitos podem tatear pistas o cotidiano que os cerca, para enfim se aventurar na provocante proposta de “conhecer mundos e deuses”.

No lastro desta constante negociação narrativa, em cada época, a evolução das tecnologias da comunicação e da informação, em potência, não somente auxiliaram os sujeitos tensionar as simbologias cotidianas, mas também assinalaram uma mudança no modo como os próprios indivíduos apreendem o mundo. De acordo com Gláucio Aranha (2006) 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 lembrar 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, dentre outras), coincidindo mais facilmente, o tempo do acontecimento e o tempo de escuta, para garantir uma sensação de atualidade e co-temporalidade. 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. E no último quarto do século XX, que marca o início da era digital, os computadores tornam-se mais baratos, rápidos, potentes e mais conectados uns aos outros numa taxa exponencial de aperfeiçoamento, fundindo em um único meio, tecnologias de comunicação e de representação, antes díspares. Nesse caminho, estamos ainda descobrindo que o computador não se destina apenas à leitura e ao consumo, mas à comunicação, e todo um novo conjunto de responsabilidades que nos desafia. “O nascimento de um novo meio de comunicação é ao mesmo tempo estimulante e assustador. Qualquer tecnologia industrial que estende dramaticamente nossas capacidades também nos torna inquietos por desafiar nosso conceito da própria humanidade.” (MURRAY, 2003, pág. 17)

A cada uma dessas, e de várias outras invenções, que se ocupam nas tarefas de abordar, apreender, tensionar e dizer sobre o mundo, surgem os desafios de acompanhar, assimilar e compreender o *modus operandi* dessas novas ferramentas. Porém a tarefa não se limita em entender, ou se alfabetizar, no uso da tecnologia, mas principalmente em fazer dessa, um recurso que se bem assimilado, poderá auxiliar os sujeitos a compreender alguns caminhos e possibilidades de leitura, expressão e argumentação sobre o mundo que o cerca. As particularidades de cada meio, e as possibilidades narrativas que cada uma dessas tecnologias podem oferecer, são chaves fundamentais para que, nesses novos palcos simbólicos e de construção coletiva de sentidos, torne-se possível a manifestação, a articulação, a performance e a atuação múltipla dos sujeitos. Ali, a pluralidade dos discursos e das simbologias se tornam manifestas, em um campo de tensionamentos e atualizações constantes, que podem dar pistas sobre a construção social e organizante de um mundo, a saber, talvez mais possível de se atuar e compreender.

Para Patrick Charaudeau (2006), a mecânica da construção “do mundo das coisas”, dos significados e sentidos, se faz pela “ação linguageira do homem em situação de troca social” (CHARAUDEAU, 2006, pág. 41), e num duplo processo de semiotização

social: o de *transformação* e o de *transação*. A *transformação*, para o autor, seria o exercício de transformar os “mundos possíveis” ou ainda, os sentidos não colocados em processo de significação, em “mundos significados”, ou seja, estruturados em categorias e formas. Para Charaudeau, esse processo:

“Abrange categorias que identificam os seres do mundo *nomeando-os*, que aplicam a esses seres propriedades *qualificando-os*, que descrevem as ações nas quais esses seres são engajados *narrando*, que fornecem o motivo dessas ações *argumentando*, que avaliam esses seres, essas propriedades, essas ações e esses motivos *modelizando*. O ato de informar inscreve-se nesse processo porque deve *descrever* (identificar-qualificar fatos), *contar* (reportar acontecimentos), *explicar* (fornecer as causas desses fatos e acontecimentos).” (CHARAUDEAU, 2006, pág. 41)

O outro processo de construção de sentidos, o de *transação*, consiste de acordo com o autor, em conceder uma significação, ou atribuir um objetivo através de certos parâmetros, a determinado ato. Assim os sujeitos podem, desde elaborar hipóteses sobre a identidade do “outro”, se indagando quanto a seu saber, sua posição social, escolaridade, estado psicológico, aptidões e interesses; até nos possíveis efeitos que pretendem estimular, as relações que buscam equacionar e as regulações que irão coordenar para a adequação de todos esses parâmetros precedentes. Ainda para Charaudeau a complexa questão do conhecimento, do “saber interpelar mundo”, e de compreender a miríade de relações que se manifestam no cotidiano, é fruto da construção e do exercício da linguagem, que através de certos parâmetros narrativos os sujeitos podem tornar-se capazes de elaborar um mundo, até certo ponto, legível para suas atuações.

“A estruturação do saber depende da maneira como se orienta o olhar do homem: voltado para o mundo, o olhar tende a descrever esse mundo em categorias de conhecimento; mas, voltado para si mesmo, o olhar tende a construir categorias de crença. Simultaneamente, o saber se estrutura segundo a escolha da atividade discursiva à qual se entrega o homem para da conta do mundo: ele pode decidir descrevê-lo, contá-lo ou explicá-lo, e nisso tanto pode aderir ao seu dizer quanto tomar distância para com o dizer. Esse conjunto de atividades discursivas configura os sistemas de interpretação do mundo, sem os quais não há significação possível.” (CHARAUDEAU, 2006, pág. 43)

Para Charaudeau, a experiência pode ser ainda complementada pelo apredizado que é adquirimos mediante a dados técnicos e científicos, que nos tornam possíveis explicações que somente poderíamos alcançar através de um instrumental intelectual que

normalmente nos é invisível. Além disso, há também o conhecimento que pode ser adquirido e negociado através dos laços da vivência social, cultural e civilizacional, que é tecido não somente na “rua” quanto também pela mídia.

A reflexão de Charaudeau, se aproxima das três mimeses de Paul Ricoeur (1994), que no âmbito de sua hermenêutica da narrativa, sugere que a compreensão da experiência dos homens passa por um processo semiotização social do mundo, construído e tensionado narratologicamente em conjunto, visando respostas sobre os sentidos inscritos no mundo. Na lógica de Ricoeur, em um primeiro momento (Mimese I), teríamos o mundo pré-configurado e estabelecido em suas bases físicas, biológicas, químicas e estruturais. Este mundo é, e está, sem que o o homem interfira em suas bases. Em um segundo instante (Mimese II), os sujeitos configuram a complexidade de seu mundo, em unidades lógicas de forma-sentido, que relacionam entre si, estruturando algo significativo para apreensão dos indivíduos. Logo, um terceiro momento (Mimese III) há o processo compreensão e interpretação do ordenamento proposto anteriormente. Um ação reflexiva realizada a partir da interlocução narrativa como o mundo e com o outro.

Tornar o mundo, e conseqüentemente a própria relação sujeitos/cotidiano, legíveis, é um árduo e diário exercício que, os sujeitos buscam praticar a partir da produção, tensionamento, interpelação, negociação e análise da própria experiência em ação, prática na qual se manifesta no tatear, nas percepções, no ver com os próprios olhos, no errar e acertar, que leva os indivíduos à aprendizagem e a construção de uma explicação, mesmo que ainda não satisfatória, sobre o cotidiano e as relações que os cercam.

Nessa linha, na busca por uma inteligibilidade do mundo, e de se fazer presente no cotidiano como elementos significantes, os sujeitos se aventuram nas mais diversas propostas e investidas narrativas. Explorando e descobrindo novas formas de narrar e interpelar a realidade vigente. Ao longo deste trabalho iremos analisar um caminho, ou melhor, um encadeamento narratológico que, de certa forma, possibilita os sujeitos a se expressarem e abordarem o mundo através de diferentes formas narrativas. Iremos falar sobre a produção de um *avatar*¹³ em um jogo eletrônico - o *game The Sims* - que pretende

¹³ Na mitologia hindu, *Avatar* é a reencarnação de uma divindade (Vixnu). No ciberespaço, amplia-se seu sentido original e passa a representar corpos virtualizados que assumem múltiplas identidades na interação homem/mundos virtuais. Dinâmico, e nem sempre na forma humanóide, possui diferentes comportamentos e expressões corporais e é modelado em conformidade com o(s) universo(s) que o rodeia(m), na textura do

simular o cotidiano dos jogadores. No site oficial¹⁴ do *game*, ainda existe a possibilidade de construir novas narrativas, no formato de diários¹⁵, a partir (ou não), da trama desenvolvida no *game*. Nessa trajetória – do jogo para os diários – os sujeitos acabam encontrando outros jogadores, experimentando novos caminhos narrativos, publicando produtos inéditos, lendo textos diversos e adquirindo novas experiências e repertórios. Mais de que um meio para o puro entretenimento, os jogos, e atualmente os *games* eletrônicos, permitem os sujeitos a experimentar, de maneira segura e com uma temporalidade peculiar, formas de narrar e assimilar a complexidade simbólica que perpassa o cotidiano que os cercam. No entanto, veremos a seguir alguns conceitos que poderão nos ajudar no olhar lançado para esse encadeamento narrativo proposto pelo trabalho. Esses conceitos fortalecerão as bases para a análise do próprio *game The Sims*, de seus diários virtuais e outros ambientes narrativos que compõem o encadeamento.

1.2 - Jogos e cotidiano

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. Ao escutar a porta do quarto 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 ou simular um personagem qualquer. Neste exemplo, quando a figura encarnada 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 deve se sujeitar aos limites, às possibilidades, ao contrato e à

mundo em que habita, voltado ao mundo, ao outro, como ser significante e como significado. (VENTURELLI, 1999)

¹⁴ <http://www.thesims2.br.ea.com>

¹⁵ Os diários de *The Sims*, como veremos em capítulos posteriores, diferentes dos *Blogs* ou dos diários pessoais, foram assim chamados pelos administradores do site, fazendo referência às possibilidades que a ferramenta concede aos jogadores do *game*, de produzir e publicar relatos sobre o cotidiano digital de seus avatares. Através da escrita e da edição de imagens estáticas, o jogadores montam suas narrativas tendo como referência acontecimentos figurados na plataforma do jogo eletrônico. Para acessar os diários é preciso estar cadastrado no site. (<http://www.thesims2.br.ea.com/diaries/>)

recompensa. Já a brincadeira está mais ligada a uma forma de crença e na criação de um mundo próprio. 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.

Através do exemplo acima, é interessante notar como a noção de cotidiano e de jogo, se entrelaçam em uma malha tecida pelas narrativas e pela experiência dos indivíduos. O cotidiano, em suas diversas concepções e dimensões, figura-se como uma arena de saberes na qual as práticas estão marcadas pela heterogeneidade do ambiente e pela dinâmica dos elementos que compõem seu *corpus*. É o local de construção da sociabilidade, das relações, dos laços, e dos próprios sujeitos. É a dimensão que desenha a pragmática da experiência humana, as práticas ordinárias, o social, o multiculturalismo, as narrativas vivas e silenciosas.

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 no tempo e 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. Para Johan Huizinga (1971), 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 decidiu 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 e treinar ludicamente os desafios e limites do mundo. 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.

Para Huizinga 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 o pesquisador, 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.

Assim, a criança ao apertar a gravata do pai e se imaginar como o próprio, está ao mesmo tempo, demarcando seus limites e possibilidades; se projetando e tentando compreender sua relação com o “herói”; criando cenários futuros e desenhando aspirações; além de perceber seu próprio espaço no mundo, que é diferente do espaço que o pai habita, mas sempre será seguro pois a lembrança do jogo e da brincadeira, sempre estará presente em sua memória.

Nesse rastro, entendo como um conceito de jogo, não tão longe da noção de cotidiano, 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 pode ser entendido tanto para *games* digitais e jogos físicos que se encontram “separados” do curso do cotidiano, quanto para os jogos mais “sutis” que elaboramos ao longo de nosso dia-a-dia. Temos aí um homem que explora seu mundo ludicamente, podendo reinventar seu cotidiano, e em potência a si mesmo, colocando “*em jogo*” seus quadros interpretativos e “chaves de leituras” para o mundo.

Um jogo que promete simular o cotidiano deve compreender em sua lógica, não somente os corpos que compõe o cenário da vida ordinária. Os objetos, as casas, os quartos, as roupas, as máquinas e as pessoas em movimento. Mas principalmente a dinâmica dos acontecimentos e os laços que ligam essas pessoas, sejam eles afetivos, sociais, institucionais, culturais ou ocasionais. Um jogo de “simulação do cotidiano”, como *The Sims*, possui o injusto papel de tentar marcar a heterogeneidade das relações humanas, os fluxos, as aspirações, os desejos, as liberdades individuais e coletivas. Como qualquer simulador, é impossível dar conta de toda a complexidade do mundo atual, ainda mais quando este cenário perpassa pelas variáveis da condição humana e seu cotidiano. Mas também como qualquer simulador, o objetivo é oferecer um treinamento seguro para ações e futuras produções de narrativas sobre as pessoas e o mundo.

Nesse caso, embora o *game The Sims* tenha como regras de simulação a programação de uma cultura globalizada específica, são os próprios jogadores que rearranjam certos parâmetros do *game*, e procuram pensar em uma simulação do cotidiano, da vida e do dia-a-dia a partir de suas referências culturais. Por esse caminho, fugindo um pouco das amarras, programações e regras fixadas pelo jogo eletrônico, os diários de *The Sims*, talvez venham para marcar um tom narrativo diferente da deriva simulativa do *game*, que fale mais das relações, sentimentos, ações, fluxos sociais e culturais dos indivíduos, potencializando através da força da palavra escrita, da edição e montagem de imagens, o antes “silencioso” andar pelo ciberespaço do *game*.

É através das narrativas, da ação e da experiência - dentro e/ou fora do jogo - que os sujeitos tentam construir e compreender o seu lugar no mundo, enquanto um ser exclusivo, tanto em sua materialidade quanto em suas redes de sentido. E é também através das narrativas que o próprio cotidiano vai se desenhando em volta, e ao longo, da movimentação dos corpos e da fluidez das linguagens, bem como dos produtos e das

relações que esses agentes são capazes de produzir. Nessa busca pela compreensão da relação que se tem com cotidiano que os envolvem, os sujeitos procuram através da ação, da interação, da leitura e produção de narrativas, se colocar e se formatar frente espaço aos diversos desafios que são propostos. Como no exemplo dado no início dessa seção, assim como a criança que brinca de ser o seu herói, e o pai que se permite encantar pelo jogo do filho, ludicamente, ambos se colocam em um campo de descobertas e aprendizagem, atropelos e negociações, produções e leituras que se deixam fluir pelo clima lúdico do momento.

1.3 – Jogar, narrar, comunicar

De maneira geral, temos a idéia de que narrar é apenas contar uma estória, um fato ou um acontecimento. Mas o que deixamos de perceber no atropelo dos contos, mitos, “causos”, estórias, acentos, sujeitos, verbos e frases que habitam a tecitura do texto, é que ao narrar estamos também comunicando. E como acontece na Comunicação, a simples idéia de se pensar em um emissor que estimula um receptor a captar seu sinal, ou melhor, de um narrador que apenas lança sua estória a um ouvinte passivo, é errônea e ultrapassada. As teorias da Comunicação, já por um bom tempo, evoluíram do sistema canônico (emissor-canal-receptor) proposto por Abraham Moles no final dos anos 40, ou da teoria matemática dos engenheiros Claude Shannon e Warren Weaver, publicada em 1949, e até mesmo das famosas perguntas de Harold Laswell – quem? diz o quê? em que canal? para quem? com que efeito? – que assim como as propostas anteriores procuravam, de maneira primária, cercar e simplificar a complexa dinâmica comunicacional.

Podemos dizer que a Comunicação, muito além de um simples sistema de vetores que se apontam, se faz presente em toda ação, interação e experiência que leva seus interlocutores, através de um encontro, nem sempre bem organizado, a planejar, exercitar, dividir, competir, negociar, atualizar e construir novas perspectivas. Os sujeitos, frente à complexidade de sua realidade sensível, buscam conhecer, experimentar, selecionar e organizar através de quadros de sentidos, a grande quantidade informacional saliente a

sua volta. Esses *frames* (ou quadros), já assinalados por Erving Goffman (1974), e colocados nesta pesquisa pela perspectiva de Charaudeau, podem ajudar os indivíduos a ordenar a realidade percebida, permitindo os sujeitos localizar, perceber e identificar um vasto número de acontecimentos concretos, estabelecendo padrões, hierarquias, organizando e gerando informações. Acrescentamos ainda as características específicas de cada contexto espacial e temporal estabelecido, bem como a cultura, a política e a economia de cada época, que exigem posições diferenciadas dos interlocutores da ação comunicacional. Mas cabe a eles a decisão de se comunicar, de se calar, avaliar, observar, modificar, se atualizar, negar ou concordar com as regras sugeridas pelo contrato. Essa noção de Comunicação, dialoga com um pensamento comunicacional que se constrói por um viés pragmático. Ao analisar o pragmatismo comunicacional, fazendo referência aos membros do “Colégio Invisível”, ou Escola de Palo Alto, que propunham a máxima – *não é possível não se comunicar* - Yves Winkin (1981), acrescenta:

“A comunicação é, portanto, para esses autores, um processo social permanente que integra múltiplos modos de comportamento: a palavra, o gesto, o olhar, a mímica, o espaço individual etc. Não se trata de estabelecer uma oposição entre a comunicação verbal e a comunicação não verbal: *a comunicação é um todo integrado.*” (WINKIN, 1981 apud MIÈGE, 2000, pág. 65)

Com a narrativa não pode ser diferente. As narrativas, em suas diversas concepções e dimensões, figuram-se como uma arena de saberes onde as práticas estão marcadas pela heterogeneidade das experiências e pela dinâmica dos elementos que compõem seu *corpus*. Narrar é senão uma maneira de comunicar, e portanto não podemos dividir e conformar de maneira arbitrária os lugares de “quem narra” e de “quem escuta” o texto. Ambos participam ativamente de uma produção que se entrelaça em uma malha tecida pela ação e pela experiência dos indivíduos. “Trata-se de uma relação travada à maneira de um pacto no qual a narrativa, ao ser instaurada a partir desse encontro, emerge e se manifesta, fortemente licerçada tanto no texto no qual estava contida em potência, quanto no interlocutor que a aciona e a faz acontecer.” (COUTINHO, 2007) Como vimos, o texto está inserido em campo de tensionamentos, que o modifica, atualiza, organiza, estende, nega, e o qualifica em uma multiplicidade de quadros interpretativos.

Pesquisar as narrativas, portanto, constitui uma perspectiva analítica que busca compreender não só a complexidade dos vínculos sociais, tal como encenados, performados, no mundo contemporâneo, como também as diferenças que essa forma peculiar de organização do mundo apresenta, implica, desdobra, aos sujeitos, à experiência, aos saberes, aos cotidianos. (Leal, 2006, pág.21)

É através das narrativas que os sujeitos tentam compreender e se impor no mundo como um agente ativo da dinâmica comunicacional. Mas, em meio a um *frenesi* de escolhas, estímulos, imagens e uma miríade de caminhos, o homem se vê frente a uma latente angústia. Não há mais uma única panacéia a seguir, e sim uma variedade delas para se escolher. Ou seja, na tão cantada *sociedade do excesso*, do indivíduo cada vez mais exigente consigo mesmo e freqüentemente abordado por uma multiplicidade de tensões cotidianas, não existe um mapa a ser adquirido para um caminho preestabelecido. O que está à disposição são algumas lanternas que poderão iluminar e auxiliar os sujeitos por uma série de atalhos e rotas para se estabelecer em mundo não mais orientado. As narrativas produzidas e negociadas tanto “na mídia quanto nas ruas”, mesmo munidas de seus equadramentos, edições, formatações em plataformas diversas, se apresentam como ferramentas que podem auxiliar os sujeitos a perceber, conhecer e negociar seu espaço no mundo. Desde as primeiras formas de produções imagéticas até as formas mais contemporâneas como o cinema, a TV, o vídeo, o computador e os *games*, as tecnologias da imagem fornecem elementos narrativos que, juntos com fatores sócio-históricos e culturais, contribuem para a reafirmação, tensionamento, construção da subjetividade e da percepção do indivíduo acerca do cotidiano em que vive. Nessa busca incessante pelo compreensão do mundo em vivem, os sujeitos se aventuram em jornais, revistas, sites, *games* e “diários virtuais”, procurando pistas ou “chaves de leitura” que por possam traduzir algumas linhas que desenham o complexo cotidiano.

Na modernidade, coube ao cinema, como meio de comunicação e “máquina de visão”, desempenhar um importante papel nesse sentido. Para Walter Benjamim (1996), as técnicas de reprodução das imagens, bem como as diversas narrativas, lentes e recortes utilizados pelo cinema, surgiram como formas de exercitar a percepção de mundo dos sujeitos, bem como, trabalhar as produções de sentido presentes no cotidiano do homem moderno. 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.

O argumento de Benjamin consiste em dizer que a lente, as diversas possibilidades da lente da câmara, assim como a condução da câmera, nos libertam da ótica dos nossos olhos naturais e nos apresentam mundos, nos mostram recortes de uma espécie antifísica, contranatural, na qual se delineiam nitidamente formações estruturais as quais o nosso olho natural nunca teria acesso. (BOLZ, 1992, pág. 95).

Hoje, os jogos midiaticizados pelo digital, assim como os *chats, fóruns, twitters, e-mails, blogs* e outros, podem proporcionar um aprendizado de como lidar e se adaptar à lógica descontínua exigida pela contemporaneidade. Além disso, eles podem proporcionar àqueles que participam desse processo comunicativo, a socialização em territórios virtuais; a criação e apropriação de novas simbologias; a troca de referências que podem modificar ou reafirmar perspectivas diversas; e através de seus aparatos narrativos, 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, o possível nascimento de uma nova compreensão de espaço/tempo e, até mesmo, de novas habilidades de como lidar com os dispositivos comunicacionais (os sujeitos, por exemplo, podem exigir informações cada vez rápidas, para consumir ou descartar, socializar, atualizar ou publicar sua opinião).

“Hoje vivemos num mundo no qual a capacidade de experimentar se desligou da atividade de encontrar. O seqüestro das experiências de locais espaço-temporais da vida cotidiana vai de mão dadas com a profusão de experiências mediadas e com a rotineira mistura de experiências que muitos indivíduos dificilmente encontram face a face.” (THOMPSON, 2002, p.182)

Em *The Sims* e em seus *diários virtuais*, escritos pelos jogadores no site oficial do *game*, o cotidiano se faz presente na narrativa tecida pelos sons, imagens e pela ação dos

avatares na tela. São os próprios sujeitos que tensionam, experimentam, criam possibilidades e treinam múltiplas formas de ver e sentir o mundo. Nesse lúdico exercício narratológico, os sujeitos, ao se fazerem presentes no ciberespaço, podem de alguma forma se sentirem motivados a buscar novas ações que respondam algumas de suas angústias que nascem dos embates com a contemporaneidade. O jogador, no *game*, nos diários virtuais e em outros ambientes narrativos (*msn*, *orkut*, *twitter*) interage, interpreta, participa, cria, descarta e transforma narrativas, cenários, relações e perspectivas. E em um exercício lúdico de conhecimento do mundo, é capaz de negociar pontos de vista, fomentar futuros debates, narrativas e, de certa forma, refletir e reforçar modelos de comportamento, visões do mundo, construção, assimilação e “treinamento” de várias formas de presença no ambiente digital. Quando um jogador joga *The Sims*, ele está brincando de ser criador e controlador de modelos digitais de vida. Tanto do jogo quanto nos diários virtuais do *game*, 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 território. 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 o enredo e as noções tempo/espaciais da narrativa, além de ser capaz de se fazer vetiginosamente presente, por vezes, através de um personagem à sua semelhança.

Neste cenário, o conceito de narrativa pode parecer muito amplo, quando colocado próximo da noção que temos de Comunicação e quando proposto com uma das ferramentas de compreensão da heterogeneidade cotidiana. Mas é justamente pela sua potência e por sua natureza maleável, que é possível pensar em algumas perspectivas da complexidade contemporânea e a postura dos indivíduos frente ao mundo. Se para alguns o homem “nasceu do verbo”, é senão através da linguagem, da formatação narrativa e da dinâmica comunicacional no palco cotidiano, que os sujeitos tentam entender e se fazer presente no mundo.

As narrativas produzidas ao mesmo tempo na mídia, nas ruas, na história, nas realidades e na vida social, constitui-se exatamente nos embates, nas interfaces entre as diversas forças, os diversos poderes, saberes, lugares, as narrativas mantêm diálogo com tais forças, uma vez que os falares cotidianos incorporam

elementos postos em circulação pelas tevês, rádios, jornais, etc. (LEAL, 2006, pág.26)

Analisando a construção dessas narrativas nos espaços virtuais, Janet Murray (2003), salienta que o computador e seus ambientes digitais possuem quatro propriedades essenciais, as quais, separada e coletivamente, fazem dele um poderoso veículo de criação e comunicação, e conseqüentemente uma rica ferramenta de expressão narrativa dos sujeitos. “Os ambientes digitais são: *procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos.*” (pág.78) O computador é *procedimental* pois exhibe comportamentos gerados a partir de regras. E essas regras podem ser elaboradas em termos de algoritmos e de heurística, ou seja, regras exatas ou gerais, possibilitando o usuário induzir determinados comandos e comportamentos. Nesse caso, os sujeitos procuram maior controle possível de suas ações. Apreende e planeja seu campo de atuação com mais facilidade, e pode torna-se mais confiante na sua trajetória virtual sabendo que, tudo o que de certa forma acontecerá, já estava previsto no campo de possibilidades do software. É *participativo*, ou interativo, pois reage às informações que inserimos nele. É não só uma maneira de não se sentir só no ciberespaço, mas de perceber que cada ação pode ser relevante e evocar uma resposta do mundo que experimenta. É *espacial*, pois apenas os ambientes digitais apresentam espaços pelos quais o agente, ou interagente, da narrativa pode se mover, interferindo assim substancialmente no campo narratológico. E é *enciclopédico*, pois de acordo com a autora, devido à eficiência e a potência adquirida pelos formatos digitais, agora “podemos armazenar e recuperar quantidades de informação muito além do que antes era possível.” (pág.88) Os sujeitos, na procura de espaços virtuais e/ou simulativos, que melhor lhes respondam suas angústias e aspirações, não estacionam em um só *locus*. Como pode acontecer em *The Sims* e seus diários virtuais, os jogadores, se desejarem, podem buscar novas informações e desafios que, por vezes, estão em espaços e pessoas tão distantes quanto o alcance de suas pretensões.

Murray ainda, junto a essas quatro características dos ambientes digitais, relembra que as narrativas digitais ainda podem ser potencializadas pelas capacidades de: *imersão, agência e transformação*; que os sujeitos podem adquirir ou se permitir, ao entrar em contato ciberespaço. O termo *imersão*, tão comumente usado hoje para falar das

tecnologias digitais, é bem lembrado e explicado metaforicamente pela autora como a experiência física de estar submerso a água.

“Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água ou o ar, que se apodera de nossa atenção, de todo nosso sistema sensorial.” (MURRAY, 2003 pág.102)

Já a capacidade de *agência* é a possibilidade de realizar ações significativas e ver o resultado das decisões e escolhas instantaneamente. Esperamos sentir agência em ambientes digitais quando clicamos em um arquivo e ele se abre ou quando comandamos um *avatar* pelo ciberespaço e ele se movimenta ao nosso comando. A terceira capacidade que adquirimos em ambientes digitais é o da *transformação*. Para Murray, os computadores oferecem incontáveis maneiras para mudanças de formas. “Usando programas metamórficos (*‘morphing’ softwares*), podemos transformar faces com tamanha continuidade que um adolescente sorridente refunde-se numa velha rabugenta como um passe de mágica.” (pág.153)

Quando elevamos essas características dos ambientes virtuais, apresentadas por Murray, à potência narrativa de produtos como: o *game The Sims* e seus diários, podemos observar não somente a riqueza narrativa dos detalhes gráficos e textuais, mas principalmente a potente capacidade imersiva, interativa, participativa, colaborativa e de agência que esses espaços são capazes de oferecer. Imerso num ambiente digital no qual as ações e desafios do mundo podem ser encarados como um treinamento seguro para ações corriqueiras do dia-a-dia, *games* como o *The Sims* e as possibilidades criativas de seus diários virtuais, se apresentam como ilhas seguras de aprendizado, e senão de uma possível revelação das habilidades, capacidades, perspectivas e aspirações dos sujeitos. Este aprendizado pode ser testado nos diversos campos da experiência digital. Experiência emotiva, teste de limites, descoberta e esgotamento de dúvidas, exposição e omissão de desejos, explosões criativas, busca pelo desconhecido, fruição estética, e muitas outras que podem fornecer pistas sobre um “estar no mundo”. A capacidade de agência nesses campos, é o dispositivo digital que melhor pode garantir o envolvimento e a vontade dos sujeitos de experimentar o ciberespaço. Integrado a essas capacidades técnicas, a narrativa portanto, se configura como um fio condutor que pode levar os

sujeitos a se inspirar nas suas ações cotidianas, e treinar, compreender, questionar e expandir seu campo de ação e experiência nos ambientes digitais.

“Enquanto o romance permite-nos explorar os personagens e o teatro possibilita que exploremos a ação, a narrativa de simulação pode nos permitir a exploração do processo. Porque o computador é um meio procedimental, ele não se limita a descrever ou a observar padrões de comportamento, como os textos impressos e os filmes os fazem; ele incorpora e executa esses padrões. E, como meio participativo que é, ele permite que colaboremos na performance. Usando o computador, podemos encenar, modificar, controlar e compreender processos como nunca havia sido possível. Também podemos, pela primeira vez, apreciá-los esteticamente, saborear os complexos padrões de processos da mesma forma que saboreamos padrões de cores e formas.”
(MURRAY, 2003, pág.175)

No *game The Sims*, navegamos pelo cibercotidiano do jogo, tecendo assim ludicamente uma narrativa construída pela capacidade que adquirimos de interferir no ambiente virtual e modificar a trajetória do enredo. No *game*, os agenciamentos e transformações, estão presentes quando: definimos, neste ambiente participativo, os diversos atributos da narrativa e do personagem; interagimos com outros *avatares* e objetos em cena; planejamos e encenamos certas situações formais e informais do cotidiano virtual, buscando entender o resultado das ações; dentre outras interferências que o software permite. Esta permissão, ou seja, as regras procedimentais da programação e das normas do jogo, que de certa forma ditarão alguns limites da narrativa. Nos diários virtuais de *The Sims*, quando nos tornamos “autores” ao escrever e publicar nossas próprias narrativas, as capacidades de agência, imersão e participação mudam suas características. Ao serem publicados no site oficial do jogo, estes textos ganham leitores e seguidores, e dependendo do envolvimento do autor no site e no fórum, há a possibilidade de interagir e negociar com outros jogadores, futuras atualizações no enredo. O próprio fazer narrativo destes diários se configuram como um labor diferenciado. Como veremos mais adiante, esse novos espaços narrativos estendem a capacidade inventiva e de ação do *game*, possibilitando aos jogadores novas formas de se expressar e se fazer presente através da palavra escrita e de edição e montagem de imagens do jogo.

Longe ne minar o conceito, mas com o intuito de completarmos o nosso raciocínio a respeito das narrativas, colocaremos em pauta as considerações de mais uma

autora. Para Marie-Laure Ryan (2003), podemos também pensar a narrativa em três formas diferentes: em sua *semântica*, na sua *sintaxe* e na sua *forma pragmática*. A *semântica* seria o estudo de algum acontecimento ou da estória em si. A *sintaxe* é o estudo do discurso e das técnicas que constituem e constroem a narrativa. A *pragmática*, como já vimos, seria o estudo do narrar como performace, ou seja, o envolvimento e participação ativa de autores, leitores e atores em ação, no evento narrativo. Neste caso, a *pragmática* envolve também as diferentes formas de abordagem, negociação, tensionamentos e interferências que os atores podem acessar no texto, e através da interação com outros interlocutores. No *game The Sims*, além de existir várias plataformas narrativas (*offline, online, mobile*), há várias maneiras de contar e produzir estórias, já que a lógica do *game* é simulativa, o que permite ao jogador um amplo campo de ação. Tanto no jogo quanto nos diários virtuais, a *pragmática* se encontra nos acionamentos que o jogador produz em jogo; na elaboração de um texto para um diário; nas interações mediadas pelo fórum e outras possíveis ferramentas de conversação *online*; além do contato que os indivíduos agenciam com outras narrativas, experiências, conhecimentos e habilidades que possivelmente acionam ao jogar. Assim, o produto da narração, tanto na sua *semântica* quanto na sua *sintaxe*, não se apresenta como um sólido e intransponível fluxo linear, mas articula em seu corpo, tempos e contextos variados, sendo que é o jogador quem dará vida ao ciberespaço e ao enredo de seus diários, e é por meio de sua ação e intereação que se formatará o sentido do que produzem.

Ainda, de acordo com Ryan, a dinâmica da narrativa pode ser analisada quanto ao tipo de envolvimento que temos com o texto. A autora coloca quatro formas diferentes: *interna/externa* e *exploratória/ontológica*. A *interação interna* é quando o agente projeta ele mesmo como um membro do mundo ficcional. Esta projeção ocorre quando ele se identifica com o *avatar* criado ou quando ele apreende o ciberespaço em uma perspectiva de primeira pessoa. Já a *interação externa* com a narrativa pode ocorrer quando o agente se projeta como uma poderosa figura externa ao campo narrativo, um “Deus” que pode controlar as decisões estratégicas do texto, podendo até mesmo decidir quando a narrativa deve cessar ou continuar. No *game The Sims*, assim como nos diários virtuais produzidos no site, é possível pensar a manifestação destas duas formas de interação. Para jogar o agente da narrativa precisa criar um *avatar* que não apenas habite o mundo ficcional, mas

que produza uma narrativa que o sustente no ciberespaço. Este *avatar* é, em grande parte, criado à semelhança do jogador, que além de se fazer presente no mundo virtual, pode replicar em suas ações, desejos, necessidades, aspirações e vivências diversas pretendidas pelo jogador. Sobre esta forma de imersão interna em um ambiente simulado Janet Murray (2003) já salientava que embora possa haver uma sensação de imersão, este tipo de projeção interna não se estabelece de forma passiva:

“Quando entramos em um mundo ficcional, fazemos mais do que apenas ‘suspender’ uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto criamos ativamente uma crença. Por causa de nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência.” (MURRAY, 2003, pág.111)

Externamente o jogador controla as ações do *game* e do personagem, decidindo a melhor hora para interferir na narrativa. Nos diários virtuais, o autor de uma narrativa pode criar um protagonista a sua semelhança, para se fazer vertiginosamente presente nas histórias que irá escrever. A diferença é que nesses diários o personagem pode extrapolar as limitações que o *game* impõe, passando a ser do mais próximo espelho de seu *eu*, até o mais improvável personagem. Externamente, o autor do texto decide a trama da história e propõe os encaminhamentos que melhor o convém.

Já a forma de *interação exploratória*, o agente, presente na narrativa, possui livre movimentação no texto, sua ação não interfere ou a altera a história, e sua presença não é decisiva para o destino do mundo ficcional. Se pensássemos na figura de um narrador, no *game* teríamos um “vouyer”, que assistiria os personagens apenas se movimentando com a força de suas necessidades, que são impostas pelo *software*. Logo a narrativa perderia seu brilho e o narrador precisaria de intervir de alguma maneira. No caso dos diários, o narrador poderia relatar um fato já ocorrido, sem alterar o destino do mundo ficcional. Mas caso queira criar uma trama diferente ou atualizar a sua história a pedido de seus leitores, esta forma de interação já não bastaria. Agora, se pensarmos nessa interação pelo viés dos personagens, a análise mudaria. No jogo *The Sims*, todos os personagens que são controlados pelo jogador, de certa maneira interferem na narrativa. Já nos diários virtuais, poderíamos pensar na figura de um personagem que apenas acompanha a trama, e não é decisivo para o desfecho da narrativa. A forma de *interação ontológica*, por sua

vez, é o oposto da forma exploratória. As decisões são ontológicas no sentido que elas determinam quais mundos, histórias, textos, objetos, variáveis e ações serão criados e acionados pelos personagens para que a narrativa se configure. Tanto no *game* quanto nos diários virtuais, uma série de elementos são colocados na tecitura do texto, para que os personagens possam interagir e desenvolver suas ações de múltiplas maneiras.

Para o *game The Sims* e seus diários virtuais, creio que formatação narrativa mais próxima seja a tríade: “Externa-interna-ontológica”. Neste entrecruzamento temos uma narrativa na qual o agente é, ao mesmo tempo, externo e contralador das ações e encaminhamentos do texto, mas que interfere na própria trama da história. O agente da narrativa define o tempo e espaço da narrativa, edita as propriedades e atributos de cada personagem, toma decisões, elabora desafios para trama e encaminha os personagens para diferentes destinos. Internamente, tanto no jogo quanto nos diários virtuais, o jogador/autor/leitor pode se fazer presente na narrativa quando vertiginosamente se projeta no mundo ficcional, ora na construção de um *avatar* ora na construção de um personagem para seu diário pessoal.

Como vimos em Murray e Ryan, temos em *The Sims* e nas possibilidades narratológicas de seus diários virtuais, um espaço procedimental e enciclopédico que pode possibilitar, potencialmente, a imersão, a agência e a transformação de sujeitos em *avatars* e personagens, jogadores e leitores, controladores e autores do próprio “mundo”. “Externa, interna e ontológica”, a ação dos sujeitos, mesmo com as amarras impostas pelos softwares e possíveis regras do jogo, é até certo ponto livre por sua característica simulativa. A liberdade se manifesta justamente na possibilidade de teste e finitude da experiência. O jogador e/ou autor de diários virtuais pode, ao seu desejo, recomeçar, salvar, deletar, recompor e redirecionar o enredo de sua vida virtual. É nesse exercício que são descobertos alguns lugares de fala, habilidades, aspirações e perspectivas de mundo. E junto a outras experiências narrativas que tecem a malha do cotidiano, munidos de ferramentas simulativas e digitais, torna-se cada vez mais possível se encontrar pistas e “chaves de leitura” para a compreensão dos caminhos que são, e serão, colocados frente aos sujeitos em sua contemporaneidade.

1.4 - Encadeamentos narratológicos

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, contemplativa, 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 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, pode exigir 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, puderam para alguns, modificar a relação que estes indivíduos tinham com seu mundo, sua maneira de ver, de sentir, de narrar e de se comunicar. Com o avanço da tecnocultura, com a criação da Internet, e o desenvolvimento dos jogos eletrônicos e de simulação do cotidiano como o *The Sims*, hoje, podemos sugerir que esses novos agentes podem se apresentar como arenas prósperas de narrativas, conversações, trocas de experiências e simbologias, que são susceptíveis de incitar novas provocações e tensionamentos.

Ao habitar ambientes digitais, o jogador pode ser encorajado a realizar o mesmo exercício que, de certa maneira, o homem faz com seu mundo atual, consigo próprio e com os outros ao seu redor. O personagem pode explorar todas as possibilidades do ambiente, e é através de sua ação e intervenção no ciberespaço, que o mundo virtual ganha vida. Uma atividade organizante, de construção de um mundo comum através da ação e da interação, fundadora de novos posicionamentos e quadros de sentido. Os jogos e outras ferramentas narrativas digitais, como os diários de *The Sims*, podem levar os indivíduos, a partir de seus desejos e suas perspectivas culturais, a criar universos

temporais e espaciais ilusórios, bem como elaborar e encarnar-se em um personagem, numa narrativa ou em uma outra personalidade. Evoca leituras diversas, interpretação, interferência, imaginação e uma atitude imersiva, ou seja, uma suspensão convencional do *atual*, para que a liberdade da simulação ou da representação se estabeleça.

As tecnologias digitais (realidade virtual, hipertextos, holografia, sensores, 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, pode ocorrer uma mudança na fronteira entre o “ver” e o “ser visto”, e nos modos de subjetivação e ação contemporânea.

Todas as culturas definem a forma para além do imediato, da atualidade, mas é a primeira vez na história que a realidade do aqui e agora se encontra imersa no fluxo de um tempo virtual, de imagens virtuais. A velocidade, por exemplo, é um modo de temporalizar não apenas o espaço, mas os corpos que o atravessam. (PARENTE, 1993, p.16)

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. Uma condição que permite, até certo ponto, uma previsão e “manipulação”, no sentido de co-autoria e maleabilidade, do mundo. Nesses jogos simulados, frente a outros *selves* e ao ciberespaço, a narrativa se estabelece como um todo integrado que leva consigo múltiplos modos de comportamentos: a fala (escrita), os gestos, o visual, os espaços inter-individuais, os múltiplos contextos sociais e culturais, dentre outros. Nos jogos virtuais, assim como na vida ordinária, é impossível pensar a comunicação e as narrativas como uma unidade monofônica, mas sim como um complexo global, fluido e multifacetado.

Neste trabalho, estamos indo um pouco além das narrativas que são produzidas pelo jogo e no jogo. Estamos incluindo também neste viés analítico, os “diários virtuais” que são produzidos e publicados pelos jogadores no site oficial do *game The Sims*, em um momento pós-jogo. Estes textos estão ligados diretamente à dinâmica do jogo, e também

possuem a narrativa fortemente marcada por um sem-número de experiências, contextos, saberes e lugares de fala que aos autores utilizam ao escrever as narrativas. No site oficial, ao serem postados, estes diários ganham um certo campo de visibilidade, além de serem lidos e comentados por outros jogadores. No fórum do site, os autores e leitores ainda podem conversar a respeito da narrativa, podendo gerar a partir deste encontro, novas atualizações, enredos, e novos encaminhamentos para a trama escrita. É no jogar, escrever e interagir, que os sujeitos acabam por experimentar ludicamente algumas formas de comentar, argumentar, explicar e relatar algumas perspectivas sobre o mundo. Neste caso, em busca de lugares e “maneiras de se encontrar”, foi preciso criar um *avatar* em um *game* de simulação, escrever um diário sobre o cotidiano virtual do personagem, interagir com alguns leitores sobre as narrativas sugeridas, e futuramente habitar outros lugares em busca de novas narrativas que digam algo sobre si e sobre o mundo.

Janet Murray (2003), em sua obra, não somente observou a potência das narrativas no ciberespaço, mas também realizou o exercício de observação da narrativa nos jogos eletrônicos. 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.

No caso de *The Sims*, por exemplo, temos um personagem que inicia sua vida virtual com poucos objetos de valor, e na medida em que se passa o tempo, ele tenta reconstruir seu espaço, sendo desafiado por constantes e imprevisíveis emergências cotidianas. Ao passo que o *game* possibilita dentro de seu ciberespaço um vasto número de ações e criações, os diários virtuais que serão escritos a partir do jogo, podem somar, reorganizar e até mesmo ultrapassar as limitações narrativas do jogo. Os textos dos

diários, escritos em um momento *pós-game*, podem ser publicados pelos jogadores que, na maioria das vezes escrevem narrativas que não seriam possíveis de ser realizadas no ambiente do jogo. Na potência textual que, o agora autor adquire com a escrita, o personagem pode “ser e agir” de formas tão múltiplas quanto a imaginação for capaz de produzir. Para a autora: “Estamos no limiar de uma convergência histórica quando romancistas, dramaturgos e cineastas movem-se rumo a histórias multiformes e formatos digitais; cientistas da computação começam a criar mundos ficcionais; e a audiência segue em direção ao palco virtual.” (MURRAY, 2003, pág.71)

Como vimos, o jogo *The Sims* se coloca não somente como um *game* que, separado do curso do cotidiano se qualifica como um simples passatempo para sujeitos desinteressados. O jogo ultrapassa sua plataforma que é originalmente *offline*, e como veremos no capítulo posterior, migra para outras instâncias, sejam elas *online* ou *mobile (celular)*, sites oficiais ou extra-oficiais, que acabam por construir e fomentar um rico encadeamento narratológico e uma possível rede de relações entre os jogadores mais interessados. Nesta pesquisa será possível ver uma interessante malha narrativa que é construída diariamente entre os jogadores de *The Sims* que se cadastram no site oficial de *game*, lêem, escrevem e compartilham diários, participam de fóruns, criam laços, ganham visibilidade nos grupos, se atualizam e produzem informações sobre o jogo. O produto principal que veremos serão os diários virtuais, que embora sejam os principais frutos dessa cadeia narrativa que alguns jogadores conseguem percorrer, só são possíveis de serem construídos se estiverem ligados ao game e a todo universo de *The Sims* que fomenta sua visibilidade.

Para entendermos melhor esta rede de interações, foi elaborado um pequeno esquema de vetores para facilitar a visualização das relações jogo/site e autores/leitores que podem ocorrer em *The Sims*. Através deste pequeno percurso já podemos perceber um caminho diferente que sujeitos se permitem participar para a produção de narrativas. Nascidas de um *game* que pretende simular o cotidiano de seus jogadores, o texto ganha novas formas e plataformas. Nesta trajetória singular e na mudança dos dispositivos que são acionados para externar a narrativa, o texto se modifica e é fatalmente tensionado quando exposto aos múltiplos leitores, e por vezes co-autores das histórias virtuais.

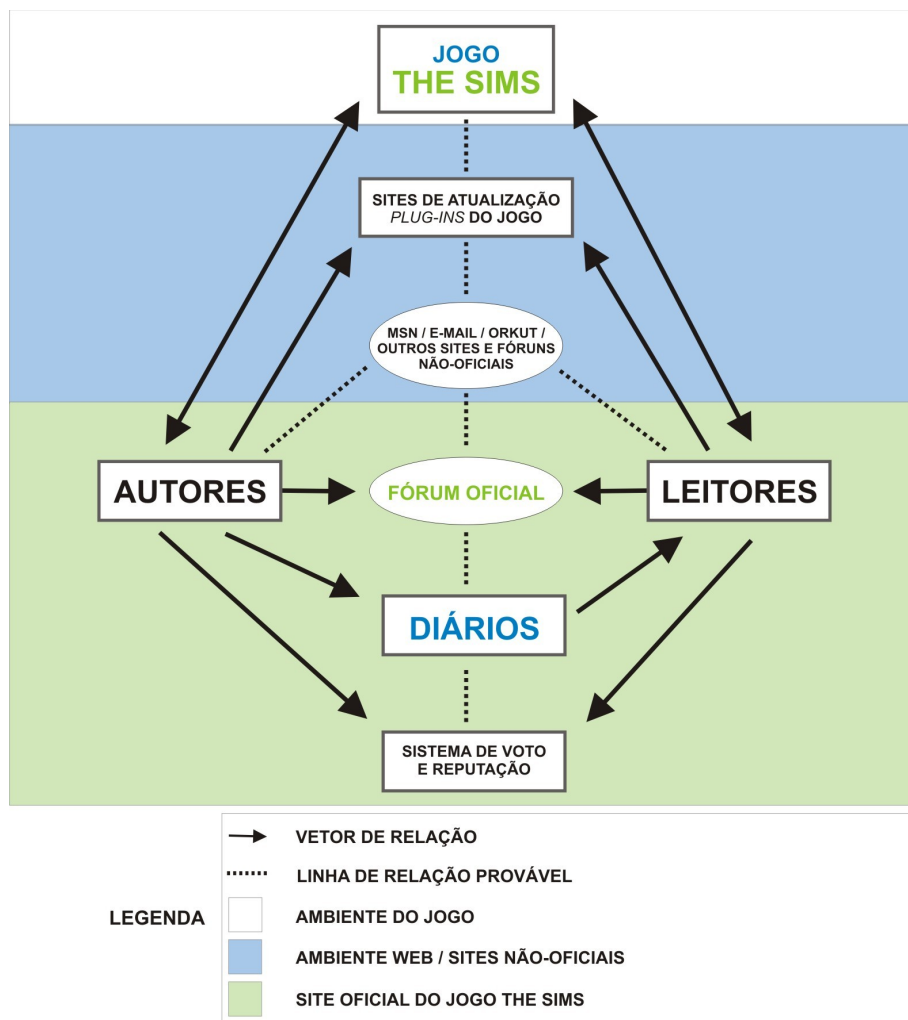


Figura 01 - Gráfico dos ambientes narratológicos de The Sims

Como ilustrado na *Figura 01*, podemos notar que os jogadores podem transitar por três ambientes distintos: a plataforma do *game*, o site oficial e os ambientes considerados “não-oficiais”. Não devemos deixar de considerar que esses três ambientes também estão inseridos na grande malha cotidiana dos jogadores. Neste caso, podemos pensar no seguinte fluxo narrativo, ao olhar o encadeamento narratológico existente nas bases do jogo *The Sims* e de seus diários: há uma proposta de narrativa, formatada e programada com a intenção de simular o cotidiano dos sujeitos. O convite para participar desse cibercotidiano é feito de maneira lúdica, em formato de um *game*. Os sujeitos, munidos de seus saberes, temporalidades, explicações, perspectivas, aspirações e angústias, à procura de novas oportunidades de se expressarem e se fazerem narrativamente presentes no mundo, se aventuram pelo *game*, colocando em jogo suas

habilidades e inquietações. É no cibercotidiano do *game*, que esses jogadores poderão experimentar novas possibilidades narrativas, performando uma série de ações cotidianas no ambiente digital proposto. Para tanto, poderá acelerar e pausar o tempo do simulador, salvar ou começar uma nova estória, inserir novos personagens, investir em relacionamentos e vivenciar situações diversas. Ao buscar se munir de mais ferramentas para compreender ou aprimorar a narrativa que vem sendo elaborada no ciberespaço, os sujeitos podem percorrer outros ambientes digitais, em busca personagens, cenários, objetos, informações, e pessoas que comunguem experiências semelhantes.

Nesta trajetória, acabam por encontrar o site oficial do jogo, e são convidados a se cadastrar e tornar-se membro do grupo de jogadores que fomentam a dinâmica do portal. Sem perceber, neste exercício, estendem a narrativa do jogo, procurando tutoriais, dicas, novas atualizações e outros jogadores para interagir e conversar a respeito de suas experiências. Ao navegar pelo site, o jogador encontra à sua disposição uma ferramenta de criação de diários virtuais, ou melhor, de construção de narrativas que dizem respeito ao cotidiano virtual de seu *avatar*. Ao tentar escrever um diário virtual, o jogador percebe que precisará voltar várias vezes para o ambiente de jogo, ora para lembrar de detalhes da estória, ora para fotografar as ações de seu personagem. O que acaba descobrindo é que a narrativa que criará nos diários virtuais do site, não necessariamente precisa ter um caráter de diário, ou seja, contar passo-a-passo o cotidiano de seu *avatar*. A liberdade do texto escrito lhe permite elaborar narrativas tão diversas e destoantes quanto sua imaginação pode propor.

Mais uma vez, além de estender novamente a ação narrativa que outrora se limitava às regras precedimentais do jogo, os sujeitos podem novamente agir em campo seguro para tentar, através de um exercício lúdico, descobrir algumas pistas sobre sua presença e seu lugar no cotidiano atual. Ao publicar os diários virtuais, dependendo do envolvimento do “autor” com o site e com fórum do portal, há também a possibilidade de interagir com outros jogadores, o que pode proporcionar futuras atualizações no enredo das histórias publicadas. No fórum do site, autores e leitores podem se encontrar em espaços pré-definidos para conversar sobre os diários. Nesse espaço, desde a simples postagem de uma sugestão, reclamação ou provocação dos leitores sobre enredo ou sobre a habilidade de escrita do autor, podem surgir e se estreitar laços de interação levando

potencialmente os sujeitos a outros ambientes de conversa (*orkut, blogs, msn, e-mail, twitter*, sites oficiosos, dentre outros)

Portanto, mais do que uma narrativa, como observado por Janet Murray, que se conforma em fórmulas do tipo “bandido pega ladrão” ou “mocinho salva a princesa”, em *The Sims* é possível pensar em dois fluxos narrativos. O primeiro fluxo se conforma nos embates que o jogador/autor possui com o próprio enredo. Ao jogar o *game* de simulação do cotidiano, ele produz uma série de ações narrativas, que por vezes são limitadas pelo software do jogo. Em busca de mais desafios e elementos que enriqueçam a narrativa, o jogador pode comprar e instalar expansões para o jogo, pacotes de atualizações, e outros arquivos que, de alguma forma, fazem com que o texto se faça mais convincente para ele próprio. Ao cessar novamente suas possibilidades de ação dentro do software, a inquietação do enredo permanece. Ao perceber que existe uma possibilidade de continuar e/ou extrapolar sua narrativa em outro ambiente, o jogador que antes no enredo se apresentava como um simples cidadão de uma cidade virtual, agora ganha novas particularidades que só a habilidade da escrita pode exprimir. O enredo fatalmente se atualiza e se estende nos diários virtuais de *The Sims*. Publicado em um ambiente construído e fomentado por pessoas minimamente interessadas pelo jogo, uma nova narrativa pode ser elaborada, publicada e comentada, nos fóruns e outros ambientes de conversa. Mais uma vez, o enredo que timidamente começou como uma lúdica proposta simulativa, se torna um publicação autoral em site oficial da produtora do *game*.

O segundo fluxo narrativo, é senão desenhado pelos próprios sujeitos, que jogam o jogo ou escrevem seus diários virtuais. Esse fluxo se desenha no caminho que os sujeitos percorrem ao jogar *The Sims* e acessar o site oficial do jogo; no exercício que se permitem ao aceitar a proposta do *game* e da produção de diários virtuais; na decisão da escrita e na publicação de seus textos no site da produtora; na disposição de se colocar no campo de visibilidade e de embates no fórum do site; na tentativa de buscar novas informações e formar vínculos; na busca por outros lugares de fala e de ação em ambientes diferenciados. Nessa caminhada incessante, é que os sujeitos acabam descobrindo novas perspectivas sobre seu mundo e em potência sobre si próprio. O que pensam, o que fariam em determinadas situações, o que temem, o que desejam, em qual

lugar se colocariam em determinados debates, e várias outras “chaves de leitura” que poderiam posicioná-lo, de maneira mais segura, frente ao seu cotidiano.

Porém, nesse caminho, *The Sims* possui características claras que, por vezes, podem *potencializar* (ou *despotencializar*) a atividade lúdica e a construção da narrativa. Apresenta-se num sistema de hipertexto e multimídia, permite ações em rede e narrativas em tempo/espacos descontínuos, proporciona o contato com múltiplas informações visuais e sonoras disponibilizadas simultaneamente, além de serem considerados meios de comunicação, por possuírem um sistema simbólico que pode ser compartilhado por várias pessoas, em tempos e espaços diversos. A potência narrativa da não-linearidade e a presença de obstáculos a serem superados são 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 impostos pela programação do *software*, o que constitui uma certa *despotencialização*. Mas acredito que as limitações impostas pelos dispositivos técnicos do *game* não castram de maneira totalizante a fruição, produção e interlocução, social e simbólica, realizada com, e a partir, do jogo.

Migrando do *game* para a construção de histórias nos diários virtuais, o jogador ainda tem a possibilidade de extrapolar as narrativas que são produzidas no jogo. Na liberdade textual dos diários escritos no site oficial de *The Sims*, o jogador, e agora autor, pode escrever, re-escrever, atualizar e publicar seu texto da maneira que achar melhor. Se no modo simulativo do *game* a não-linearidade e a presença de obstáculos, se tornam premissas importantes para o envolvimento do jogador, nos diários virtuais, o autor pode acumular as experiências adquiridas em jogo, e potencializá-las com força da linguagem escrita, da edição e montagem de imagens. Se no jogo não poderíamos nos transformar em “super-heróis”, nos diários esta transformação não só é possível como se torna o início de uma nova e instigante narrativa.

Para os sujeitos contemporâneos, nessas plataformas de simulação, como as *The Sims*, e ainda seus diários virtuais, escritos e atualizados no site, pode existir uma grande oportunidade de testar e treinar conscientemente, novas estratégias de ação e experiências

de vida. Para Douglas Rushkoff (1999), as histórias tipicamente lineares tendem a expressar uma dualidade de causa e efeito, do tipo: 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 narrativas não-lineares e que podem se atualizar a mercê das vontades do autor ou jogador, como em *The Sims*, as vitórias ou derrotas são incertas. A força que dirige a narrativa não é mais a busca de uma conclusão, e sim uma pressão evolutiva contínua. Essa passagem do linear para o não-linear pode nos oferecer pistas de uma mudança significativa do próprio saber narrativo, bem como da atitude e postura do “leitor/jogador” que desafia este tipo de *game* e produção textual. Para tanto, o objetivo não é o de minar as possibilidades narrativas, mas extrapolar e desenvolver com sucesso, dentro do mundo virtual, histórias que possam se sustentar.

Não podemos deixar de perceber que a tecnologia pode potencializar não somente a criação das narrativas, mas a própria postura dos leitores frente aos acontecimentos. Para além do projeto de verossimilhança do cinema, portanto, o que realmente importa no *game* é a construção de uma “*ecologia na qual cada objeto é uma ferramenta que estende o corpo do usuário e que o habilita a participar na permanente criação do mundo virtual*” (RYAN, 2001, pág 71). O conceito e a lógica de simulação é bem representado por Jan Simons (2007) quando o autor observa a potencialidade simulativa de um simulador de vôo, frente a outras mídias:

A photograph of a plane will tell us information about its shape and color, but it will not fly or crash when manipulated. A flight simulator or a simple toy plane are not only signs, but machines that generate signs according to rules that model some of the behaviors of a real plane. A film about a plane landing is a narrative: an observer could interpret it in different ways (i.e. “it’s a normal landing” or “it’s an emergency landing”) but she cannot manipulate it and influence on how the plane will land since film sequences are fixed and unalterable. On the other hand, the flight simulator allows the player to perform actions that will modify the behavior of the system in a way that is similar to the behavior of the actual plane. (SIMONS, 2007)¹⁶

¹⁶ A fotografia de um avião nos dirá as informações a respeito de sua forma e cor, mas não vai voar ou bater quando manipulada. Um simulador de voo ou um simples avião de brinquedo não são somente signos mas máquinas que geram signos de acordo com as regras que modelam alguns dos comportamentos de um avião de verdade. Um filme sobre um avião pousando é uma narrativa: um observador poderia interpretá-la de diferentes maneiras (i.e. “é um pouso normal” ou “é um pouso de emergência”) mas ela não pode manipular e influenciar em como o avião irá pousar, sendo que as sequências do filme são fixas e inalteráveis. Por outro lado, o simulador de voo permite o usuário performar ações que irão modificar o comportamento do sistema de uma maneira que é similar ao comportamento de um avião real.

O desenvolvimento da *interface* trouxe para o computador, assim como para o jogo, um texto predominantemente visual e mais fácil de ser decodificado. De acordo com Gláucio Aranha, esta substituição dos comandos escritos pelo visual, implicaria em uma afetação sobre a cultura, de modo a secundarizar cada vez mais a palavra em favor da imagem. Segundo Douglas Rushkoff (1999), 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 uma lógica não-linear e possibilitam o processamento e a assimilação de informações de maneira cada vez 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, pág 42). Para Sherry Turkle (1996), em *Life on Screen*, o desenvolvimento da interface, que deixou de ser aparentemente numérica e passou a ser mais visual, permitiu que as pessoas dominassem a “máquina” e isso permitiu, de maneira fluida, uma projeção do “eu” (*self*) na computador. Para a autora o computador oferece novas oportunidades narrativas e se estabelece como um agente que personifica idéias e expressa a diversidade das individualidades. Dessa maneira *The Sims* e seus diários virtuais lançam mão de diversos recursos de imagens, capazes de envolver o espectador a ponto de haver uma imersão por interatividade, o que interfere na construção da narrativa, nos modos de percepção e subjetividades apresentados pelo sujeito. Os ambientes narratológicos de *The Sims* (o *game*, o site, e os diários) Surgem assim como um novo campo, através do qual os indivíduos podem desenvolver modos originais de presença, e criar seus próprios e diversos quadros de produção e interpretação do mundo

Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa imaginação da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa imaginação. (HUIZINGA, 1971, p.7)

Nestes ambientes, como a imersão pode ocorrer pelo apelo estético de seus gráficos, animações e pelo razoável grau de variáveis interativas e narrativas, é cada vez mais possível manifestar a percepção que os sujeitos tem de si e do mundo, em um outro espaço. Nesse tipo de agenciamento entre humanos e territórios virtuais, em *The Sims*, o

indivíduo também pode brincar de se dividir em múltiplos personagens, além de poder falar de si, ou também narrar a trama: “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. De acordo com Turkle (1996), somos movidos em direção a uma cultura de simulação em que as pessoas são reconfortadas ao substituírem o real por representações da realidade. Nesse ambiente se torna mais fácil criar outras máscaras e narrativas. Em *The Sims* torna-se cada vez mais compreensível a idéia criar uma imagem e uma identidade fluida e múltipla. Para Turkle 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’. Se na concepção contemporânea, a identidade pode referir-se por vezes a um sujeito fragmentado ou 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. A autora defende que, 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.

Em posse dessa quantidade de recursos e possibilidades narrativas, de ação, interação, e experiência, que potencialmente os jogadores podem viver nesses ambientes digitais, como no *game The Sims* e seus diários virtuais, é viável se pensar na descoberta de novos limites, atuações, habilidades, perspectivas de olhar, aspirações e até mesmo desejos que podem aflorar como novas ferramentas de tensionamento do cotidiano desses sujeitos. Assim, ter um local seguro para testar formas originais de presença e experiência, é também de certa forma, conceder o aval ao exercício de formas originais de criação e interpelação do mundo. Na liberdade simulativa do *game* e na potência textual dos diários virtuais que veremos a seguir, os sujeitos podem se aventurar a descobrir, até que ponto, e de que maneiras, poderão entender, cobrar, criar e se fazer presentes no mundo que os sustentam.

CAPÍTULO 02: AMBIENTES NARRATOLÓGICOS DE THE SIMS

Os diversos dispositivos e técnicas utilizadas, tanto na produção verbo-visual - diagramação, edição, efeitos, filtros, figuras de linguagem - quanto as perspectivas e enquadramentos interpretativos dos atores sociais - sua “fruição”, crítica, socialização de valores, simbologias - bem como os contextos nos quais estas assimilações ocorrem, são fatores que podem evocar um novo olhar e agir dos indivíduos. Além disso, o modo como se dá a imersão dos sujeitos nos espaços apresentados por esses dispositivos imagéticos e as características peculiares desses aparatos imersivos podem também apontar para novos modos de abordar e apreender o cotidiano, assim como para uma nova possibilidade de reconfiguração do tempo/espaço pelo próprio usuário.

Além disso, de acordo com Janet Murray (2003), quando as técnicas e os dispositivos, tecnológicos ou narrativos desses meios simbólicos 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 da estória que nos envolve e nos fascina. Esta é a verdadeira imersão.

No primeiro capítulo, construímos um conceito de narrativa que procurou se diferenciar, em parte, da máxima: “narrar é contar uma estória”. Vimos que não somente falamos sobre as narrativas, como também criamos e participamos ativamente desses acontecimentos. Não obstante, colocamos “em jogo” e articulamos com outros interlocutores, diversos textos, contextos, discursos, posturas, gestos e intonações. Sendo assim, uma estória comporta várias narrativas e simbologias que se equacionam no quadro textual, dando pistas sobre a pluralidade das falas sociais, das ideologias, das relações de poder e das realidades cotidianas. Vimos também que os jogos trazem em si, uma potência narrativa e uma lógica lúdica que extrapola o simples ato de “jogar para se entreter”, e passam a se apresentar como um estratégica ferramenta de criações. De acordo com Pedro Coutinho (2007) mais que perceber a narrativa como o próprio *game*, trata-se de concebê-la como um acontecimento que revela um constante contato entre o jogador e o game. Os jogos eletrônicos, especialmente os que prometem simular o cotidiano, como *The Sims*, não somente levam os jogadores a se divertir, mas também a planejar, exercitar, dividir, competir, negociar e construir novas narrativas, simbologias, perspectivas e posicionamentos.

Neste capítulo iremos analisar como se estabelece a lógica narrativa do jogo *The Sims* e de outros ambientes narratológicos que compõem sua cadeia narrativa, principalmente, seus diários virtuais que são produzidos pelos jogadores no site oficial do *game*. Mas para entender a lógica dos “diários” é fundamental, em primeira instância, compreender a lógica do jogo. Percorrendo os ambientes narratológicos do *game*, poderá ser possível desvendar algumas pistas e caminhos que os sujeitos se aventuram na busca deste um lúdico “experimentar o mundo”.

2.1 – O game The Sims

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 jogo *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 mas, 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 de jogos eletrônicos o game *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 vidas virtuais e fazem com que um “cibercotidiano” se desenrole nos seus monitores. Com uma notável, porém ousada promessa de ser o primeiro jogo do gênero a tentar “simular a vida”, ou seja, “reproduzir o cotidiano” 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.

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 aberto a novas possibilidades de ação e interferências virtuais. A primeira delas foi lançada em 2000, o *The Sims - Gozando a Vida*, que adicionou ao game original novos objetos, eventos (como uma infestação de baratas na casa) e novos avatares. Logo após foi lançado o *The Sims - Fazendo a Festa*, que acrescenta um conteúdo relacionado à criação de festas, como pisos de dança iluminados e outros objetos exclusivos. Em *The Sims - Encontro Marcado*, os Sims podem ter encontros românticos em um novo ambiente da cidade, com praias, shoppings e praças.

Já *The Sims - em Férias*, permite aos personagens viajar para vários destinos, como montanhas de neve e florestas para acampamento. No quinto pacote de expansão, o *The Sims - O Bicho Vai Pegar*, os *Sims* podem adotar e treinar uma grande variedade de animais de estimação. Com a expansão *The Sims - Super Star*, os *Sims*, podem se tornar celebridades. E por último, *The Sims: Num Passe de Mágica*, lançado em outubro de 2003, concede 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 do simulador: o *The Sims 2*. O estilo do jogo é bem fiel ao original e o objetivo continua ser guiar os *Sims* para que satisfaçam suas necessidades básicas, além de mantê-los sempre bem dispostos para trabalhar e viver, tudo isto conciliando o tempo para que também possam se divertir, estudar, exercitar e namorar. No entanto, para agregar ainda mais valor à série, foram adicionadas muitas alterações. A mais visível delas está na *interface* no jogo, que agora concede aos cenários e *avatares* um bom melhoramento gráfico, cada vez mais fiel ao nosso plano físico. Os movimentos e expressões faciais dos *Sims*, também se tornaram muito mais aparentes, representando bem as emoções, necessidades, vontades e individualidades de cada um, o que deixa o *game* sempre instigante. Os movimentos, ações e possibilidades de intervenção no *game*, também se atualizaram, deixando o jogador com a sensação de uma plataforma muito mais amigável e fácil de ser manipulada.

Para *The Sims 2* já existem cerca de 08 expansões (vida de universitário, vida noturna, vida de apartamento, aberto para negócios, *bon voyage*, tempo livre, quatro estações); 10 pacotes de coleções de objetos (pacote para festa de Natal, diversão em família, glamour, estilo teen, dentre outros); além de outras expansões especiais. Na terceira versão do jogo, o *The Sims 3*, lançado em 2009, o *game* também adquiriu não só uma significativa melhoria gráfica mas principalmente uma cuidadosa programação de inteligência artificial. Nessa última versão, por exemplo, um pouco diferente das versões anteriores, os *avatares* reconhecem e seguem algumas normas sociais e privadas, que comumente reconhecemos em nossa sociedade atual, concedendo ao jogo uma dinâmica composta de novas experiências, perspectivas e situações.

Série The Sims		
The Sims	Pacotes de Expansão	The Sims Gozando a Vida • The Sims Fazendo a Festa • The Sims Encontro Mercado • The Sims Em Férias • The Sims O Bicho Vai Pegar • The Sims Superstar • The Sims Num Passe de Mágica
	Edições Especiais	The Sims Deluxe • The Sims Double Deluxe • The Sims Triple Deluxe • The Sims Mega Deluxe • The Sims Triple Pack Vol. 1 • The Sims Triple Pack Vol. 2 • The Sims Expansion Collection Volume 1 • The Sims Expansion Collection Volume 2 • The Sims Expansion Collection Volume 3 • The Sims Coleção Completa
The Sims 2	Pacotes de Expansão	The Sims 2: Vida de Universitário • The Sims 2: Vida Noturna • The Sims 2: Aberto para Negócios • The Sims 2: Bichos de Estimação • The Sims 2: Quatro Estações • The Sims 2: Bon Voyage • The Sims 2: Tempo Livre • The Sims 2: Vida de Apartamento
	Coleções de Objetos	The Sims 2: Pacote Festa de Natal • The Sims 2: Diversão em Família • The Sims 2: Glamour • The Sims 2: Happy Holiday • The Sims 2: Celebrações! • The Sims 2: H&M Fashion • The Sims 2: Estilo Teen • The Sims 2: Cozinhas & Banheiros: Design de Interiores • The Sims 2: Lar IKEA • The Sims 2: Mansões & Jardins
	Edições Especiais	The Sims 2 Deluxe • The Sims 2 Double Deluxe • The Sims 2 Edição Especial • The Sims 2 Diversão ao Ar Livre • The Sims 2 Diversão no Lar • The Sims 2 Dose Dupla Bichos • The Sims 2 Dose Dupla Férias • The Sims 2 Coleção Vida de Universitário
The Sims 3	Pacotes de Expansão	The Sims 3: Volta ao Mundo
	Coleções de Objetos	
	Edições Especiais	The Sims 3: Edição de Colecionador • The Sims 3: Edição de Colecionador Deluxe
The Sims Histórias	The Sims Histórias: da Vida • The Sims Histórias: de Bichos • The Sims Histórias: de Náufragos	
MySims	MySims Kingdom • MySims Party • MySims Racing	
Console	The Sims • The Sims Bustin' Out • The Urbz: Sims in the City • The Sims 2 • The Sims 2: Pets • The Sims 2: Castaway • The Sims 2: Apartment Pets • The Sims 2 Mobile	
Online	The Sims Online (EA Land) • The Sims Carnival	

Figura 02 - Quadro de pacotes de expansões do jogo The Sims

A versão *online* de *The Sims* foi lançada em Dezembro de 2002, e poucas foram suas mudanças visuais. A grande diferença é que agora várias pessoas do mundo, ou de várias partes do Brasil, podem acessar a internet, criar um *avatar*, e jogar junto a outras pessoas em um cenário comum a todos. Nesse ambiente compartilhado, todos se encontram e interagem através da plataforma *online de The Sims*. Enquanto na versão *offline* temos apenas alguns *avatars* controlados pelo jogador e outros pelo software, na versão *online*, cada personagem que anda na tela do jogo possui alguém o controlando. Assim, cada personagem representa uma pessoa real, de algum lugar, com suas particularidades, personalidades inconstantes e susceptíveis a erros. Na versão *online*, mais que o contato com os dispositivos do jogo, o que há é uma interação simultânea entre os diversos *selves*, e com isso toda uma potencialidade de trocas de experiências sociais e culturais, através de conversas e ações em conjunto. Jogos massivos como *The Sims Online* 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, pág.102)

Ao habitar esses jogos 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 irá dirigir a 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 uma dinâmica singular. Todas essas expansões, continuações e possibilidades diferentes de jogar, que expandem as ações do jogador, podem ser consideradas reflexos dos anseios e desejos de quem joga o *game*. O jogador passa a desejar a realização de ações que o software primário ainda não permite. Assim, quanto maior o número de ações ao alcance dos jogadores, maior é chance dele se envolver e se estabelecer no ciberespaço. Se referindo ao próprio *game The Sims*, Arlindo Machado (2002) escreve:

Temos aqui situações narrativas que, em cada uma das suas ocorrências singulares, poderiam fazer parte de uma peça de teatro ou de um filme de ficção, mas neste caso ocorre de forma autônoma e imprevisível, a partir de certas condições iniciais decididas pelo interator, das regras e limites impostos pelo programa e das combinações aleatórias que o computador vai operando ao longo do processo de geração do mundo dos Sims. (MACHADO, 2002, p.94).

Nessa peça de teatro ou filme, dito por Arlindo Machado, não podemos deixar de perceber que *The Sims* é um jogo de simulação que se fundamenta nas relações sociais. Por isso, como em nossa sociedade atual, a comunidade virtual criada no *game*, possui normas e regras impostas pelo software que devem ser compartilhadas e respeitadas pelos jogadores, e que se fazem decisivas na evolução narrativa do jogo. Este social construído no *game* se materializa na simulação de algumas normas sociais de uma cultura globalizada específica. De acordo com Jon Elster (1989), as normas vigentes em uma sociedade para que sejam consideradas sociais, devem ser compartilhadas pelas pessoas e em parte sustentadas por suas aprovações e desaprovações. Em *The Sims* a maioria dessas normas sociais, legais e morais, como em um bom simulador já são garantidas pelo software. Mas o interessante é perceber como essas normas são construídas no cotidiano virtual do jogo, a partir da narrativa que é tecida pelos jogadores e seus personagens.

Por exemplo, o *avatar* não consegue transgredir algumas regras de intimidade com outros personagens, a não ser que exista entre eles um laço afetivo que os une. Caso não exista este laço, o jogador é impossibilitado de praticar relações afetivas/sexuais a revelia do outro, ou é simplesmente advertido quando entra no banheiro ou deita na cama na qual um personagem já está utilizando. Portanto, as normas legais como a transgressão contra a intimidade, o estupro ou outros atos libidinosos, já são garantidas pelo software do jogo. Outras normas legais e morais como o incesto, o canibalismo e a pedofilia não são ao menos previstas como uma possibilidade. Portanto, ao clicar em um personagem não existe a opção: “comê-lo”. Como não existe também a opção para agredir fisicamente um *avatar* ou vandalizar os objetos da casa.

A norma que trata da propriedade privada também é garantida pelo jogo, e controlada pela autoridade do jogador, que permite que determinados visitantes adentrem o seu lar. Mas existe no game, de maneira caricata, a figura do transgressor. Para tanto o jogo aconselha a compra de um alarme anti-roubo para a casa. Caso o jogador compre e o alarme dispare, o ladrão pode ser preso pela polícia local. Outra norma legal que existe em *The Sims* aparece quando os pais não cuidam bem seus filhos. Neste caso, uma assistente social pode aparecer para levar as crianças para longe dos pais. Portanto a norma moral de cuidar bem dos filhos emerge no cotidiano virtual do jogo, e cabe ao pais/jogador regular o comportamento dos filhos. Já algumas normas privadas e hábitos rotineiros como o local certo de fazer as necessidades fisiológicas, a higiene pessoal, a satisfação de desejos e ambições do *avatar*, são pré-condições para o bem-estar do personagem no jogo, e para a construção de uma narrativa que se sustente no ambiente virtual. O jogador deve estar atento a todas essas necessidades se quiser se estabelecer em sua vida virtual. Mais uma vez, é bom lembrarmos que o jogo simula um ambiente virtual regido por normas de uma cultura globalizada específica, e por isso é importante ressaltar que existem regras, e um *modus vivendi*, no jogo que não necessariamente se aproximam dos hábitos sociais e culturais de todos os países nos quais o jogo é distribuído. Países orientais, por exemplo, podem não reconhecer algumas normas do jogo, ou exigirem realizar outras ações, que passam longe da programação do *game*. Para isso, uma das saídas para esse impasse, poderia ser o contato com os próprios diários de *The Sims*, que permitem, na liberdade da palavra escrita, bem como na potência da manipulação e

edição de imagens, o desenvolvimento de um sem-número de ações que o *game* não permite. Veremos posteriormente, em outras sessões da pesquisa, como essa nova ferramenta narrativa pode complementar e/ou estender o ciberespaço de *The Sims*.

Muitas normas sociais embora não estejam previstas pelo software são impostas ou transgredidas pelos próprios jogadores, já que são eles que possuem o controle sobre seu *avatar*. Na versão *online* de *The Sims*, embora exista uma série de regras para moderar o *chat online* na comunidade do jogo, muitos casos de transgressão de regras e normas sociais já foram registrados. Normas que não podem ser transgredidas na versão *offline* do jogo, como: a do preconceito racial, de classes ou crenças; e a do uso do dinheiro para a “prostituição”, ou para qualquer tipo de persuasão que leve em conta o uso essencialmente “profano” dos *simoleon* (dinheiro virtual). Por outro lado, tanto na versão *online* quanto na *offline* do jogo, normas sociais como a da reciprocidade, da sociabilidade, da cooperação, do bem-estar comum, do tratamento ético e cortez, e do compromisso com o outro, podem ser compartilhadas ou sugeridas pelos jogadores.

No cotidiano virtual do jogo, também cabe ao jogador e não ao software se vestir adequadamente em determinadas situações, mas a maneira como o personagem se veste - roupas, cabelo, maquiagem, acessórios - ou até mesmo se possui a aparência desarmoniosa, na versão *offline* é pouco relevante; ao contrário da *online*, na qual as pessoas podem notar, admirar ou denegrir o visual de um *avatar*. Em *The Sims offline*, o que mais vale é comportamento e habilidade do jogador de socializar, trabalhar e conquistar suas ambições. A habilidade de encontrar um par afetivo, na versão atual do jogo, independe da aparência física, do status social ou da opção sexual dos personagens. O laço é construído pela narrativa que o jogador constrói, pela habilidade em desenvolver uma relação, pela conquista e pela troca de experiências prazerosas entre dois *avatares*.

Na terceira versão do jogo, o *The Sims 3*, enquanto se visita alguém, o *avatar* reconhece determinadas situações e sabe o que fazer na casa de outros *sims*. Os personagens reconhecem o que será mais apropriado ou inapropriado para cada uma das situações de jogo. Neste caso, talvez seria inapropriado para um *avatar* que está visitando um outro personagem, assistir TV, pegar comida na geladeira ou sentar na cama do dono da casa sem as devidas permissões.

Para este trabalho é fundamental entendermos como se estabelece a lógica simulativa do *game*, suas normas e regras, gráficos e possibilidades de ação narrativa, para que possamos compreender com mais tranquilidade os outros ambientes narratológicos do jogo. A seguir veremos um pouco mais sobre o funcionamento do jogo, para perceber como se conforma a tarefa dos jogadores de programar os parâmetros de seu cotidiano virtual. Com tudo pronto, *avatares* e cenários, os jogadores após um certo período destinado a ganhar intimidade com a dinâmica do *game*, poderão se aventurar futuramente em novas formas de narrar esse mundo digital, principalmente nos diários virtuais do site oficial de *The Sims*

2.1.2 – Entendendo o *gameplay*¹⁷

A narrativa do jogo começa com a missão de escolher o bairro no qual o *avatar* irá habitar. Na versão básica de *The Sims*, o jogador pode escolher entre três bairros distintos inicialmente chamados de: Bela Vista, Estranhópolis e Vila Verona, sendo que esses nomes podem ser trocados se o jogador desejar. Cada bairro possui uma característica singular. Por exemplo: o bairro nomeado de Bela Vista se assemelha a uma vizinhança de classe média norte-americana, com casas espaçadas, brancas e cercadas; Estranhópolis, por sua vez, possui um visual desértico, um bairro árido contruído sobre a terra vermelha; e Vila Verona possui construções singulares, casas em estilo europeu e um rio que atravessa a cidade. Porém, caso as opções não agradem o jogador, ele pode optar por editar seu próprio bairro e vizinhança. Basta o jogador distribuir pelo território algumas casas, lotes residenciais e comunitários, fazendas, aquedutos, pontes, árvores, pedras, placas, postes e outras características físicas que irão singularizar o ambiente. Finalizada a edição, o jogador agora poderá criar e colocar em seu ambiente alguns *avatares* e famílias, sendo que para tanto o jogador precisa utilizar a ferramenta: “editor de famílias”. Nesta etapa o jogador irá criar as pessoas e famílias que irão povoar o ambiente criado ou escolhido no início do jogo. Nos bairros que já existem na versão original do *game*, algumas famílias já estão estabelecidas em seus lares e outras podem ser colocadas

¹⁷ O termo “gameplay” pode ser compreendido tanto como “jogabilidade” quanto por “jogar em ação”. Nesse caso, veremos um pouco dos dois. Analisaremos as possibilidades técnicas do jogo, e também o que o jogador pode ser capaz de fazer quando em *The Sims*.

em casas ou lotes vazios. No bairro criado pelo jogador, as casas e os lotes ainda estão esperando personagens para comprá-los e habitá-los.

Na segunda etapa do jogo, ao clicar no comando “criar um sim” a edição do *avatar* se inicia. Nesta etapa o jogador pode personalizar seu “*sim*” ou escolher um já criado pelo sistema. Começa-se por definir o nome e o sobrenome do personagem; seu gênero, sua idade (bebê, criança, adolescente, adulto ou idoso), a cor de pele e sua forma física. A partir daí seguem oito etapas para a personalização da fisionomia do personagem. Respectivamente temos: a escolha do formato da cabeça; o tipo e a cor do cabelo; as nuances do rosto (tipos e tamanhos de bochechas, orelhas, pescoço); o formato da sobreceifa e da testa; o formato e a cor dos olhos; do nariz; o tipo de boca; e o formato do queixo do personagem. No passo seguinte o jogador poderá escolher algumas características para o rosto, tais como: barba, bigode, acessórios e maquiagens. Os personagens masculinos não são inibidos a usar o estojo de maquiagem disponível na tela. Logo depois, dentro de algumas limitações, o editor poderá escolher algumas roupas casuais, formais, trajes íntimos, pijamas, roupas de banho e de ginástica para seu *avatar*.

Feito isso, os jogadores entram agora na parte da escolha das aspirações e da “personalidade do *sim*”. O jogo original limita a escolha entre cinco tipos de aspirações diferentes: a riqueza, o conhecimento, a família, o romance e a popularidade. Embora o jogo permita escolher apenas uma dessas aspirações, não quer dizer que quem deseja constituir uma família como objetivo de vida, não possa se tornar rico ou popular. Já os traços de personalidade são marcados pelas particularidades que encarnam os doze signos do zodíaco: áries, virgem, sagitário, câncer, capricórnio, leão, libra, peixes, aquário, touro, gêmeos e escorpião. Cada signo possui um atributo diferenciado que pode oscilar entre: ser sério ou brincalhão, desleixado ou ordeiro, tímido ou sociável, ativo ou preguiçoso, reclamão ou gentil. A escolha cuidadosa destes atributos e aspirações refletirá no tipo de personalidade e de atitude que o *sim* terá em sua narrativa virtual, perante as diversas relações e situações no cibercotidiano. Mas também, embora a personalidade seja marcada por um tipo de signo, durante o jogo o personagem pode aprender a ser mais sociável, gentil, ordeiro, dentre outros atributos. Tudo irá depender de como irá se portar vida virtual. Realizadas esta última etapa o personagem estará pronto para se estabelecer no bairro. Mas antes, se o jogador desejar, podem ser criados outros

sims para a sua família, estabelecendo graus de parentesco ou não. Outras famílias podem ser criadas e podem ser colocadas no bairro, sem que necessariamente o jogador tenha a responsabilidade de manipulá-las. Elas ganham vida própria ao se estabelecerem em uma casa que não é a do jogador. Se tornam vizinhos de rua ou habitantes do seu bairro.

Com a família criada, é necessário comprar um lote ou casa no bairro, que tenha um preço acessível ao orçamento inicial do jogador. Geralmente o orçamento primário do jogo é de 20.000 *simoleos* (dinheiro virtual usado), que é suficiente para se comprar uma casa pequena ou um lote vazio para construção. Se o jogador desejar comprar uma casa, ele deverá pagar o preço de venda, tendo em vista que, ao longo do jogo ele precisará comprar os móveis, pagar sua alimentação e suas contas. Para comprar os móveis para a nova casa, existe uma opção no menu do jogo que se chama “Modo Compra”, na qual o jogador poderá comprar objetos para o quarto, para sala, cozinha, banheiro e muitos objetos para decoração, hobbies, diversão e conforto. Existem mobiliários para todos os tipos de orçamentos. Por outro lado, caso o jogador ache que a casa não foi bem construída ou deseje fazer um segundo andar, uma piscina ou uma varanda, ele pode entrar na opção “Modo Construção” do menu. Nela o jogo oferece ferramentas para a construção de paredes, janelas, cercas, escadas, portas, pintura, dentre outras. É com essa mesma opção, se o jogador preferir comprar um lote vazio, que ele poderá construir sua própria casa a qual, desta vez, será personalizada a partir de seu gosto. A construção da casa e do avatar, assim como toda a preparação inicial do simulador, já se conformam como elementos que compõem a narrativa do jogo, e são decisivos para o andamento da história que irá se desenvolver na tela.

Construída a casa e o(s) personagem(ns), o jogo pode de fato começar. Na parte inferior da tela do *game* existe um menu funcional que irá orientar o jogador pelas principais necessidades e desejos dos habitantes da casa. Este menu possui funções fundamentais para a dinâmica do *game*.



Figura 03 – Tela do jogo e menu funcional do personagem

Na figura acima, podemos ver a tela e o menu funcional do jogo. Na primeira parte, da esquerda para a direita, estão as opções gerais do jogo, ou seja, os modos de manipulação da visão que temos do cenário (o zoom, as rotações, se iremos ver as paredes da casa ou não, qual andar está o personagem), além dos modos de compra, construção e edição de um histórico (neste caso o jogador pode escrever uma narrativa sobre a história da família). Nesta parte do menu também se encontra algumas opções do jogo como: salvar, sair do *game*, visualizar a vizinhança e opções para o desempenho do vídeo e do áudio. Na mesma parte do menu, o jogo fornece a possibilidade de tirar fotos do cenário e filmar as ações dos *sims*, o que será fundamental para a construção dos diários virtuais que analisaremos a seguir. No “Modo Simulação”, quando acionado, o personagem ganha vida em seu espaço virtual. Antes o jogo estava pausado para que o jogador fizesse toda a preparação do cenário. Neste módulo, o menu se transforma. As opções gerais do jogo citado acima permanecem, mas o perfil do personagem aparece à

direita da barra de opções. Neste perfil aparece a foto do personagem, o dia da semana e a hora deste dia, a fase da vida do avatar (se criança, adolescente, adulto ou velho), as aspirações, desejos, temores, necessidades, relacionamentos, habilidades, carreira profissional, a personalidade, e as recompensas.

Os campos de “desejos e temores” vão se alterando na medida em que eles são satisfeitos e superados, ao longo da vida virtual. Portanto o *avatar* pode desejar ter um novo emprego, comprar um telescópio, ganhar uma habilidade em culinária ou mecânica, se relacionar com mais pessoas, e na medida em que estes desejos são conquistados, o campo do *menu* se altera com novos desejos. Os temores, ou medos do *sim*, geralmente são: de ser rejeitado por sua parceira, ter medo de adoecer, pânico de insetos, medo de não conseguir atingir certos objetivos, entre outros. Estes temores também vão sendo superados a medida que o personagem adquire uma certa maturidade sobre determinado assunto ou situação. Logo ao lado temos a barra de “*aspirações*” do *sim*. Se caso o jogador escolheu para o personagem, no início do jogo, a aspiração por: “estabelecer uma família”, a medida que ela vai sendo realizada, esta barra do menu vai se enchendo até se completar. Mas caso completa, não quer dizer que o jogo termina. Esta na hora de escolher outras aspirações para a vida virtual.

No quadro de “*necessidades*”, um dos mais trabalhosos do jogo, cabe ao jogador cuidar para que as necessidades básicas e diárias, como: alimentação, diversão, higiene, atuação social, conforto ou energia, sejam satisfeitas. Dessa forma, o jogador é encorajado a tomar suas próprias decisões e se relacionar inteiramente com o ambiente interativo do jogo. Por exemplo, um *sim* abandonado à própria sorte acaba morrendo e é eliminado do jogo. Se um *sim* não é conduzido ao banheiro na hora certa, ele pode correr para o sanitário sozinho ou fazer suas necessidades no chão. Se um grupo de crianças é deixado na cozinha assando um bolo sem a supervisão de um adulto, é possível que a casa acabe por se incendiar. Se a necessidade de se socializar não estiver sendo atendida, eles podem ficar solitários, tristes e até mesmo adoecer.

Cada objeto da casa possui um *menu* interativo particular que pode ser iniciado ao clicar, e que influi diretamente no quadro de necessidades e desejos dos personagens. Por exemplo, ao clicar na geladeira, aparecem as opções: tomar um refrigerante, brincar com as garrafas, comer um lanche, verificar os mantimentos, almoçar, servir almoço ou

sobremesa. Ao escolher, “servir almoço”, o personagem vai ao fogão e prepara uma refeição para duas ou mais pessoas e o serve na mesa. Ao almoçar junto a uma pessoa, o personagem satisfaz quatro necessidades ao mesmo tempo, a da fome, a do social, a do conforto e a do ambiente (este último é satisfeito quando um *sim* aproveita os cômodos da casa). Porém a necessidade de ir ao banheiro e de higiene podem aumentar. A cada objeto comprado e colocado na casa do *avatar*, da maneira escolhida pelo jogador, influirá potencialmente nas histórias criadas, tanto em jogo quanto nos diários virtuais que serão escritos em um momento posterior no site do *game*.

Voltando ao *menu* do jogo, existe abaixo do quadro de necessidades básicas, o quadro de relacionamentos. Nele irá aparecer a foto dos amigos que o personagem conquistou até o momento, e o grau de intimidade com este amigo, namorada ou esposa. Esta intimidade vai mudando a medida que o personagem se interage e cria um vínculo com o outro *avatar*. Alguns ícones aparecem do lado das fotos dos personagens para representar o tipo de relacionamento que existe com determinado amigo. Os ícones representam: inimizade, amizade, amizade especial, paixão, namoro firme, amor, noivado e casados/união civil.

Abaixo do quadro de relacionamentos, pode ser acessado o quadro de habilidades e carreira. Para seguir uma carreira, o personagem deverá procurar um emprego no jornal, que deixado diariamente na sua porta, ou entrar na internet. Os empregos inicialmente, são ruins e pegam um salário reduzido, mas o *avatar* pode progredir na carreira e ganhar bem mais, no mesmo segmento escolhido. Já as habilidades em: culinária, mecânica, preparo físico, lógica, carisma, criatividade e limpeza; são adquiridas quando o *sim* lê livros, pratica exercícios ou discursos frente ao espelho, pinta um quadro, dentre outras interações com o ambiente virtual. Dez pontos podem ser somados a cada habilidade na medida em que o personagem pratica suas ações.

No quadro da “Simologia” ou da personalidade do *sim*, o jogador poderá digitar uma biografia para seu personagem e acompanhar seu desempenho físico e os traços de sua personalidade, ou seja, se está mais ordeiro, brincalhão, gentil ou sociável. Nesta mesma parte do menu o jogador pode também acompanhar seu quadro de interesses (por dinheiro, cultura, política, crime, alimentação, moda, saúde, entretenimento, ambiente, viagens, trabalho, tempo, escola, brinquedos, paranormalidades, ficção científica e

animais) e um registro da memória do *avatar* (quando mudou-se para casa, o primeiro amigo, o primeiro beijo).

Por fim, temos um quadro de recompensas que são adquiridas ao longo do jogo, a partir da obtenção de habilidades, promoções na carreira, saciação de aspirações e desejos. Essas recompensas, ou premiações, são fornecidas ao *sims* através de itens exclusivos do jogo, que não aparecem para comprar no “Modo Compra” ou construir no “Modo Construção”.

Os *Sims* também possuem uma certa quantidade de desejo próprio programado pelo software, ou seja, apesar de ser possível instruí-los a fazer algo, eles podem decidir fazer outra coisa antes, ou até mesmo ignorar os comandos de quem o manipula. 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 bem planejados, como higiene pessoal, refeições e a hora de dormir. Se os *Sims* não receberem a manutenção requerida, eles ficarão com mau humor, conseqüentemente doentes ou tristes. 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.

Um grande diferencial de *The Sims* é o fato de que os personagens podem envelhecer. Ao contrário de outros jogos que tentam simular o cotidiano, como o *Second Life*, cada ciclo de vida do avatar proporciona um tipo de narrativa e jogabilidade diferente. Quando recém-nascidos a única preocupação dos *sims* é fazer com que seus pais os peguem no colo, troquem suas fraldas, dêem-lhes mamadeira e os coloquem no berço novamente. Já bebês, os *sims* começam a aprender a falar e a fazer suas necessidades fisiológicas sozinhos, ao mesmo tempo em que começam desenvolver as primeiras habilidades com brinquedos educativos. Ao se tornar criança, as obrigações do *sim* se resumem em ir bem na escola, fazer o dever de casa e conhecer os primeiros amigos. Na adolescência eles ainda continuam a estudar, mas já aspiram o primeiro emprego, ao mesmo tempo em que o interesse pelo sexo oposto começa a aflorar. Posteriormente começa a fase adulta, a mais longa delas, na qual deve-se trabalhar mais e

procurar uma companheira para se relacionar. Por fim, a velhice, quando a única preocupação é ter uma boa qualidade de vida e satisfazer desejos próprios. A partir daí, o jogador passa a controlar apenas os filhos dos *sims*, guiando-os de acordo com seus novos objetivos de vida. Os filhos herdam algumas características genéticas dos pais, tanto fisicamente como em comportamento.

No entanto, por muitas vezes, nos diários virtuais que analisaremos a seguir, a lógica do jogo, a personalidade do avatar e as aspirações escolhidas, pouco serão relevantes para as narrativas que serão elaboradas. Nas estórias escritas pelos jogadores, os personagens criados tanto podem refletir e replicar com grande exatidão, o que são e o que fazem, no cibercotidiano do jogo, quanto podem vestir-se e representar, dependendo da edição e do tom da narrativa criada, qualquer outra máscara e uma infinidade de papéis diferentes. Antes de vermos como funcionam essas novas possibilidades narratológicas, primeiramente, é interessante analisarmos em que local elas estão sendo criadas, publicadas, tensionadas e atualizadas. Veremos a seguir, como se estabelece a lógica e a estruturação do site oficial do *game The Sims 2* no Brasil.

2.2 – Do game para os diários de The Sims

2.2.1 – O site oficial de The Sims

Seguindo o esquema desenhado na *Figura 01*, além das possibilidades narrativas inerentes ao próprio game, um outro ambiente narratológico que se apresenta para os jogadores, é o *site oficial de The Sims*¹⁸, que a primeira vista poderia ser considerado como apenas um complemento do jogar. Na maioria dos sites ligados a jogos, o que geralmente encontramos são informações básicas sobre o *game*, sugestões de pacotes de atualização e poucas ferramentas de interação com os moderadores ou com outros jogadores. O site oficial de *The Sims* no Brasil ultrapassa a simples apresentação do jogo e propõe explicitamente algumas ferramentas que fomentam a interlocução entre os usuários, e a criação de novas ações e narrativas a partir – ou não – do jogo.

¹⁸ <http://www.thesims2.br.ea.com>



Figura 04 – Tela principal do site oficial de The Sims 2

Como ilustrado na *Figura 04*, podemos notar que os jogadores possuem à disposição, além do fórum oficial do jogo, links para sites e blogs parceiros; a chance de escrever e publicar diários virtuais, histórias e tutoriais sobre o *game*, na própria plataforma oficial; notícias sobre o “mundo dos *Sims*”; produções audiovisuais; agenda de eventos; possibilidades de download; dentre outras. Construído pela distribuidora *Electronic Arts*, a mesma produtora do *game*, o portal brasileiro se assemelha a estrutura, de todos os outros site oficiais dos outros países. Apenas algumas adaptações são feitas de portal para portal, visando adequar o conteúdo ao público que se cadastra no site. Uma interessante curiosidade é perceber que, embora seja um jogo produzido nos Estados Unidos, justamente o site norte-americano, é um dos poucos sites que não concedem aos jogadores a possibilidade de produzir diários virtuais na plataforma.



Figura 05 – Tela de acesso aos sites mundiais de The Sims

Para participar do site, principalmente de suas ferramentas de interação e criação, o jogador/usuário deverá primeiramente se cadastrar e criar uma conta do tipo: “usuário/senha”. Para apenas acessar informações básicas sobre o jogo e pacotes de atualização, não é necessário o procedimento de cadastro. Portanto, é relevante ressaltar, que o comprometimento de um usuário que se filia a um site, é característico de uma pessoa medianamente interessada no assunto proposto e nas interações que surgirão a partir de seu registro. Apresentando interesse, o jogador/usuário deverá aceitar um termo de cadastro e seguir pelas etapas de registro até criar sua própria conta¹⁹.

O site oficial foi construído de maneira que, o jogador ao se cadastrar não possa acessar e até mesmo visualizar a maioria dos 11 tópicos do fórum de discussão que originalmente compõem o site. Isso se deve pelo fato de que o cadastro de novos usuários gera automaticamente a denominação “novato” aos novos integrantes da rede, fazendo

¹⁹ Outro dado relevante sobre o cadastro, é percebermos que o sistema não permite o registro de usuários menores de 15 anos.

com que esses novos usuários participem de apenas um tópico do fórum: a “área de novatos”. É neste local que todos os recém cadastrados podem conversar e tirar dúvidas mais específicas sobre as regras do *game*, do fórum, e do funcionamento do site com os jogadores e moderadores já “membros” da rede.

Os “novatos” tornam-se automaticamente “membros” depois de um certo número de interações do jogador/usuário com o portal. Essas interações são quantificadas pelo sistema através de participações no fórum, quantidade de visitas, diários publicados ou votados, acesso a links e páginas ligadas ao site, dentre outras. De acordo com os moderadores do site, a data de filiação não é necessariamente um critério para se tornar um “membro”. Sendo assim, pode ocorrer que uma pessoa seja cadastrada a mais de um ano e ainda seja considerado pelo sistema um “novato”. Portanto para se tornar “membro” e ter acesso a conteúdos e fóruns exclusivos do site, é preciso acima de tudo participar e interagir. Esse período de “experiência” que é solicitado antes de se tornar um membro do site, serve para tentar garantir o conhecimento de certas regras de uso do site como: não realizar ataques pessoais a outros usuários; prezar pelo respeito mútuo nas conversações; não incentivar a pirataria de jogos; não revelar dados pessoais; escolher títulos e tópicos adequados para os assuntos abordados; dentre outros. Uma vez membro do site, abre-se ao jogador/usuário a possibilidade de participar e criar tópicos em uma série salas oficiais de discussão, além de garantir ao usuário um novo “status” dentro da rede.

O site oficial de *The Sims* funciona não somente como uma central técnica e de informações para jogadores, como ocorre na maioria dos sites oficiais de *games*, mas principalmente como ponto de encontro entre esses jogadores/usuários, que permite a criação de vínculos, a construção de novas redes extra-oficiais sobre *game*, além da produção e divulgação de narrativas, produzidas através de uma ferramenta para a construção de diários virtuais. É esta ferramenta que, de certa forma irá alinhar a rede de interações que existe entre os jogadores/usuários do *game* e do site. As narrativas produzidas no *game* e posteriormente traduzidas ou até criadas nesses diários, fomentam discussões no fórum, fazem surgir novos autores e leitores, despertam o senso crítico dos participantes através de votações, enquetes e discussões, além de conceder o aval a uma nova forma de narrativa. Uma narrativa com contextos, temporalidades, produção,

leitura, crítica e fruição peculiares. Um saber narrativo que é muito mais do que um relato sobre um acontecimento, ou neste caso, sobre um jogar. Uma narrativa que extrapola as regras e limites impostos pelo *game*, se libertando através da articulação de elementos específicos da linguagem textual escrita, e da potente inquietação criativa do próprio autor/jogador, que se adapta, modela, aciona outros textos e publica seus diários. Mas é importante lembrarmos que o site também possui regras de conduta, prezando sempre por um conteúdo não ofensivo e não apelativo, regras essas que são expressamente pactuadas no próprio jogo *The Sims*.

O site além de se apresentar como uma ponte entre o jogo e a produção de diários virtuais, se estabelece também como um outro desenho narrativo que agencia a interlocução de vários discursos e atores. O fórum oficial do portal funciona como um canal para a troca de idéias, informações, comentários, e atualizações entre os jogadores de *The Sims*. É no fórum que os autores de diários virtuais podem criar tópicos de discussão sobre as narrativas que foram criadas e conversar com seus potenciais leitores. A cada contato, há uma possibilidade de estreitamento de afinidades e vínculos entre jogadores, atualizações das histórias escritas nos diários a pedido dos leitores, manifestações de apreço ou despreço com determinados enredos, e outras possíveis interações. Essa relação que pode existir entre jogadores no site, ou melhor, entre autores e escritores em situação de troca, pode ser bem figurada nas palavras de Patrick Charaudeau (2006) quando diz que:

“A finalidade do homem, ao falar, não é a de recortar, descrever, estruturar o mundo; ele fala em princípio, para se colocar em relação com o outro, por que disso depende a própria existência, visto que a consciência de si passa pela tomada de consciência do outro, pela assimilação do outro e ao mesmo tempo pela diferenciação com relação ao outro.” (CHARAUDEAU, 2006, pág. 42)

Porém, existem moderadores no fórum para organizar, mediar, auxiliar e garantir que algumas regras de conduta sejam respeitadas pelos usuários. Não é permitido, por exemplo, mensagens sobre o *download* de jogos piratas, ataques verbais, revelar nomes e contatos pessoais em discussões abertas, optar por divulgações de conteúdos pornográficos, dentre outras. Portanto, a conduta no fórum que é ordenada pelos moderadores do site, é também por regras de participação como: escrever um tópico de discussão em um fórum adequado para o assunto ou escolher um título claro para

entendimento do tópico. O ambiente também preza pela utilização de algumas regras de etiqueta *online*, conhecidas como "Netiquetas". Uma dessas regras estabelece que ao digitar algo totalmente em maiúsculo, representa que você está gritando. Além de não ser algo agradável, prejudica também a estrutura visual do fórum. No sub-fórum que é exclusivamente dedicado à conversações sobre os diários virtuais, também não é permitido fornecer dados pessoais como: email, *MSN*, *Orkut*, fotos reais, entre outros; utilizar frases e conteúdos impróprios como: imagens de Sims sem roupa ou qualquer outro tipo de imagem ou frases que sejam consideradas pornográficas; plagiar histórias já publicadas e divulgá-las no site; dar notas baixas repetidamente à um mesmo diário e, pelo mesmo método, fazer com que outro diário fique sempre visível na página principal, dentre outras regras que os jogadores vão pactuando ao usar o portal.

Porém, no segundo semestre de 2009 o site oficial de *The Sims 2*, passou por um reformulação que alterou não somente seu *layout*, mas alguns aspectos técnicos e de navegação do portal. Essa mudança talvez ocorreu para tentar acompanhar a identidade visual do site da nova versão do game: o de *The Sims 3*.



Figura 06 – Tela principal do novo layout do site

A primeira mudança visível no site é a da logomarca, que não mais se apresenta com a inscrição “*The Sims 2*”. Com o desenvolvimento do novo *game* “*The Sims 3*”, e conseqüentemente, com a criação de um site oficial para essa terceira versão do jogo, era temível que o portal virasse uma plataforma ultrapassada. Outra mudança significativa é a economia visual que o novo *layout* proporcionou. Como no site antigo existiam muitas entradas para vários ambientes diferentes, a nova proposta esteticamente economizou e redefiniu as entradas e as informações que deveriam aparecer na página principal do site. O sistema de cadastro e *login* continuaram o mesmo, com definição a antiga definição de “novatos” e “membros”. O que mudou foi a possibilidade de se criar um *avatar* para o cadastro do jogador. Ao se cadastrar no site, os sujeitos agora tem a possibilidade de criar personagens que os representem visualmente no portal. Como no jogo, os sujeitos, poderão criar e alterar os aspectos físicos do personagem, mas apenas para o rosto do *avatar*. Assim, toda vez entrarem no site, a “foto” de seus *avatares* irão aparecer na página principal, para todos que tiverem “logados” no portal possam saber da entrada do usuário. A seção do site que permite a construção de diários virtuais, embora esteja com um novo visual que acompanha a unidade estética do site, também continua com a mesma lógica de navegação e criação. Muitos foram os problemas para essa adaptação, de um portal para o outro, sendo que uma delas foi justamente a readequação dos diários à nova formatação da plataforma. Muitos diários ficaram sem suas fotos, e os administradores ficaram dependendo dos autores para atualizar novamente suas histórias.

Já o novo site oficial do jogo *The Sims 3*, que foi elaborado em 2009 a partir do lançamento da nova versão do *game*, continua sendo uma criação da mesma produtora de *The Sims 2*, a *Electronic Arts*. Por esse motivo, o site da terceira versão do jogo, possui uma estrutura muito parecida com o site que originou essa formatação. A diferença principal é que nessa nova plataforma, as informações e produções são realizadas unicamente a partir do jogo *The Sims 3*. Para se cadastrar, basta apenas fornecer algumas informações básicas e criar uma senha. Porém o cadastro de pessoas que ainda não possuem o jogo e/ou apenas se simpatizam com o *game*, é feito de maneira parcial, pois para obter acesso completo a todas as informações e recursos do portal, é obrigatório

colocar no cadastro o número de série do jogo original. Ou seja, a pessoa tem que comprar o jogo original para acessar todos os campos do site.

Nesse novo portal, os jogadores continuam com a possibilidade de criar diários virtuais a partir do “cibercotidiano” de seus *avatares*, porém existe também o recurso de colocar uma trilha sonora que acompanhará a exibição dos slides e do texto da estória criada. O modo de exibição desses diários, também mudou. Agora as imagens prevalecem em tamanho sobre o texto, e os quadros da estória são passados um a um. Junto aos diários, nessa nova plataforma é também possível criar e publicar no site, um “filme virtual”, a partir de cenas gravadas no jogo. Porém essa oportunidade de criação só está disponível para aqueles que forneceram no cadastro, o número de série original do jogo. Assim como a seção “*exchange*” do site, que possibilita os jogadores adquirir itens exclusivos produzidos por outros usuários. Esses itens são objetos, *avatares* personalizados, famílias, lotes, casas, carros e acessórios singulares. A cada item adquirido, pode ser mais uma possibilidade narrativa e ação em jogo.



Figura 07 – Tela principal do site oficial de The Sims 3²⁰

²⁰ <http://br.thesims3.com/>

O grande ganho que os usuários/jogadores também tiveram com portal de *The Sims 3* é a possibilidade de produzir um *Blog* pessoal dentro do site. O *Blog* funciona como qualquer outro fora do site, com sistemas de *posts* e comentários, aumentando a malha de possibilidades narratológicas que os sujeitos podem participar. Na seção “Minha página” o jogador poderá ter controle de seus dados pessoais, de seus diários e filmes produzidos, das produções que escolheu como favoritas, e dos recados pessoais que os outros jogadores enviaram.

Através da navegação pelos sites e pelo do fórum, os jogadores podem se apropriar de novos textos e participar de diálogos que potencialmente poderão ser colocados em prática tanto no ambiente do *game* e em outras plataformas não-oficiais (*blogs, chats, orkut*, dentre outras), quanto na vida fora dos espaços digitais. E também pela navegação, que os interlocutores criam hierarquias, alcançam “status” diversos e divulgam suas habilidades. Por ser um produto “oficial” da *Electronic Arts*, produtora do *game*, o site possui um grande participação, uma maior credibilidade frente as informações por parte dos usuários, além de uma produção de conteúdo periódica e fidedigna por parte dos programadores.

Os jogadores de *The Sims*, ao jogar o *game*, navegar pelo site, escrever seus diários virtuais, criar tópicos de discussão e interagir com outros jogadores no fórum oficial, não estão simplesmente se deixando levar por um simples encadeamento lúdico. Ao se deixar envolver com a virtualidade simulativa do jogo, se submeter às regras de conduta impostas pelos softwares (do *game*, do site, dos diários e do fórum), se colocar no campo de interações e embates do fórum e testar a habilidades de produção narrativa nos diários virtuais do site; o jogador na verdade está praticando o mesmo exercício que, em certas circunstâncias da vida, realizará no ambiente fora do virtual digitalizado. Um treinamento seguro, que pode auxiliar a percepção e o conhecimento que os sujeitos possuem sobre o próprio mundo e sua postura frente ao cotidiano o envolve.

2.2.2 - Os diários virtuais de The Sims

Quais seriam as narrativas que criaríamos se pudessemos escrever um segundo roteiro, para recontar nossos filmes ou livros preferidos? Agenciariamos o confronto de personagens que nunca se encontraram no enredo original? O que escreveríamos a mais? Daríamos vida a novos vilões ou criaríamos novas donzenas? Quem conta um conto aumenta um ponto? Ou desmancha os pontos e refaz um outro conto? Que narrativas escreveríamos? Quantos enredos poderíamos experimentar?

As respostas para essas indagações são mais passíveis de serem compreendidas quando olhamos para as narrativas que são constantemente criadas nos *diários virtuais* do site oficial de *The Sims*. O site brasileiro do *game* é o único ambiente oficial, dentre todos os jogos eletrônicos, que oferece aos seus jogadores a possibilidade de criar e publicar em ambiente oficial, narrativas a partir do jogo. Antes da reformulação do site, o portal contava com um acervo de 2835 diários virtuais²¹, sendo que cada uma dessas narrativas, possuem centenas de páginas, capítulos e temporadas escritas sobre os mais diversos temas. Após a atualização do portal, o site ainda comporta um total de 1000 diários²². É uma ferramenta que funciona como um recurso para estender a narrativa criada no *game*, concedendo aos jogadores a possibilidade de elaborar novas histórias a partir da plataforma do jogo, experimentar novas formas de presença e ação virtual.

Os usuários/jogadores, que estão cadastrados no site oficial do jogo, podem escrever novas histórias publicando diários virtuais do cotidiano de seus *avatares*, e/ou explorar uma multiplicidade de perspectivas que por vezes fogem das barreiras impostas pela narrativa do próprio *game*. Por exemplo: em jogo não podemos quebrar objetos, ter super-poderes ou matar um outro personagem. Nos diários, como a narrativa obedece a estrutura da linguagem escrita e da edição imagética, as barreiras virtuais ganham outras dimensões. Agora o jogador, antes limitado pelo software e pelas regras do jogo, se expressa no texto através de uma pluralidade de variáveis que só depende do caminho que sua imaginação possa levar. Nessa trajetória o jogador toma para si, o controle da própria história, deixando de ser apenas um interprete de um mundo simulado, passando a ser o diretor de seu próprio mundo imaginado. A história não somente ganha novas

²¹ Número computado em 18 de maio de 2009.

²² Número computado em 27 de agosto de 2009.

dimensões mas, ao ser publicada no site, ganha leitores e interpretações diversas. “Quando o autor expande a história para incluir nela múltiplas possibilidades, o leitor adquire um papel mais ativo. (...) Isso pode ser perturbador para o leitor, mas também pode ser interpretado como um convite para participar do processo criativo.” (MURRAY, 2003, pág.50)

Esses “diários virtuais”, como são denominados no site, se apresentam como um novo campo narrativo e comunicacional que surge do desejo dos jogadores de *The Sims*, de explorar e especular, sozinhos ou em conjunto, outras possibilidades textuais. Um pouco diferente da proposta dos “diários pessoais virtuais” que hoje conhecemos como “blogs”, os diários de *The Sims*, possuem um proposta inicial diferente. Em primeira instância foram elaborados para contar, numa plataforma escrita, as experiências virtuais que os personagens viveram quando em jogo. Mas assim como os *blogs*, que se distanciaram da proposta de serem equivalentes aos antigos diários pessoais; os diários virtuais de *The Sims* ganharam potencialmente um novo uso. As particularidades desse novo recurso narrativo, não se limitaram somente na produção de um relato a partir do cotidiano virtual de um avatar, mas também na possibilidade de testar e explorar novas possibilidades de texto e enredos, publicá-las e atualizá-las, a partir – ou não – do encontro com os leitores.

Quando os jogadores se aventuram por essas novas possibilidades narratológicas dos diários, é como se pudessem através de uma narrativa, responder a tão recorrente pergunta: “e se?”. E se Teseu não tivesse saído do labirinto do Minotauro? E se asas de Ícaro não fossem de cera? E se o meu avatar tivesse super-poderes? O que em jogo torna-se impossível testar, pelas limitações e regras impostas pelo simulador, os diários virtuais concedem um espaço no qual a palavra pode ganhar uma potência, por vezes hiperbólica, que extrapola e especula novos caminhos.

Narratives allow the exploration of (or speculation about) what would or could have happened under even slightly different conditions (the size of Cleopatra’s nose). Historians have recently begun to explore the explanatory powers of “virtual history.” This approach of history is interested in what might have happened if decision makers in the past would have weighted their chances differently from how they did actually. (SIMONS, 2007)^{23 24}

²³ Artigo em: <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>.

²⁴ Tradução: Narrativas permitem a exploração (ou a especulação sobre) o que ocorreria o poderia ter acontecido sob condições adversas (o tamanho do nariz da Cleópatra). Historiadores começaram

Existe uma diferença entre as possibilidades narratológicas do tipo “faz-de-conta”, ou seja, fruto das inventividades e interferências do “jogador”, e as que já estão prontos para serem lidas. Nas primeiras, pode-se perceber uma maior *potencialização*, no que diz respeito à liberdade de interferência e criação. As regras são mais brandas e os limites são mais maleáveis à prática da atividade narratológica, garantindo assim um texto mais aberto ao que Murray (2003) chama de *agência*. Já os textos que possuem estruturas já prontas para serem lidas e interpretadas, apresentam uma estrutura linear de pensamento e de lógica, com princípio, meio e fim pré-estabelecidos, além de objetivos claros e um número de obstáculos, de certa forma, limitados para o leitor. Para os diários virtuais de *The Sims*, não podemos pensar em um retrocesso ao modo linear de narrar um acontecimento ou criar uma história. O que temos é um produto fruto de uma narrativa que é alimentada e atualizada por uma plataforma simulativa, e que agora, embora conte uma história finita, se coloca sempre frente à possibilidade da aquisição de novos textos, atualizações e possibilidades narratológicas, que garantem novas investidas as quais não eram possíveis de ser executadas em jogo. A própria leitura e interferência dos outros jogadores movimentam a narrativa, que sempre parece viva e passível de novos desfechos.

O funcionamento desses diários se estabelece da seguinte maneira: uma vez cadastrado no site oficial de *The Sims*, o jogador terá a possibilidade de entrar na seção: “Diários” (Fig. 08). Nesta seção ele poderá encontrar os diários de outros jogadores através de uma ferramenta de pesquisa, ou acessar as seções de “diários mais populares” e atualizações recentes. É também nessa parte da plataforma que será possível inicializar um nova produção autoral.

recentemente a explorar o poder exploratório das “estórias virtuais”. Essa aproximação da história é interessante para sabermos o que poderia ter acontecido se os tomadores de decisão no passado tivessem agido de maneira diferente daquela que tomaram recentemente.

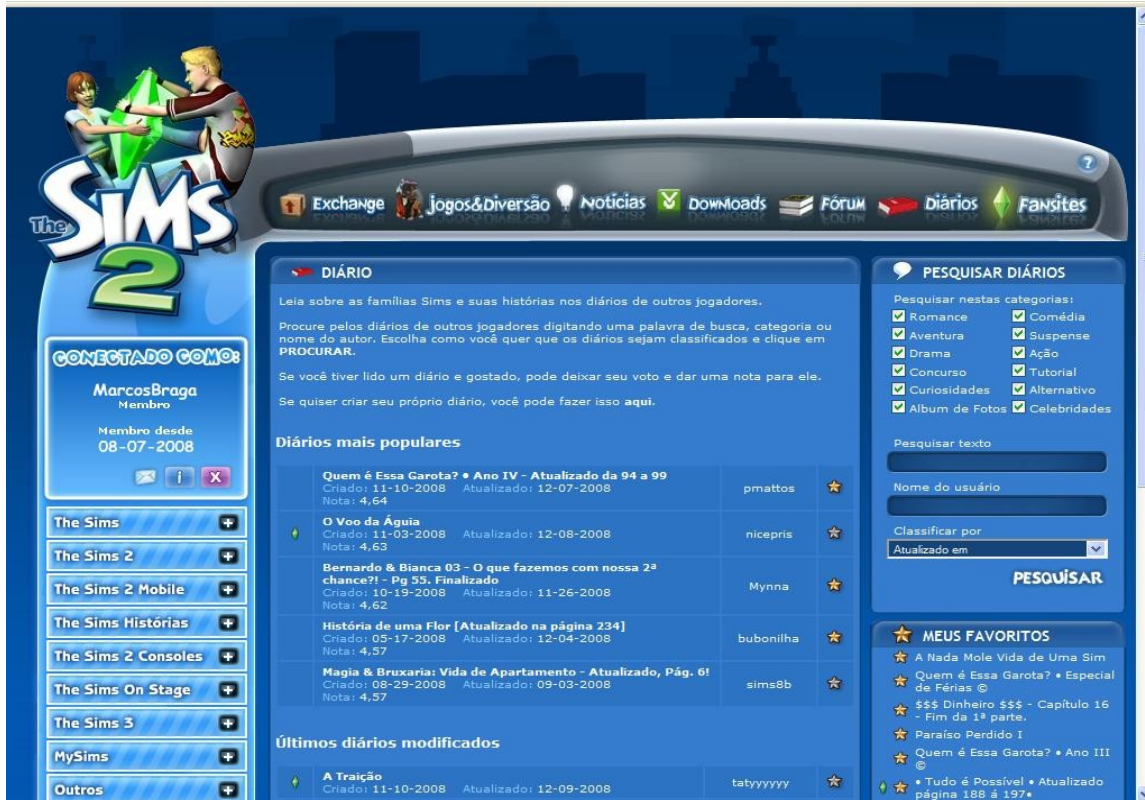


Figura 08 – Ferramenta de produção de diários virtuais do site

Para tanto, o jogador deverá ir na opção: “Meus diários”, e clicar em: “Criar diário”. A partir daí aparece uma tela solicitando a escolha, do nome da narrativa, de uma pequena descrição da estória e da categoria na qual ela será inserida (romance, suspense, comédia, aventura, drama, ação, tutoriais, dentre outras). Feito isso, o jogador está pronto para escrever. Os diários foram elaborados para serem construídos no formato de “storyboards”, ou seja, em uma lógica de texto/imagem de rápida produção e leitura. Não há um limite de páginas a serem escritas, permitindo ao autor uma maior liberdade de expressão e locação de seu texto. Para isso, a publicação da narrativa se assemelha a que é realizada em *blogs*, através de postagens de textos, podendo ser acompanhados de uma imagem representativa para cada *post*. A diferença é que para cada postagem não existe a possibilidade de deixar um comentário. A conversa com os autores acontecem no fórum oficial do site. Dessa maneira vai se construindo uma sequência textual e imagética singular que tece estórias criadas a partir do jogo. As imagens que ilustram os diários são

adquiridas com a ferramenta de foto (*printscreen*) que o próprio *game* oferece em sua plataforma. A seguir temos a imagem de um página típica de um diário de *The Sims*.



Figura 09 – Primeira página de um diário de *The Sims*

Se pensarmos no esquema proposto na *Fig. 01*, podemos notar pelo menos dois fluxos diferentes que levam os jogadores a criarem seus diários virtuais em um momento “pós-game”. Neste exercício podemos perceber como esta ferramenta tece uma linha que pode agregar a maioria dos ambientes de *The Sims*, além de envolver os jogadores em um movimento contínuo de criação, interação e publicação de textos. O primeiro caminho, e um dos mais utilizados, de acordo com os moderadores do site, são feitos pelos usuários que geralmente se aventuram pela primeira vez nos diários virtuais. Pode acontecer da seguinte forma: o jogador entra em contato com o *game* e a partir de seu interesse pelo jogo, é levado a descobrir novas informações e novidades no site oficial. No site, o jogador descobre que para ter acesso a conteúdos exclusivos e à rede de interações com outros usuários, é necessário realizar um cadastro na plataforma. Uma vez cadastrado, o

usuário pode acessar o fórum oficial do site e a ferramenta de diários virtuais. Ao se interessar em produzir um relato virtual de seu *avatar*, ou seja, um diário fidedigno das narrativas de seu personagem virtual, o jogador precisa voltar muitas vezes ao *game*, fotografar suas ações e publicar seu cotidiano. Nesta trajetória o jogador poderá criar no fórum, um tópico de discussão sobre sua narrativa virtual, dando abertura a comentários, críticas, sugestões e interferências diversas, dos inúmeros usuários *online*. Essa interferência pode ser interessante pois, concede ao jogador a possibilidade de mudar seu comportamento virtual, adquirir novos objetos e personagens ao longo do jogo, repensar o fluxo de sua narrativa ou até mesmo criar novas histórias que fogem das limitações técnicas do *game*. Neste caso, um outro fluxo que pode ser desenhado pelo jogadores, acontece geralmente quando eles já conhecem a ferramenta de diários e se aventuram em uma narrativa mais aberta do que a simples transcrição do cotidiano virtual de seus personagens. Uma vez cadastrado no site, o jogador se propõe a construir narrativas diferentes e por vezes até dramáticas, para publicar no ambiente oficial do *game* preferido. Essas narrativas, que veremos no próximo capítulo, abusam da criatividade e da habilidade dos jogadores em adquirir novos itens, construir tramas instigantes, dar vida a vilões e heróis, e extrapolar as inúmeras possibilidades que o jogo geralmente ainda não está programado para executar.

O processo criativo para a construção dos diários, de acordo com uma das moderadoras do site e autora de diários, é diverso e depende do gosto e habilidade de cada um, mas em geral pode ocorrer, de quatro maneiras diferentes: a primeira é quando o jogador cria um roteiro narrativo, antes mesmo de jogar o *game*. Assim, tendo o “script” em mãos, o jogador apenas encena suas ações na plataforma do jogo e edita os melhores quadros para publicar nos diários virtuais. Nesse caso, a cronologia do cotidiano virtual do *avatar* não é tão importante. O personagem será usado apenas como um “ator” que encenará os quadros de um texto, ao desejo de seu “diretor”, ou seja, de quem joga o *game* e futuramente constrói a narrativa no site do jogo. A segunda opção, é quando o jogador constrói uma narrativa livre, ao longo do *game*. Desta maneira o cotidiano virtual do personagem não se modifica ou redireciona para outros fins narratológicos. Ele é vivido como quem joga o *game* sem forçar algumas cenas para edições futuras. Porém, ao longo da vida virtual, o jogador “tira algumas fotos” de seu

dia-a-dia, para depois escrever como ocorreu nos diários virtuais. Mas nada impede que a estória vivida no *game*, quando passada para os diários, ganhe entonações diferentes e, por vezes, diga aos leitores aquilo que não poderíamos saber quando em jogo. Neste caso, os textos outrora pacatos, podem potencialmente transformar-se em suspense, drama, romance ou aventura.

A terceira maneira de escrever um diário se configura quando o jogador produz imagens aleatórias do *game*, e no site consegue construir, a partir de uma planejada edição e bricolagem de imagens, uma narrativa totalmente avessa ao contexto do jogo. Diferente da primeira forma de se produzir os diários, que usa um roteiro já pré-definido para encenação dentro do jogo, neste caso o jogador pode produzir uma estória a partir de vários momentos diferentes, e não necessariamente de um mesmo jogo salvo. O autor pode criar vários personagens, em locais diferentes, os quais nunca poderiam se encontrar, e na edição da narrativa, fazê-los comunicar através do enredo que irá produzir. A quarta forma possível de criar um diário, é quando o jogador já possui uma pequena estória publicada e solicita a ajuda de outros usuários para construir um desfecho ou uma segunda trama a partir da existente. Tendo em vista que autores e leitores se encontram nos fóruns do site, esta solicitação também pode acontecer nas outras formas de criação citadas anteriormente, mas nesta em questão, a própria estória pode ser escrita, de certa forma, em conjunto.

Os diários são em sua totalidade escritos a partir da versão *offline* de *The Sims*. Isso acontece porque existem algumas preferências dos usuários em narrar suas estórias a partir no módulo *offline*. A primeira diz respeito a dificuldade de se inscrever na plataforma *online* do *game*. A plataforma encontra-se com frequência fora do ar, e requer o pagamento de uma taxa mensal para a utilização. A segunda razão refere-se ao fato do *layout* do jogo *offline* ser mais convidativo, podendo comportar pacotes e *plug-ins* de atualizações, conferindo ao ambiente um espaço mais personalizado ao gosto do jogador. O que incorpora também a preferência de certos jogadores a um certo, exibicionismo da aquisição e uso de itens exclusivos, personagens exóticos e famosos da mídia, além de habilidades em construção, moda, design e outras ações que somente são somente possíveis na versão *offline* de *The Sims*. Neste módulo é também mais fácil capturar imagens, pausar, salvar, acelerar ou manipular o jogo. O que nos leva a uma quarta razão,

que deixa um pouco os problemas técnicos e passa por um dilema autoral. A pergunta é: como escrever um enredo de uma estória se o autor não tem o controle dos personagens? Em uma narrativa literária, o narrador geralmente já sabe o final da estória e o papel que todos os personagens desempenharão na trama. Na versão *online*, cada *avatar* é de fato um usuário, que pode aceitar ou não o convite para atuar em um “teatro virtual”. Em *The Sims offline* portanto, temos um autor que pode planejar suas ações antes de executar todos os atos de um possível roteiro, e além disso, pode editar as partes mais interessantes para publicá-las nos diários *online*.

A construção de diários virtuais, além de movimentar o fluxo de interações no site, fornecendo ao fórum oficial do game - e a outros fóruns - uma série de tópicos de discussão, também agenciam encontros, criam novos autores e leitores, e proporcionam uma nova possibilidade de narrar, ler e planejar uma narrativa. O site garante a visibilidade das produções textuais dos diversos jogadores dentro da comunidade cadastrada, possibilitando até mesmo a transformação do “status” de alguns usuários. Ou seja, alguns autores já adquiriram leitores fiéis e uma certa “fama” dentro do portal. A visibilidade é adquirida pela contabilidade de um sistema de votos que os leitores podem acionar ao ler os diários preferidos. A votação não discrimina critérios, deixando que estes sejam escolhidos subjetivamente pelos eleitores. Assim, a qualidade do texto, das fotos tiradas do jogo, a trama e o desfecho da narrativa, e até mesmo a “simpatia” da autora no fórum do site, podem contar no número de acessos e votos no diário virtual. A nota pode variar de 01 a 05, e pode ser computada por no máximo 50 vezes por usuário. Os diários mais votados, possuem o privilégio de habitar a maior parte do tempo, o *hall* dos cinco mais lidos entre todos os diários do site. Geralmente, as narrativas mais votadas e lidas são aquelas que possuem atualizações, continuações e novas temporadas, que são constantemente pedidas e esperadas pelos leitores.

Para esta pesquisa, não obstante o critério de exposição realizado pelo site, dos cinco diários mais lidos; durante um mês, foi realizada uma enquete no fórum oficial de *The Sims*, que procurou saber abertamente a preferência narrativa da comunidade de usuários/jogadores. Com ajuda dos moderadores do site na divulgação do tópico, foi feita a pergunta: “qual é seu diário favorito?” Embora aberta e subjetiva, a provocação rendeu 111 votos em 26 diários/autores diferentes. O cruzamento dos 05 autores mais votados na

enquete com aqueles que habitam, neste período, o *hall* dos cinco mais lidos no site, resultaram na escolha de 05 diários a serem analisados de perto. Com auxílio de uma das moderadores do site, ao entrar em contato com os autores dos diários, 04 permitiram a análise de suas narrativas pela pesquisa, porém uma das cinco autoras mais votadas na enquete não respondeu ao chamado do trabalho e foi substituída pela sexta autora da preferência da enquete. Ficou acordado com as autoras que, na pesquisa apenas o *nickname* de cada usuário seria mencionado. No capítulo a seguir, iremos analisar de perto a construção peculiar de cinco narrativas, das autoras: *Pmattos*, *Carmita* (autora que substituiu a escritora *Bubonilha* – quinta mais votada na enquete), *Candgnr*, *Chrisfried* e *Mynna*, além de tatear pistas de como estes textos podem dizer de um lúdico “conhecer o mundo” e talvez de um inesperado “conhecer a si mesmo” a partir de um *game* que tenta simular a vida. Em cada diário faremos um esforço de ver como se estabeleceu o encadeamento narratológico do *game* para o texto escrito, e quais estratégias que cada autora utilizou para falar – ou não – de seu cotidiano virtual.

Para este trabalho analisarei 04 diários que se encontram no site oficial de *The Sims 2* e 01 narrativa escrita a partir do game *The Sims 3*, que foi lançado no segundo semestre de 2009. Apenas a autora *Chrisfried*, possui, além dos diários virtuais postados na plataforma de *The Sims 2*, outras produções ou replicações das mesmas, em seu *Blog* pessoal, e no site oficial de *The Sims 3*, sendo que a narrativa será analisada na nova plataforma, faz referência as suas estória publicadas no site de *The Sims 2*.

CAPÍTULO 03: EXPLORANDO OS DIÁRIOS

Nos capítulos anteriores vimos como os conceitos de jogo, narrativa, comunicação e cotidiano, podem se aproximar e se atualizar, a partir de uma noção que perpassa a idéia da construção coletiva, pragmática e lúdica de um mundo simbólico. Vimos que são os próprios sujeitos que podem conceder e negociar, na maioria das vezes, o tom, o ritmo, a velocidade, o tempo, a vastidão e o palco que performará o espetáculo deste constructo. Mas é a maneira como esses indivíduos se fazem presentes no mundo, o modo como narram, leem, formatam, categorizam, selecionam e tensionam a variedade simbólica que os cercam, que este mundo se torna mais legível ao saber dos próprios atores. Porém essa “leitura do mundo” nunca se fecha por completo. Pelo contrário, a todo momento se torna fluida, múltipla, e desejosa de novas investidas. Em metáfora, poderíamos pensar em um quebra-cabeça mágico, que a cada vez que tentamos finalizá-lo, uma nova figura apresenta-se em sua face e mais peças se juntam no seu escopo.

Porém, é no jogar este quebra-cabeça, que os indivíduos adquirem os meios necessários de lidar com o jogo, e a cada peça colocada, novas possibilidades e perspectivas lhes veem à mente. A mecânica da construção desse quebra-cabeça mágico, que chamamos comumente de cotidiano, é heterogênea e tecida pela multiplicidade dos contextos e das experiências dos diversos jogadores que participam ao mesmo tempo, do jogo sugerido. Esses outros jogadores, não necessariamente competidores ou adversários, atuam retirando algumas peças e colocando outras, sugerindo mudanças de atitude, observando o jogo por uma outra ótica, apontando possíveis combinações, liderando certos grupos, entoando diversos discursos, se manifestando a favor ou contra, e somando-se ao cenário do jogo. A comunicação, por sua vez, instaurada na pragmática do jogar, seria o pré-requisito que viabilizaria a dinâmica do jogo.

Neste trabalho estamos, no entanto, tentando perceber como os sujeitos, ao se aventurarem em novas formas de narrar e comunicar podem tatear algumas ranhuras do mundo saliente a sua volta, e nesse caminho experimentar alguns limites, curiosidades, habilidades, desejos e aspirações, que se escondem ou podem alforar em si mesmos. Na pesquisa, como observamos nos capítulos anteriores, encontramos um encadeamento narratológico que os sujeitos que jogam o *game The Sims*, podem percorrer ao longo de um lúdico, e a princípio descompromissado, narrar sobre o mundo. Este encadeamento de narrativas perpassa desde as diversas narrativas que somam-se no repertório diário dos jogadores; à criação de um *avatar* em um *game* de simulação do cotidiano; no cadastro e navegação dos jogadores no site oficial do jogo; na conversa dos *players* em fóruns oficiais e outros ambientes (*msn, orkut, twitter*, dentre outros); na construção dos diários virtuais a partir da dinâmica vivida no *game* e no possível desdobramento das narrativas em outros sites; e em um potencial encontro face-a-face.

Os diários virtuais, no entanto, possuem uma potência singular, pois além de expandir e dar entonação a narrativa que, em simulação, era silenciosamente manipulada no *game*, como vimos no capítulo anterior, eles concedem uma dinâmica singular ao próprio site. Portanto, analisaremos ao longo deste capítulo como, geralmente, as narrativas desses diários são contruídas. Ao analisar os cinco diários escolhidos para a pesquisa, tentaremos também perceber alguns sinais que falem do exercício do autor de se expressar e se fazer presente de alguma forma em mundo. Nessa dinâmica, e nas

entrelinhas dos textos, o próprio autor manifesta-se na sua criação, indagando sobre cotidiano e, por vezes, sobre si mesmo.

3.1 - O narrar dos diários

Para falarmos da dinâmica do narrar que é construída nos diários virtuais que estão publicados no site do *game The Sims*, é fundamental termos em mente que, diferente da estrutura simulativa que é proposta pelo jogo, os textos dos diários virtuais são configurados e estruturados em um escopo linear. Porém, a diferença entre a lógica simulativa e a da escrita linear que desejo acentuar neste momento, não passa drasticamente pelo conteúdo daquilo que está sendo jogado ou escrito. Se caso fosse, poderíamos dizer que muitos diários que são escritos não são lineares, pois a temporalidade de seus enredos e acontecimentos colocados ao longo do narrar, não seguem uma clara lógica temporal. Na verdade, as diversas temporalidades existentes nas entrelinhas da narrativa, fazem desses textos uma malha de tempos e saberes que não podemos considerá-los, forçosamente, lineares. Nesse caminho ainda temos as diversas temporalidades semióticas da leitura, que tensionam e atualizam o texto ao modo do leitor. A diferença que desejo frisar entre as duas lógicas narrativas, passa mais pelos modos de construção e de uso das plataformas. Como já vimos um pouco anteriormente, no jogo por exemplo, a lógica simulativa funciona com a definição, dentro das regras do *game*, de claros padrões de programação do mundo simulativo. Dentro das escolhas possíveis, são definidos as variáveis de cenários, atributos de personagens, escolha de objetos e diversos elementos que performarão junto com o *avatar*, a lógica do mundo simulado. Na simulação, o jogador manipula seu personagem em um mundo, com uma certa “vida” artificial, programada pelo software, no qual ditará as ações que deseja realizar. Os elementos são até certo ponto maleáveis, sendo que o próprio jogo pode ser pausado, acelerado e recomeçado de diferentes maneiras, dependendo da vontade do jogador. A temporalidade do jogar é portanto variável e depende da ação e da disposição do jogador em continuar a simulação. Os caminhos da narrativa em um ambiente simulativo, geralmente são ramificados, embora finitos à limitação do sistema, mas sua

estrutura lógica é de certa forma mais livre do que a de um enredo com início, meio e fim.

Já nos diários, a estrutura da narrativa embora seja aberta a atualizações, tende a ser “apocalíptica”, ou seja, caminha para um inevitável desfecho do enredo. Há autores que continuam a escrever diversas continuações e temporadas da mesma narrativa, mas a vida útil de um diário, ou de uma “temporada” da estória, sempre tenderá a ser mais conclusiva do que a “deriva” de um *avatar* pelo ciberespaço de um jogo. Nos diários de *The Sims*, a narrativa acontece de maneira minimamente planejada, os personagens são elaborados para terem papéis significativos na trama, os cenários são escolhidos dependendo da relevância na estória, e as ações e desdobramentos do texto são cuidadosamente tecidos para que a trama tenha certa uma lógica de leitura. Em grande parte dos diários, as estórias que são produzidas, ultrapassam o simples relato cotidiano do *avatar* que foi construído em jogo, e apresentam-se, na maior parte, através da clássica estrutura: introdução, apresentação dos personagens, desenvolvimento, clímax e desfecho do enredo. Algumas estórias prolongam a conclusão da narrativa e abrem portas para novas continuações da estória, em uma tentativa de prender o leitor na trama elaborada.

No entanto, podemos perceber claramente, ao ler um diário de *The Sims*, as diversas temporalidades, tácitas ou manifestas, que se cruzam na produção narrativa do texto. Teríamos a grosso modo, os tempos de jogo, do cadastro e navegação pelo site, do planejamento da estória, da produção, da publicação, da leitura, da interação nos fóruns, além do tempo do cotidiano que engloba todas as temporalidades anteriores. Este último se manifesta no tecer das diversas ações acionadas pelo autor/jogador, tanto no jogo quanto no diário. É senão a temporalidade cotidiana que será vertiginosamente espelhada, copiada, transformada, atualizada, entorpecida, simulada, enfim, narrada pelos sujeitos em jogo e nos diários. Ao ler um diário, imaginamos as ações do autor quando em jogo, e pelos textos e imagens publicadas, temos pistas sobre as escolhas, opiniões, decisões, gostos e habilidades daqueles que se empanharam a escrever seus diários.

Outra diferença narrativa marcante que podemos observar é que o ambiente simulativo do *game*, embora se configure junto a uma trilha sonora e diversos efeitos de áudio que animam a dinâmica do cenário, o jogar é um tanto silencioso e mecânico, pois o tom da narrativa é dado a partir dos “cliques” e escolhas do jogador. Jogar basquete,

fazer uma refeição, dialogar com outros personagens, e realizar demais ações, dependem da manipulação de quem joga. Assim, às vezes, o elemento surpresa ou o clímax da narrativa que apareceria, por exemplo, em um texto literário, não existe na simulação, pois ou os sujeitos manipuladores da ação, ora solicitam as ações ora já esperam que determinados acontecimentos venham a acontecer pela própria característica do software. Nesse caso, os diários virtuais, ao relatarem os acontecimentos vividos no game, ou elaborarem novas narrativas a partir do jogo, quebram o silêncio mecânico da simulação e, através da palavra escrita, e das diversas formas de leitura que podem evocar, concedem novas entonações ao texto, e até mesmo, dramaticidade, tensões, angústias e anseios aos leitores, que seriam impossíveis no *game*. O tom da narrativa, a construção da expectativa, do desfecho e do elemento surpresa, é tecido página a página. No game *The Sims*, por exemplo, poderíamos pensar em uma ação manipulada pelo jogador na qual ele levaria seu *avatar* a beijar outro personagem, no entanto, somente nos diários virtuais poderíamos ler a mesma cena da seguinte forma: “Rosa agarrou e puxou Otto pela cintura e tascou-lhe um beijo, ali, no meio do saguão, ao mesmo tempo em que o sol nascia e clareava todo o Campus.”²⁵

Temos então nesse exercício, de simular e escrever, uma possível lógica que responderia em parte, a pergunta que motiva a pesquisa: “Como a construção de narrativas no *game The Sims*, e posteriormente nos *diários virtuais* publicados no site oficial do jogo, podem fornecer oportunidades para os jogadores se expressarem e experimentar novas formas de tensionar e se fazer presente no mundo?” Assim como ler um livro, assistir um filme, conversar com os amigos na praça, resolver um exercício escolar, e neste caso, jogar um jogo e escrever um diário virtual, os sujeitos adquirem novos repertórios, novas habilidades, novos questionamentos e iluminações. Para cada ação dos sujeitos, determinadas variáveis são tensionadas, e novas perspectivas podem ser abertas, o que pode os levar os indivíduos a procurar novas formas de exercitar seu campo simbólico e seus modos de interpretar, confrontar, sugerir e compreender algumas ranhuras de seu mundo. A cada cenário cotidiano, a cada livro, filme, diálogo, conflito e outras, até certo ponto, descompromissadas investidas, os sujeitos também podem adquirir e conhecer maneiras diferentes de ler sua própria postura frente ao mundo. No

²⁵ Trecho retirado de um dos diários da autora *Pmattos*

jogo em questão, que pretende simular algumas ações corriqueiras do cotidiano, como já vimos, os jogadores podem treinar de maneira segura algumas de suas ações mais “mundanas” e se deixarem levar por outras propostas lúdicas que encadeamento narrativo pode permitir. Com a potência de serem e agirem através das mais diversas máscaras e personagens, com características singulares e destoantes, os jogadores podem ter a possibilidade de experimentar múltiplas situações que, possivelmente, não fariam no ambiente físico. Ou mesmo, poderiam descobrir algumas vontades, desejos, curiosidades, posicionamentos e atuações que potencialmente ora repetiriam, ora descartariam. Não é o caso de responder, nestas singelas investidas dos jogadores e escritores de *The Sims*, questões conclusivas sobre os segredos do mundo e a metafísica dos indivíduos. Porém ao passo que essas questões sejam tão perturbadoras e afligem os sujeitos cotidianamente, é possível que alguns indivíduos, tocados pela riqueza simbólica do produto e das interações que poderão ter com outros jogadores, possam descobrir neste exercício outras e novas abordagens frente ao cotidiano. Mesmo por detrás das mais diversas máscaras digitais e *nicknames*, é o sujeito que se faz presente e que experimenta vertiginosamente novas formas de atuação e novas habilidades de produção. Os diários virtuais, não funcionam somente como uma extensão do jogo. Com a força da linguagem escrita e da edição de cenas para a composição de novas narrativas, se estabelecem como novos espaços para a atuação criativa dos jogadores. Com a proposta inicial de serem relatos cotidianos do *avatar* criado em jogo, acabam por se transformarem em novos ambientes de produção textual e criativa.

O “ofício” de construir um diário é trabalhoso, e função apenas daqueles jogadores que realmente gostam do jogo e desejam estender ou criar novas narrativas para o game. Os sujeitos minimamente precisam: estar dispostos a jogar o *game The Sims*; fotografar as partes que acham mais interessantes do jogo; pensar em um pequeno enredo; se cadastrar no site oficial do *game*; fazer o *upload* das fotos selecionadas; escrever um pequeno texto para cada enquadramento imagético; e publicar seu diário para que a audiência do portal possa lê-lo. Há nesse empenho do jogador, uma curiosa vontade de se expressar, mesmo que seja através de um *avatar* e de um personagem por vezes tão destoante do perfil do jogador/autor. Na medida em que os sujeitos jogam, escrevem, leem, publicam e interagem com outros jogadores, acabam revelando,

aprendendo, tensionando e abrindo novas janelas de um mundo à descobrir. Porém, se por um lado, a cada passo o mundo se torna um pouco mais legível, no passo seguinte este mesmo mundo foge e/ou se atualiza. Esse encadeamento narratológico descoberto por alguns no rastro de *The Sims*, talvez consiga ilustrar um pouco da busca incessante para “se estar” e “se querer” narrativamente no mundo, e ao mesmo tempo demonstra a vontade de alguns em buscar novas formas de entender ou expressar o entendimento daquilo que simbolicamente, e particularmente, “é ou não é” para cada indivíduo.

De forma prática, o narrar dos diários, geralmente funciona da seguinte maneira: o *game The Sims* e seus pacotes de expansões, se apresentam como um fio condutor para as histórias que irão ser escritas e publicadas no site. As narrativas, mesmo que não sejam relatos fiéis, sempre possuem como base o cotidiano virtual dos *avatares* criados em jogo, mesmo porque, o site oficial de *The Sims* proíbe a produção de textos que não usem a estrutura do *game* como referência. A idéia, no entanto, mesmo que se apresente apenas como uma descrição literal do que ocorre no jogo é, de fato, que os diários busquem criar algo a mais do que narrativa instaurada *game*, concedendo novas aberturas e variáveis que antes não eram possíveis.

A formatação da narrativa dos diários, como vimos no capítulo anterior, intercala imagem e texto. De maneira geral, assim como em histórias em quadrinhos, os textos que acompanham cada imagem são reduzidos e quase sempre referenciam ao enquadramento que está sendo mostrado na figura. Na verdade, em muitas ocasiões, é curioso notar que alguns diários são escritos mais para mostrar a habilidade dos jogadores em produzir boas imagens (fotografias do jogo), e para demonstrar suas capacidades de criação ao adquirir novos pacotes e objetos atualização do jogo, do que para escrever textos demasiadamente extensos e planejados. Em muitos diários, também podemos perceber o grande cuidado na produção das fotografias que ilustrarão os trechos da narrativa. O uso de recursos de outros softwares para alterar as imagens adquiridas em jogo, como: *Photoshop*, *Gimp*, *CorelDraw*, *Paint* e outros, são comuns principalmente nas figuras de capa – primeira página – do diário, e momentos específicos da narrativa. Alguns autores usam, por exemplo, recursos de sépia, esfumado e P&B, para remeter a uma possível lembrança do personagem ou uma volta do enredo ao passado. Nas capas, alguns escritores, ainda editam as imagens mais interessantes da história e fazem uma montagem para ilustrar o

diário. O uso de enquadramentos específicos, recortes, zoom e outros recursos imagéticos, em grande parte, são bem planejados para direcionar o enredo a uma determinada exigência narrativa do autor.

Alguns autores concedem tamanha importância às imagens, que assim como fazem os artistas em suas obras, os escritores/editores assinam cada figura que colocam no diário. É interessante percebermos a assinatura, pois há nesse gesto, pelo menos uma dupla preocupação: a primeira é a de autoria e a segunda é a noção de exclusividade da “obra”, ou melhor, do produto. Na questão da autoria, temos estampado na imagem as características técnicas do autor. Aquele determinado jogador, ao escrever seus diários, produz tipos específicos de imagens e enquadramentos que são característicos de sua ação. Da autoria vem a noção de exclusividade. Mesmo que outra pessoa tenha o mesmo jogo, com os mesmos recursos, é difícil repetir aquele determinado enquadramento, personagem e contexto. Ainda assim, se o autor ganhar uma certa “fama” no site, aquela imagem se torna mais conhecida e agrega mais valor. Nesse caso, podemos pensar que, embora o jogo e os diários forneçam uma mesma plataforma de simulação e criação para todos, a exclusividade está na maneira que os sujeitos jogam, escrevem e produzem as imagens. Cada jogador é diferente um do outro, assim cada publicação de diário se torna exclusiva.

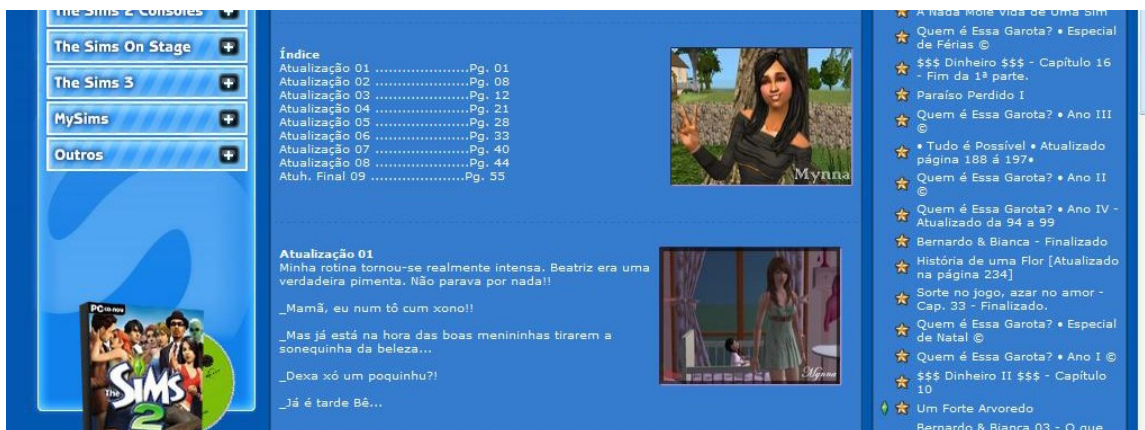


Figura 10 – Assinaturas nas imagens do diário

Embora, nos diários virtuais, textos e imagens a todo momento se complementem, é notável que a escrita se coloca, em determinadas situações, com uma importância e uma

potência maior, e mais decisiva, que as imagens publicadas. Podemos notar claramente a relevância do texto quando na narrativa nos deparamos com interferências e opiniões do autor, atribuições de sentidos para determinadas situações, determinação de novos atributos aos personagens, construção do “clima” da narrativa, e toda a potência que a palavra escrita pode somar, que no *game* seria difícil programar. As vezes, é recorrente nos diários, termos grandes diálogos entre personagens, no qual praticamente a mesma imagem se repete ao longo de muitos quadros. E outras cenas, o enquadramento da figura mostra apenas paisagens desconexas enquanto o narrar complementa e direciona o enredo da estória.

De maneira geral, os diários virtuais começam sempre com um pequeno prólogo da narrativa que seguirá. Os textos geralmente são intercalados por narrativas rápidas e pelos diálogos dos personagens que movimentam a trama. Em grande parte dos diários, o texto é narrado na voz de um protagonista que relata os acontecimentos da trama. Porém dentro da narrativa, é comum, existir algumas intervenções textuais e discursos que vão além dos diálogos e dos dizeres corriqueiros feitos em primeira pessoa. Por exemplo, em um dos diários que veremos a seguir, da autora *Mynna*, a personagem assiste televisão e a formatação textual modifica para se adequar melhor à trama:

“Depois era só colocar meu pijaminha bem confortável e ver um pouco das notícias na tv. Nunca tive que estar tão atualizada sobre tudo!! Não queria parecer aquelas atrizes idiotas que nunca têm nada pra falar...

*Tan-tan-tan-tan

*Tan-tantantantan

*Tan-tan-tan-tan

*Tan-tantan-tantan-tantaaaaaan

*Acabamos de receber a noticia que a editora da revista "Caras famosas", Catharina BenQ, teve alta agora a pouco da unidade de terapia intensiva. Segundo os médicos seu estado ainda é grave e ainda respira por aparelhos, mas já apresenta um quadro mais estável. A partir de amanhã poderá até receber visitas de parentes e amigos.

- Ah!! Isso é fantástico!! Tomara que ela melhore logo!! Quem sabe ela pode até contar o que aconteceu de verdade com ela e livrar o Augusto disso tudo... Eu ainda nao acredito que tenha sido ele...”²⁶

²⁶ Trecho retirado de um dos diários da autora *Mynna*

Neste trecho temos, em um primeiro momento, uma parte do pensamento da personagem principal da trama; em segundo instante temos o uso de uma figura de linguagem (onomatopéia); em terceiro momento temos um texto que se coloca próximo do discurso ou de um “furo” jornalístico; e na quarta parte, após o sinal de travessão, temos o dizer expresso da personagem. Em outros trechos do mesmo diário, e de outros que veremos a seguir, temos ainda outras intervenções discursivas, que ora procuram conceder o máximo de lógica, dinâmica e coerência a trama, ora buscam adequar os personagens e até mesmo a opinião da autora, em certos locais e temas que perpassam a narrativa. Outra forma de abordagem interessante que, por vezes, acontece nos diários de *The Sims*, é quando os próprios personagens, além de se expressarem de acordo com o papel que possuem no texto, perguntam ao leitor a opinião a respeito de algo que ocorre na trama. Por exemplo, como no trecho: “Ah!! Vocês gostaram do meu carro novo?? Há tempos queria comprar um...”. A pergunta é direcionada aos leitores, que ao se interessarem pela provocativa, podem entrar no fórum do site e conversar com a autora a respeito da compra do carro em questão.

Embora, como vimos no capítulo anterior, existam diversas maneiras de escrever um diário, é recorrente notarmos certas características que, em grande parte, aparecem nos textos publicados no site. Por exemplo, às vezes a narrativa de um diário é direcionada pelo autor a certos enquadramentos que visam responder a uma necessidade planejada do enredo imaginado, mas em outras situações é o *game* que induz os *avatares* a tomar certas atitudes que a autora, precisa acompanhar, narrar e readequar sua estória para aquela situação inesperada. Por isso, a estória perde um pouco da linearidade que o enredo tendia a percorrer e dá pequenos saltos para se estabilizar a estória principal. Como vimos anteriormente, o *game The Sims* concede a seus avatares, um certo automatismo que, se o jogador – manipulador da ação – não agir primeiro, o próprio personagem agirá conforme suas necessidades e características programadas. Assim, posteriormente, o jogador ao escrever seu diário, deve ou fotografar e narrar aquela ação inesperada, ou recortar e editar o que lhe for conveniente.

Depois de vermos algumas características e o escopo que, de maneira geral, configura os diários, a seguir iremos entrar em contato mais estreito com cinco narrativas de cinco autoras diferentes. Cada uma com seu modo de escrever seu diário e de narrar

uma estória, todas lançam mão de tempo, disposição e habilidades diversas para se expressar através de um nova possibilidade narratológica. Como vimos no capítulo anterior, as cinco autoras foram escolhidas através de uma pesquisa de opinião feita, no período de um mês, no fórum do site oficial de *The Sims*, e da observação do “hall” dos cinco diários mais lidos do portal. *Pmattos*, *Carmita*, *Candgnr*, *Chrisfried* e *Mynna*; são os *nicknames* das escritoras que disponibilizaram seus textos para a pesquisa, e que através deles, puderam se fazer presentes ao longo das narrativas que elaboraram. Devido a vastidão do enredo de cada diário, iremos resumir um pouco da trama de cada autora e, a partir daí, observar algumas curiosidades e pistas que podem dizer sobre a forma de abordagem e expressão de cada uma. Nesse exercício, poderemos observar um pouco da riqueza e das possibilidades de criação e tensionamento do mundo pelas vias digitais desses diários.

3.2 – Cinco autoras, cinco diários

3.2.1 – Quem é esta garota?

“Tara é uma garota incomum. A vida nunca lhe deu nada de mão beijada, e agora ela está no mundo fascinante da Universidade. Com uma facilidade incrível de aprender, um excelente ouvido para música, alguns segredos guardados, e hormônios à flor da pele, como será que ela vai passar por esta fase da sua vida? Acompanhe e saberá...”²⁷

É assim que começa o primeiro diário virtual de *The Sims* que será analisado; escrito pela autora *Pmattos*, intitulado: “Quem é esta garota?”. *Pmattos* além de ser uma das moderadoras do site oficial de *The Sims 2*, foi uma das escritoras mais bem votadas na enquete realizada no fórum, e possui uma interessante produção de narrativas, um bom histórico de participação no portal e em *blogs* particulares de outras autoras que frequentam o site do jogo. O diário em questão, conta a estória de “Tara Roberts”, uma jovem garota que acaba de entrar na faculdade “UNESim²⁸”, e que durante os quatro anos de seu curso, vive uma série de acontecimentos, conciliando uma vida de estudos,

²⁷ Prólogo retirado do diário virtual “Quem é esta garota? – Ano I”, da autora *Pmattos*

²⁸ A possibilidade de ir à faculdade, em *The Sims 2*, somente é permitida quando o jogador instala, junto ao jogo original, o pacote de expansão: “The Sims: vida de universitário”.

trabalhos, diversão e flertes amorosos. A narrativa possui 04 temporadas, sendo que o primeiro diário possui cerca de 322 páginas, e a quarto 567. A estória ainda conta com duas edições especiais, uma de férias e outra de natal, que somam-se ao enredo principal.

De modo geral, uma das características mais marcantes nos diários de *Pmattos* é o “tom narrativo” que a autora escolheu para contar a estória de seu *avatar*. O diário virtual que, de um simples relato cotidiano transformou-se em um pequeno romance, foi escrito cuidadosamente pela autora, para que os leitores passassem a conhecer melhor os personagens e se envolver com a trama na medida que o enredo se desenvolve. Um exemplo desse clima narrativo instaurado no texto da autora, se manifesta quando vemos que uma simples ação dos personagens, como ir à faculdade, fazer um lanche ou tocar um instrumento musical, ganhar na potência da linguagem escrita, novas particularidades e entonações. Ou seja, se no jogo temos apenas uma ação, um tanto descompromissada de um *avatar*, ou até mesmo, se em algum outro diário virtual temos apenas um relato literal do que determinado personagem realizou, no texto de *Pmattos* encontramos o seguinte trecho: “Tara evitava falar sobre seus pais. Era um assunto mal resolvido que ainda a machucava, por isso nunca entrava em detalhes e sempre dizia que não lembrava deles, que era muito pequena e só se lembrava do orfanato.” Neste trecho da narrativa, no *game* teríamos um avatar visitando um cemitério, e talvez em outros diários saberíamos que determinado personagem visitou aquele local, mas na tecitura do texto de *Pmattos*, sabemos que a protagonista é orfã, sensível e, possivelmente, uma “pessoa” que possui uma parte de sua vida mal resolvida.

A estória começa com uma pequena apresentação da protagonista, e aos poucos, diferentemente do que acontece no *game*, vamos descobrindo uma série de características do texto, do autor e de outros personagens. No jogo, como vimos no capítulo anterior, as particularidades de cada *avatar*, já são construídas *a priori*, e de certa forma, já sabemos das aspirações, temores, desejos e necessidades básicas de cada um dos personagens, pois os construímos cuidadosamente no princípio do jogo. No diário, o leitor, na medida que a narrativa se desenvolve, vai criando uma certa expectativa em relação aos personagens e o rumo que o enredo vai tomar. Mesmo que os personagens dos diários virtuais já possuem uma formatação criada em primeira instância pelo autor, a linearidade do enredo, ao contrário da lógica simulativa do *game*, impede que experimentemos as

características de cada um deles. Por exemplo, se no jogo temos um personagem que desempenha determinadas ações, no diário podemos ter a seguinte descrição: “No 1º dia na República ela conheceu um maluco baixista. A mãe dele já amava música, pois batizou o garoto com a mistura de um ícone do Reggae – Bob Marley – e outro do Blues – BB King. Daí que o cara ficou Marley King. Mas toca Metal!” Uma interpretação singular da autora que dificilmente teríamos ao observar determinado avatar no game *The Sims*.

A protagonista do estória de *Pmattos*, ao entrar na faculdade, candidata-se e consegue se firmar como a guitarrista da banda mais famosa da universidade. A personagem principal é uma jovem garota, que mesmo com a vida – ou a infância – muito difícil, venceu as barreiras de crescer em um orfanato, e conseguiu entrar na universidade. Ou pelo menos é o que se deixa transparecer no enredo da autora, que foi editado da forma que mais lhe foi interessante. O perfil da protagonista foi sendo tecido pela autora, e é construído pelo leitor, na medida em que ele acompanha as diversas situações do texto. Na trama, “Tara Roberts” se mostra como uma personagem que possui características bem fortes. É bonita, talentosa, amigável, se preocupa com os estudos, com os amigos, com os sentimentos dos outros personagens, com o seu futuro, com as relações amorosas, além de ter opiniões e decisões próprias de seu perfil. É uma personagem forte, que vence todas as dificuldades apresentadas pelo enredo, e transmite uma simpatia típica de bons protagonistas.

Ao final da primeira temporada da trama de *Pmattos*, “Tara Roberts” termina seu ano letivo na faculdade, depois de fazer muitos amigos, viajar, terminar um romance antigo com um colega de orfanato, tocar guitarra em vários shows com a banda, gravar seu primeiro disco independente com os “*Hell’s Messengers*” e finalmente, depois de um relacionamento conturbado, namorar com o tecladista da banda: “Jack Miller”. No final da estória, os leitores são apresentados a um novo estudante, “Mark” que fará parte dos diários futuros da autora, na continuação de “Quem é esta garota”.

Outra característica marcante dos diários de *Pmattos* é que nas estórias, a narração se divide entre as falas, em 1ª pessoa, da protagonista (em um tom muito semelhante ao que geralmente se vê em um diário pessoal), além de algumas intervenções, em 3ª pessoa, da própria autora/jogadora da narrativa, como no trecho: “*Tá, tudo bem, sou suspeita pra*

falar, mas acreditem, ela foi simplesmente P-E-R-F-E-I-T-A!” – autora se referindo a uma atitude acertada da personagem, em sua opinião. Todas as características dos personagens citados acima, estão ligadas à construção textual promovida pela autora. No diário de *Pmattos*, assim como em outros do mesmo gênero, os personagens ganham potencialmente novos atributos, novos amigos, novas habilidades e até mesmo, uma certa “humanização” do *avatares*, adquirida nesse processo de “re-construção” do personagem por parte do enredo. Ao jogar o *game*, *Pmattos* possivelmente sentiu falta de potencializar a estória com uma entonação mais dramática, do que um simples contar o que se via na tela do jogo.

Veremos a seguir algumas imagens da narrativa de *Pmattos* e logo após, um outro diário de *The Sims*, escrito pela autora *Carmita*, que embora utilize a mesma plataforma de criação de narrativas do site, produz seu texto através de uma forma diferente de construção da trama. A autora, neste caso, lançará mão de sua criatividade para produzir suas narrativas, mas sempre lembrará o leitor que a estória se passa dentro de um jogo. Veremos a seguir o diário: “Um Forte Arvoredo”.

3.2.2 – Um Forte Arvoredo

“Este é o primeiro diário do Forte Arvoredo. Toda a história se passa com este *sim* que nasceu como um jovem universitário. As possibilidades deste mundo se descortinam para ele, um jovem cheio de vida e bem-humorado.”²⁹

O diário da autora *Carmita* conta a estória de um jovem universitário chamado: “Forte Arvoredo”. O tom da narrativa é de um diário pessoal do *avatar* narrado pelo próprio personagem, que sem saber muito bem como foi parar naquele mundo virtual, é enviado pela jogadora para a universidade “UNESim”. Embora seja o protagonista que narre a estória, a figura do autor/jogador sempre se esconde e aparece invasivamente como um “ser” que controla o enredo e os desdobramentos da estória. Podemos perceber essa interferência, quando lemos o seguinte trecho do diário: “Enfim enxerguei uma luz: estava sendo mandado para a Universidade! UNESIM em Bela Vista. Como só tinha 500 pratas, tive que ir para a República Salgueiro. Pelo menos escolheram bem.” Nessa passagem, o protagonista faz referência ao jogador que manipula suas ações, assim como no *game*. No diário de *Carmita*, o personagem está ciente que faz parte do jogo *The Sims*, pois é ele mesmo quem narra os comandos e configurações que lhe foram programadas. Isso fica claro em partes como: “*Minha Aspiração é por Prazer. E o desejo da minha vida é ser Design de Games - Maneiro! O desejo mais alto é fazer um amigo. Colocaram um cadeado nesse.*” Essa passagem é típica de quem joga o jogo, além disso o personagem ainda está ciente de comandos como o “cadeado”, que é usado na linha de comando do *game*. Em outras situações como essa, o próprio personagem questiona as atitudes da jogadora, como no trecho: “*Não tinha uma camiseta quando me criaram, não?*” Nesse caso o protagonista se manifesta quase como um ser independente, se descolando do enredo e argumentando contra seu criador.

No início, um tanto solitário, “Arvoredo” habita um quarto de em uma república universitária chamada “Salgueiro”, ganha uma gratificação pequena provinda de uma bolsa universitária, e ao longo da narrativa, ou melhor, de sua “recém criação” como um avatar, vai descobrindo seus desejos, potenciais, aspirações, habilidades, como alguém que acabara de ser criado. O personagem no diário, assim como acontece no *game*, ainda não se conhece, e a cada momento, experimenta o mundo a sua volta: “Como foi minha

²⁹ Prólogo retirado do diário virtual “Um forte Arvoredo”, da autora *Carmita* (pág. 01)

primeira refeição na vida, não sabia se era boa ou ruim”, diz o personagem ao comer pela primeira vez no diário. O diário, quase que literalmente, relata os acontecimentos do cotidiano que se figura no jogo, mas a autora concede ao personagem principal um pouco mais de atenção nas falas e opiniões a cerca do ciberespaço que o cerca.

O jovem galã “Forte Arvoredo”, anda sem camisa pela universidade, gosta de jogos eletrônicos, sai para baladas, estuda física, participa de uma sociedade secreta do campus, aspira ser um designer de *games* e coleciona uma série de relacionamentos passageiros com várias estudantes. Ao longo do texto vamos descobrindo, junto com o próprio protagonista, algumas de suas habilidades e deficiências, além de características e expressões particulares que dizem bastante de seu perfil, como na gíria: “simgatinhas” – quando se refere às estudantes da faculdade.

O diário de *Carmita* é o único dos cinco analisados, no qual o protagonista principal da estória é do sexo masculino. Temos então uma escritora contando, em uma ótica feminina, como se estabelece o cotidiano de um típico “galã”, nomeado pela própria autora, como “o rei dos amassos”. No diário temos a seguinte passagem: “Quando a simgatinha foi ao toailete, aproveitei para fazer contato com a Estefânia, a barman gata. Conte sobre minha fama de ‘Rei dos Amassos’ na Universidade e acabamos marcando um encontro para a noite seguinte.” Porém, não é raro ver no início da trama, “Forte Arvoredo” surpreendido em seus relacionamentos passageiros, que hora o alegram momentaneamente, hora o decepcionam. Ao longo do texto acompanhamos uma série de aventuras amorosas do protagonista, até que ele se apaixona e resolve namorar com “Cristal”. A partir deste momento, sua namorada entra com frequência nos relatos diários do protagonista, por vezes tomando a própria narração. Num esperado desdobramento da narrativa, o casal fica noivo e passa a morar junto. “Cristal” não demora a ficar grávida. Casam-se logo em seguida e ganham um filho com o nome de “Diamante”. Uma estória corriqueira sem grandes dramas e reviravoltas como a que veremos a seguir no diário de *Candgnr*. Porém, é interessante percebermos que nas 276 páginas do diário de *Carmita*, a autora experimenta com seu personagem uma série de ações cotidianas que são, mais frutos da ação da jogadora no *game The Sims*, do que uma trama planejada, escrita e editada. Os acontecimentos vão acontecendo na medida em que a autora joga o jogo.

Em algumas partes dos diários, podemos perceber nas ações de “Forte Arvoredo” algumas das vontades e características da própria autora quando em jogo, agindo sobre o personagem, como no trecho: “Logo depois declarei minha especialização: Física. Não tem porque ter dúvida, né? Meu desejo na vida é ser Designer de Games eu tinha duas opções Matemática ou Física. Achei que Física me fazia parecer mais importante.”

No trecho acima *Carmita* leva seu *avatar* pelas escolhas que o próprio *game* oferece, e como uma típica jogadora, ela escolhe a opção, dentre as que estão disponíveis, a que melhor lhe interessará para o progresso de seu protagonista no ciberespaço. No entanto, na potência escrita que um jogador pode adquirir ao produzir um diário virtual, a escritora poderia definir qualquer outra característica para seu personagem, que não necessariamente sejam as mesmas opções pré-estabelecidas por *The Sims*. Mas para sua estória, a escritora decide ser fiel às exigências do software, e no trecho acima, como em outros da trama, ela mantém suas decisões e narra a estória a partir das opções que o jogo disponibiliza. Na potência do texto, por exemplo, *Carmita* poderia omitir ou editar essa passagem e dizer que seu personagem na verdade, ao invés de desejar ser um *Designer de Games*, como sugere o jogo, na verdade “Arvoredo” aspira ser um famoso artista de cinema. As escolhas são infinitas, e a autora definiu as que para ela, melhor responderiam os desdobramentos da trama. Mesmo sendo fiel a algumas regras e/ou limitações do jogo, o texto não deixa de conceder a cada personagem, vozes, opiniões e características singulares que vão um pouco além daquelas programadas pelo *game*. No entanto, em outros diários, muitos autores conseguem descolar-se quase por completo de *The Sims*, tendo-o apenas como uma referência imagética para os trechos de suas narrativas. Assim podem expandir as possibilidades narratológicas do jogo e se aventurar como escritores e editores de estórias tão diversas quanto a imaginação for capaz de elaborar.

Outro trecho interessante do relato de “Forte Arvoredo” é quando a própria autora se faz presente como um *avatar*/personagem da estória. *Carmita* aparece vertiginosamente na trama, como mais uma personagem, que se encontra com os protagonistas, alugando uma casa para o casal morar, e desaparecendo logo em seguida. Nas palavras do próprio “Arvoredo”: “Aceitamos na mesma hora. Carmita foi como um anjo enviado para nos ajudar naquele momento.” A possibilidade da autora estar presente virtual e digitalmente na estória, interagindo com os personagens que ela mesma

criou, nesta trama, deu novos rumos e potencializou a narrativa para desdobramentos e para um desfecho que ela mesmo desejava. Ela foi decisiva para a continuação da estória, e queria garantir “pessoalmente” que seus protagonistas continuassem a ficar juntos.

A estória de “Forte Arvoredo” ainda continua em outros diários como: “Um forte entre os fortes” e “Perdi meu pequeno Diamante”. A autora ainda possui um série de outros diários, como: “A Sim é Anita I e II” e o mais recente “Dois=Adam”, que estão disponíveis tanto na portal oficial do jogo, quanto em seu *blog* pessoal. Abaixo, temos algumas poderemos ver algumas imagens escolhidas do diários de *Carmita*, e a seguir veremos outro diário de *The Sims*, a bem planejada trama construída por *Candgnr*. A autora, além de utilizar bons e variados recursos do jogo, estrutura e edita seu enredo de forma que a leitura do diário se torne instigante e atrativa aos seus leitores.

3.2.3 – \$\$\$Dinheiro\$\$\$

Outro diário que analisaremos, das cinco autoras que foram escolhidas para a pesquisa, é o da escritora *Candgnr*, que leva o título: *\$\$\$Dinheiro\$\$\$*. Mais do que um narrativa sobre o cotidiano de um determinado *avatar* criado no *game*, a trama conta a estória de “Emanuele Cristina C. Martarelli”, esposa do milionário “Leonardo Martarelli”, com quem, de acordo com a autora, é casada há cerca de um ano e meio. O casal mora em uma luxuosa mansão em *Palomino Creek*, o bairro mais rico de *Sim City*. A protagonista da estória, é uma legítima *socialite*, que em grande parte da narrativa, se encontra fazendo compras em lojas sofisticadas, indo almoçar nos melhores restaurantes da cidade, tomando banhos de piscina ou indo em galerias de arte, sempre sozinha sem a companhia de seu ocupado marido.

A jovem e bela “Emanuele”, de acordo com *Candgnr*, escondia um passado terrível, marcado por traumas e brigas. Mas para vencer na vida, achou sua “galinha dos ovos de ouro”, e até então tenta sustentar a relação com o milionário por puro interesse. O velho empresário “Leonardo Martarelli” está sempre trabalhando e nunca tinha tempo para tirar férias ou horário para voltar para casa. De acordo com a autora “Leo” era: “branco e loiro, embora aos 64 anos seus cabelos já estivessem completamente brancos, e tinha os olhos verdes. Era severo com seus funcionários, mas paciente e simpático. Porém, estava sempre preocupado com isso ou aquilo no trabalho. Mesmo após construir sua própria fortuna, que somou a que herdou dos pais quando eles morreram, não se dava o luxo de perder um negócio.” Uma descrição que somente foi possível à autora na potência narrativa do diário.

Outros personagens foram colocados na narrativa para tensionar o enredo principal, como o jovem “Gui Martarelli”, o único filho de “Leonardo”, que estava na faculdade, a desejo do pai, cursando Direito. O jovem filho do milionário, de acordo com a autora, assistiu seus pais se separarem quando ele tinha apenas cinco anos e “desde então sempre havia morado com a mãe, vindo a morar com o pai aos 15 anos, a fim de estudar numa escola melhor para entrar na faculdade de Direito, que tanto queria”. Na trama, o filho de “Leonardo Martarelli” conhece a nova e jovem esposa do pai, e acaba se envolvendo amorosamente com a própria madastra. Outro personagem que esquentava a

trama, é “Afonso”, o jardineiro da mansão, que em uma oportuna ocasião flagra, sem ser notado, o romance escondido do filho com a madrastra. Com a oportunidade nas mãos, o jardineiro usa das mais diversas chantagens para conseguir dinheiro a custo do segredo que havia descoberto.

Por toda a narrativa de *Candgr*, um clima de tensão é instaurado entre todos os personagens. A protagonista tenta enganar e trair seu marido com o enteado. O filho se envolve com a madrasta e esconde do pai que largou a faculdade por sérios problemas pessoais. O jardineiro tenta chantagear a protagonista e revelar tudo o que sabe sobre sua traição. E ainda na trama temos a figura de “Alice”, a empregada da casa, namorada do jardineiro, que acaba sabendo de toda traição e aumenta a rede de chantagens contra “Emanuele”. Na primeira temporada, a trama termina quando “Leonardo Martarelli” descobre, pela sua empregada, todo o jogo de traições que se escondiam por trás de sua fortuna, e expulsa da mansão sua esposa e seu filho.

A trama foi cuidadosamente tecida pela autora e revela uma poderosa habilidade de narrar que ultrapassa a simples noção de um “diário virtual” e de um *game* de simulação do cotidiano. Ou seja, existem no texto de *Candgr* elementos narrativos que vão além da proposta de um relato cotidiano pessoal (de um avatar) e da silencia derivada digital em um simulador. No diário, existe um enredo bem planejado pela escritora, personagens com papéis bem definidos, e uma dinâmica narrativa pela qual o leitor se torna desejoso de saber o desfecho do drama vivido pelos protagonistas. Ao final da primeira temporada de: “\$\$\$Dinheiro\$\$\$”, a escritora ainda deixa aberto o desdobramento da curiosa trama, e constrói uma boa expectativa para a leitura da segunda temporada da estória. Temos nas últimas linhas do diário de *Candgr*: “*Os dois fitavam-se um ao outro, parados em frente à mansão de Leo. A mansão que era deles, que um dia tinha pertencido a eles, agora não passava de uma construção fria e inacessível, onde já não podiam mais entrar. E a pergunta que pairava no ar era: E agora?*”

No diário podemos notar também, a competente habilidade da autora em dirigir as cenas de sua estória, a partir da plataforma do jogo. Os enquadramentos são bem definidos e os cenários que foram construídos no *game*, são típicos de jogadores que possuem grande intimidade, com o jogo e seus diversos pacotes de expansão. Para

garantir e alimentar a fantasia do enredo, a autora precisou usar vários objetos exclusivos que respondessem as características dos personagens. Pelas imagens é também possível prever que, diferente da escritora *Carmita*, que fez sua estória a partir da dinâmica do jogo, *Candgnr* através de um ritmo próprio de edições, que não necessariamente seguiram a lógica do software, elaborou uma trama que necessitava de um tipo diferenciado de intervenções imagéticas. A abundância financeira dos personagens precisava ser bem mostrada nas imagens do diários, e para isso, a autora precisou adquirir no jogo um série de objetos, os quais muitos deles ora são difíceis de adquirir em jogo ora precisam se pegos para *download* em sites especializados.

A seguir veremos algumas imagens da trama montada por *Candgnr*, que mostram um pouco de sua habilidade em montar seus enquadramentos, personagens e cenários diversos. Logo após, entraremos em contato com um dos diários da escritora *Chrisfried*, autora que também uma grande habilidade de intervenção no *game* e possui uma vasta coleção de narrativas, que inspirou muitas autoras a escrever seus diários. A escritora possui um número interessante de leitores que a seguem pelos seus *blogs* particulares e pela nova plataforma do jogo *The Sims 3*.



Figura 13 – Cenas diário de Candgnr.

3.2.4 – Uma nova chance

O diário que veremos a seguir, é da escritora *Chrisfried*. A autora já coleciona um grande número de diários escritos além de fiéis leitores que seguem e comentam suas histórias. As narrativas são bem elaboradas, e assim como as outras autoras, lança mão de vários recursos textuais e de edição de imagem, para conceder à trama um clima interessante de ser apreendido. A autora se descreve, dessa maneira:

“Sou uma viciada em *The Sims*, comecei a jogar o jogo desde o lançamento da primeira versão do jogo. Nesta época o meu maior interesse era em criar histórias que eu guardava para mim mesma. Em dezembro de 2006, eu lancei meu primeiro diário no site oficial do *The Sims 2* no Brasil: *Paraíso Perdido*. Alguns meses depois em fevereiro/2007 eu comecei a saga da *Juju* que deu como frutos vários outros diários. Enquanto existir *The Sims* e eu tiver criatividade espero encantar vocês fãs com minhas histórias.”³⁰

Chrisfried alimenta uma rica produção de textos em variadas plataformas oficiais e “oficiosas” de *The Sims*. Ela possui diários no site oficial de *The Sims 2* e no portal da terceira versão do jogo. A autora ainda alimenta dois *blogs* nos quais repassa suas histórias para que seus “seguidores” consigam ler em plataformas mais particulares. Além disso, assim como outras escritoras, *Chrisfried* durante todo o período que dedicou à navegação, criação e publicação das narrativas nos sites, conseguiu tecer uma interessante malha de relacionamentos com outros jogadores, que leem e acompanham suas histórias nas diversas plataformas que atua. Em um de seus *blogs* pessoais, por exemplo, entre os atuais 30 seguidores, podemos encontrar as escritoras já citadas *Pmattos* e *Carmita*. Os laços criados, potencialmente podem se estender para outros ambientes que, potencialmente, podem participar da deriva narrativa da autora, como: *orkut*, *msn*, *twitter*, troca de e-mails pessoais, dentre outros.

Um dos diários de *Chrisfried* que analisaremos para esta pesquisa é o intitulado: *Uma nova chance*. No diário, é interessante perceber como a autora utiliza bem os recursos de fotografia do jogo, de definição de enquadramentos, lançando mão de softwares de edição de imagens, e bons artifícios narrativos. O diário em questão, de acordo com a autora, é uma narrativa que faz referência a outros diários escritos por ela, explicando como vários personagens, já conhecidos pelos leitores, surgiram e cresceram.

³⁰ Texto retirado e adaptado do blog da autora, disponível no site: <http://thesims3-chrisfried.blogspot.com>

“Na verdade este diário é uma mistura dos outros que eu tinha. A Juju era protagonista principal de: A nada Mole Vida de Uma Sim I, II e III; enquanto Helena tinha sido a protagonista dos diários: O Segredo de Helena, A Vingança de Helena e A Queda de Helena.”

É uma volta ao passado, que concede uma oportunidade aos leitores de *Chrisfried*, saberem mais a respeito da estória de seus protagonistas favoritos. A narrativa está aberta e é ainda atualizada pela autora periodicamente, sendo angustiosamente aguardada pelos fiéis leitores, tanto na plataforma oficial de *The Sims*, quanto no blog particular de *Chrisfried*.

O diário conta primeiro a estória de “Jussara Nunes”, filha de “Cecília e André Nunes”, moradores de “Paraíso Perdido”. Até então, seria mais uma narrativa comum se a autora não tivesse utilizado bem alguns recursos de imagem, figurino de personagens, habilidades técnicas do jogo e um bom planejamento, para remontar a trama na década de 1970. Além do visual, alguns valores e normas da época são abertamente retratados no texto como: o homem trabalha e a mulher cuida da casa e dos filhos – máxima que é hoje duramente rejeitada pela narradora. Outra observação interessante é que o diário conta a vida de Jussara, porém a narrativa começa contando as estórias dos pais da protagonista na década de 70, quando chegaram em sua primeira casa, com a irmã “Alisa Nunes” no colo. A protagonista, de fato, só aparecerá – ou nascerá - no quinto capítulo do diário. Na estória, o casal com grandes dificuldades financeiras tentam se estabilizar em uma pequena casa de um bairro popular, e quando descobrem que mais dois filhos estão por vir, tentam se adaptar ao pequeno orçamento familiar.

“Cecília Nunes”, a mãe de “Jussara”, se revela no entanto, como a grande protagonista desta estória, além de guardar por um certo momento da narrativa um grande segredo de um passado difícil marcado por grandes decisões. A mãe da protagonista, na verdade, é filha da rica família “Cavalcanti”, donos da empresa “*Imprensa de Paraíso Perdido*”, e de muitos outros patrimônios. O que leva o leitor a se indagar sobre o porquê das dificuldades financeiras dos personagens. Além do casal Nunes, a trama é também dividida com a estória dos vizinhos, “Ana e Marcos Santos”, que tornam-se amigos e confidentes dos protagonistas.

A narração é feita por Jussara Nunes, e mesmo não aparecendo fisicamente nos primeiros momentos da história, na narrativa, podemos ter algumas pistas de como ela é. Em trechos como: *“Enquanto mamãe e Alisa entravam para conhecer nossa nova casa. Papai agradecia a Deus por sua família e pelo amor que o unia a Ciça. E pedia forças para podê-la fazer feliz”* - podemos notar o cuidado com que a autora realiza a narrativa pela voz da protagonista, abrindo janelas para futuramente apresentar aos poucos as características de sua personagem. Nos entremeios da história de Jussara Nunes, a narrativa se interrompe em alguns momentos e o leitor passa a entrar em contato com a perspectiva de outra narradora. A filha do casal, Ana e Marcos Santos, que também está para nascer. De acordo com o diário, fruto de muitas tentativas de gravidez, e através de uma “casariana de urgência”, a nova protagonista, toma as rédeas da narrativa e declara: *“Como vocês já podem imaginar, eu sou a Helena Santos e esta é a história da minha vida também.”*

Ao passo que a escritora narra sua trama, deixa escapar algumas pistas de sua relação, tanto com outros diários quanto com seus leitores. Uma interessante passagem da história de *Chrisfried*, é quando os personagens estão assistindo televisão, e a novela que está passando é: “Quem é esta garota?” e “Ônix” – diários escritos por *Pmattos*, e logo depois, “Bernardo e Bianca” – narrativa escrita por *Mynna*, autora que analisaremos a seguir. Essa intertextualidade é senão um rastro, de um possível estreitamento de laços e admiração pela produção de outras autoras. Outra intervenção interessante no texto de *Chrisfried* é quando a escritora, no final de um capítulo, sugere aos leitores que acompanhavam a história, algumas ações como fazer download de objetos exclusivos da história. Vemos esse tipo de intervenção no trecho: *“Gostaram do novo quarto do bebê? Quem quiser pode baixar no ‘exchange’ no site do The Sims 3”* – fazendo referência aos objetos e ao papel de parede que ela usou para decorar o quarto de sua história, e que podem ser “baixados” na seção “exchange” do site oficial. No final de cada parte de sua narrativa, a escritora eventualmente deixa alguns recados e provocações textuais: *“No próximo episódio (22/7) teremos uma festa recheada de surpresas.”* - fidelizando assim um compromisso com os potenciais leitores de sua trama. Porém, o trecho que melhor demonstra o engajamento e a interlocução da escritora com seus leitores é quando ele escreve ao final de um capítulo: *“Mistério resolvido Helena é*

finalmente filha de Ana e vizinha de Juju. Também depois de tantos votos para isso, acredito que se a Helena não fosse filha da Ana vcs me «matavam», rrsrrsrs. Agora basta saber se elas serão inimigas ou melhores amigas? Mas, ainda vai levar um tempo para isto ser definido, afinal as duas ainda são bebês.”

O trecho acima é fruto de uma possível interlocução da escritora com outros jogadores de *The Sims*, que no fórum do site do jogo, puderam opinar a respeito do desenvolvimento da trama escrita. *Chrisfried* atende os pedidos de seu leitores, mas aproveita para lançar uma provocação para novos desdobramentos do texto. No *blog* pessoal de *Chrisfried*, a autora *Pmattos*, uma das escritoras de diários analisadas na pesquisa, opina sobre o trecho citado acima:

“Oi, Chris, pondo a leitura em dia! Adorei tudo! Também torci pra que fosse Helena a filha de Ana, embora saiba que você ia dar um jeito de nos surpreender se fosse qualquer outro personagem... Estou curiosíssima! Como será essa relação? Serão amigas? E Alisa? Vai ajudar ou atrapalhar? Aguardando o desenrolar ansiosa!”

Veremos a seguir uma bricolagem de quadros, retirados da narrativa de *Chrisfried*, e por último entraremos em contato com a narrativa escrita pela autora *Mynna*. Junto com *Pmattos*, na enquete realizada no fórum do site de *The Sims 2*, foi uma das escritoras de diários mais bem votadas e lembradas pelos outros jogadores. Embora, assim como outras autoras, ela possua um tópico especial no fórum do site, para comentários e participações de seus leitores, sua participação no portal é tímida em relação a outras autoras. Porém a qualidade e o planejamento de suas narrativas, bem como a habilidade que a autora possui com o próprio jogo, impressionam os críticos leitores e jogadores de *The Sims*. *Mynna* ainda possui um *blog* particular no qual, aos poucos, realiza a postagem das últimas atualizações de seus diários.

3.2.5 – Bernardo & Bianca

“Bianca sempre achou que tinha nascido pra ser famosa, mas não apenas para os 15.000 habitantes de sua pequena vila. Ela queria mais... e por isso alugou uma casa na capital, uma casa pequena, mas na melhor rua da capital, e é lá que ela vai buscar o seu sonho... Sonho que vem acompanhado de muitas dificuldades, amizades, traições e claro... dos ‘Oregon’... O que são ‘Oregon’? Vocês vão descobrir...”³¹

Através deste prólogo, entraremos em contato com o último diário analisado pela pesquisa, da autora *Mynna*, chamado: “Bernardo e Bianca”; uma narrativa que possui cerca de 492 páginas, e mostra acima de tudo a boa habilidade da autora como jogadora e escritora. O enredo é bem planejado e a narrativa transcorre em um ritmo próprio no qual leitor tem tempo de ler e criar expectativas sobre a trama. Como colocado no prólogo acima, o enredo é narrado na voz de “Bianca Cody”, uma jovem garota que se muda para a capital da cidade em busca de algumas aspirações que julgava não conseguir na sua pequena cidade natal. De acordo com o texto, a protagonista formou-se na faculdade de Artes e lutava para entrar em grandes empresas que agenciam atores e modelos. A mudança para a “rua mais badalada da capital” era a chance que se abria para protagonista de conhecer pessoas novas e influentes. A casa porém era alugada e bem modesta em relação a toda vizinhança, porém nada parecia aflingir a determinação da personagem.

Logo ao chegar à entrada de sua nova casa, ela avista um de seus vizinhos, “Bernardo Oregon”, que dentre os diversos diálogos da trama, passa a dividir a narrativa com a protagonista. “Bernardo” é irmão de “Augusto Oregon”, que assumiu por três anos a empresa da família no lugar do irmão, e que na trama, deixa de lado sua rotina para brigar e disputar a atenção de Bianca com o Bernardo. Paralelo a esta disputa, “Catharina BenQ”, uma importante editora da revista “Caras Famosas”, se interessa e acompanha pessoalmente a trajetória e os relacionamentos de Bianca. A protagonista, ao longo da estória, consegue alguns contratos com grandes empresas, e passa a realizar seu tão esperado sonho.

Na longa trama, um grande número de personagens interagem, e desempenham papéis diversos e significativos para o desfecho do enredo planejado. Algumas

³¹ Prólogo retirado do diário virtual “Bernardo & Bianca”, da autora *Mynna*.

expectativas e suspeitas abertas no início do texto, são todas respondidas a medida que o leitor chega ao fim da estória. E algumas surpresas e reviravoltas da narrativa acontecem de maneira bem planejada, com intuito de deixar o diário mais instigante e aprasível à leitura do texto. Assim como o diário de *Candgr*, a trama de *Mynna*, entrelaça uma malha curiosa de relacionamentos, encontros e desencontros, com uma série de personagens, sempre destacando alguns principais, mas não deixando outros coadjuvantes em segundo plano. A habilidade da autora em conceder determinada importância a cada um deles, e fazer com que os caminhos se cruzem e respondam as exigências do enredo é fruto de um bom planejamento do texto.

Além dos diálogos e discursos em primeira pessoa de Bianca e Bernardo, por muitas vezes a autora escreve junto a fala dos personagens, o pensamento de cada um, entre aspas e parênteses, como no trecho: “Mas você chegou a subir?? (“por favor diga que não, diga que não, diga que não”)” – passagem que diz a real intenção do personagem. Quanto a edição de imagens, no diário de *Mynna*, é fácil perceber a grande habilidade da autora, tanto com o jogo, quanto na adequação das fotografias à trama. As imagens mostram enquadramentos bem detalhados da cena, e os cortes rápidos de uma cena para a outra sem que o texto fique comprometido, concedendo à narrativa uma dinâmica interessante de apreendida. Como os protagonistas são vizinhos, ora um quadro ilustra a cena de uma casa, ora o seguinte mostra o que ocorrem em outra. Além de também usar recursos de *flashbacks* para explicar algo que a trama deixou passar.

Outra parte interessante da estória de *Mynna*, é quando ela reproduz, em imagens com o efeito de sépia, um sonho que a protagonista teve com os dois vizinhos. Na cena, ilustrada abaixo, na qual a jovem “Bianca Cody” está vestida de princesa e seus vizinhos de príncipes, foram usados recursos técnicos diferentes dos que geralmente se vê na estória principal, com auxílio de novos pacotes de extensões do jogo, softwares de edição de imagens e objetos exclusivos para remontar a cena como se a protagonista vivesse em um “conto de fadas”.



Figura 15 – Cenas do sonho de Bianca Cody

Uma outra cena interessante do diário de *Mynna* é quando a autora interfere em algumas imagens de sua narrativa, com softwares de edição, e publica o diário com as alterações, para adequar o enquadramento ao texto narrado. Um exemplo disso é quando a autora mostra o personagem pegando a revista “Caras Famosas”, que não existe no jogo original. A capa da revista, faz uma clara referência a já conhecida revista “Caras”, sendo que a própria autora diagramou e reproduziu o *layout* do exemplar, como vemos a seguir:



Figura 16 – Revista “Caras Famosas”

A primeira temporada de “Bernardo & Bianca”, termina com várias aberturas, alguns desfechos, encaminhamentos, e ao final, um convite da autora para que os leitores possam ler a continuação da trama em uma próxima temporada. Como um gesto comum, que podemos ver em muito diários, a autora *Mynna*, ao final da sua narrativa, agradece a leitura e os votos de reputação para o diário, e ainda dá sugestões de downloads de objetos personalizados de *The Sims*, que ela usou na sua estória:

“Oi gente!! Eu tinha q fechar esse primeiro diário com chave de ouro, com pelo menos um final feliz, e pra isso resolvi colocar o Augusto na linha, quem sabe isso trás ‘bons ventos’ para a próxima etapa, Bernardo & Bianca 2, afinal eles tão precisando de uma forcinha né?! A partir da próxima atualização estaremos em um novo diário: Bernardo & Bianca 2 - Todos merecem uma

segunda chance. Inspirado na mudança do Augusto... Espero que continuem acompanhando(...)

Como várias pessoas tem pedido no fórum os sites de onde eu tiro meus downloads vou colocar aqui os básicos...

www.modthesims2.com - downloads variados

www.sims2community.com - seleção de vários sites com os melhores free downloads

www.raonsims.com – cabelos

Obrigado a todos que têm lido meu diário e votado!! É o primeiro diário com uma história que tento fazer, por isso não sei exatamente como vou fazer isso...

vou deixar acontecer... E, para fazê-lo melhor, aceito sugestões... criei um tópico pra isso com o nome do diário...

[http://www.thesims2.br/forums.view.asp?](http://www.thesims2.br/forums.view.asp?fID=102&tID=105213&archived=0)

[fID=102&tID=105213&archived=0](http://www.thesims2.br/forums.view.asp?fID=102&tID=105213&archived=0)

bjos...

Mynna”

Nesse trecho ainda podemos perceber pistas sobre, a malha de interações fomentada pela autora, as possibilidades de conversas no fórum do site, indicação de leituras de outros textos, votos de reputação e *downloads* de objetos personalizados através da navegação em outros sites de *The Sims*. Como mencionado pela autora, a saga de “Bernardo & Bianca” ainda possui uma continuação, além de uma terceira temporada um certo desfecho para a estória do casal. A seguir veremos outras imagens retiradas do diário de Mynna, que mostram um pouco da habilidade da autora em montar sua narrativa, seus personagens e cenários.



Figura 17 – Cenas do diário de Mynna.

3.3 - Ranhuras do mundo pelos diários

Longe de uma prematura análise ou afirmativa de que os diários virtuais e o próprio *game The Sims*, se configuram como respostas imediatas para uma inquietação dos sujeitos frente ao mundo, primeiro vamos colocar em clara evidência o que esses produtos realmente são. Em primeiro lugar temos um jogo eletrônico que se estabeleceu como um sucesso de vendas por ser o primeiro *game* a tentar simular ações corriqueiras do cotidiano. Pagar as contas, se encontrar com amigos, construir uma casa, comprar móveis, fazer um lanche, aprender a cozinhar, enfim jogar ou “treinar” ações do dia-a-dia, com a possibilidade vertiginosa de se fazer presente em um ambiente digital. Mesmo que o “cibercotidiano” criado em jogo, não reproduza fielmente o mundo físico do jogador, e que os personagens se mostrem os mais avessos possíveis das características de quem joga, o que temos de fato é a ação narrativa de um sujeito em um ambiente digital que concede a possibilidade de se fazer presente e se expressar de maneira diversa. Em jogo, na vida virtual dos *avatares*, os sujeitos podem acelerar o tempo, pausar, retroceder, repensar, tomar iniciativas, desistir, ou se arriscar em várias ações, que em segredo ou expressamente desejam, aspiram ou tem vontade de experimentar. Sem prejuízo nenhum, podem recomeçar o jogo e tentar novamente outras possibilidades de intervenção.

Nessa caminhada, um tanto silenciosa pelo ciberespaço, os jogadores descobrem que, ao acessar o site oficial do *game*, podem relatar os acontecimentos de seu jogo e, como vimos, narrar outras histórias, tendo como base as imagens de *The Sims*. Com o auxílio de novos recursos e com a força da linguagem escrita, podem novamente se expressar através de novas potencialidades e abordagens. O tema central continua sendo o cotidiano, que permeia os espaços entre o jogador, o leitor, avatares e protagonistas de tramas diversas. O que temos então, nesse encadeamento narratológico, que leva alguns sujeitos a jogar um *game*, produzir uma narrativa, publicar um texto e interagir com os leitores, é uma possibilidade lúdica de pensar sobre o cotidiano e se fazer presente no mundo de uma maneira singular. Uma possibilidade e uma oportunidade, de agir diversamente, explorando habilidades, descobrindo deficiências, anseios, aspirações e desejos. Neste caminho, assim como ler um livro ou assistir um filme, guardadas as

devidas particularidades, quando o jogo encanta e uma narrativa se torna envolvente, tanto na escrita quanto na leitura, podemos vertiginosamente nos colocar no papel de *avatares* e personagens, descobrindo assim algo sobre o mundo, ou as sobre diversas perspectivas de olhar e experimentar o cotidiano, mesmo que *a priori* digital. Muitas dessas ranhuras sobre o mundo, que estão publicadas no site de *The Sims*, disfarçadas de “diários de um jogar” e tramas fantasiosas, nos contam muito sobre a forma de pensar, agir e abordar dos próprios jogadores, e podem ser recursos valorosos para a construção de um saber, que para Charaudeau (2006), se estrutura na forma como homem orienta, qualifica, explica, constrói, descreve, interage, e interpreta seu mundo.

Quando a autora *Pmattos* escreve uma estória sobre uma jovem, que apesar de suas dificuldades, consegue vencer na vida; quando lemos sobre a trama de um rapaz que enfim encontra uma companheira, no diário de *Carmita*; quando nos envolvemos com um enredo bem planejado de paixões, chantagens e traições escrita por *Candgnr*; quando acompanhamos as decisões de vida da protagonista do diário de *Chrisfried*, que embora herdeira de uma fortuna, decide morar com o marido em um bairro pobre da cidade; ou quando lemos a estória de *Mynna*, sobre uma jovem que realiza seus sonhos; não estamos apenas nos divertindo com fanzines digitais de um jogo. Há algo mais nas entrelinhas desses textos que dizem, minimamente sobre uma forma de ver, relatar e comentar o mundo. Ao realizar este exercício, o jogador/autor/leitor, e interagente de um processo comunicativo, põem-se em questão frente ao seu cotidiano, numa atividade lúdica porém intelectual. Ao jogar, comentar ou escrever sobre um determinado “modo de viver”, os sujeitos podem se colocar numa posição estratégica de trocas e escolhas, que dificilmente, ao final do processo saem incólume da situação. De acordo com Charaudeau:

“Comentar o mundo constitui uma atividade discursiva, complementar ao relato, que consiste em exercer suas faculdades de raciocínio para analisar, o porquê e o como, dos seres que se acham no mundo e dos fatos que aí se produzem.(...) O relato propõe uma visão de mundo da ordem do *constativo*, mesmo quando se trata de pura invenção. Descrito como um estar-aí imutável, em sua essência, ou como uma sucessão de ações cuja a lógica depende dos atores aí implicados, o mundo proposto no relato é um testemunho possível da experiência humana. Cada um pode projetar-se no mundo relatado, ou então, rejeitá-lo.” (CHARAUDEAU, 2006, pág. 175-6)

Nesse exercício, além de ver, imaginar, mostrar, relatar e comentar, os sujeitos podem, como agentes significantes da ação comunicativa, argumentar, problematizar, opinar, elucidar e avaliar os diferentes aspectos daquilo que produzem ou é colocado em evidência para consumo. E como vimos no capítulo anterior, as narrativas não se figuram como uma forma rasa e linear de relatar um acontecimento. O seu escopo multiforme pode ser melhor compreendido como uma arena de saberes onde as práticas estão marcadas pela heterogeneidade das experiências, repertórios e elementos diversos que compõe sua estrutura. Sua dinâmica é ainda instaurada e acionada pela ação languageira do homem em situação de troca social, quando ele age narrativamente sobre o mundo, tensionando, atualizando, acrescentando, descartando e se apropriando dos elementos que surgem desse encontro, com o texto e com o “outro”.

Além disso, nesse processo, como criadores de produtos de consumo midiático, essas “pessoas comuns, vistas como sujeitos ordinários” (BRETAS, 2008, pág. 48), tornam-se agentes capazes de produzir, interagir, e somar para si uma possível notoriedade nos espaços que atuam. Essa espécie de “fama”, ou deslocamento daquela noção de “ser comum”, que pode acontecer entre os escritores de diários de *The Sims*, para Beatriz Bretas (2008), pode ter vários motivos. A notoriedade pode acontecer por meio da qualidade gráfica e literária dos produtos que esses jogadores criam; pela frequência que escrevem seus textos; pela habilidade que possuem com o jogo; pela postura e participação que demonstram no portal de *The Sims*; pela qualidade dos argumentos em conversações no fórum do site oficial; pelo status que adquirem como “moderador”, “membro” ou “novato” no site; pela revelação de valores como a cooperação, disponibilidade e a solidariedade na prática comunicativa; pela obediência de normas, valores e princípios estabelecidos pelo portal; dentro outras características expressas ou tácitas que podem elevar a condição de alguns a um reconhecido patamar no ambiente se encontram.

No caso dos diários analisados nessa pesquisa, todas as autoras, foram citadas por outros usuários do site na enquete realizada no fórum do portal de *The Sims*, como preferências de leitura e afinidade com o autor. Nesse caso, a subjetividade de uma série de indivíduos em, gostar ou não, de certo escritor ou produto, passa invariavelmente pelos motivos expostos acima e por várias outras razões singulares de cada indivíduo. Por

exemplo, uma autora pode ser lida e preferida por um certo leitor pela afinidade que este demonstra pelo enredo da estória escrita, e não necessariamente pelas habilidades da autora de se socializar no site.

MarcosBraga - Membro
Postado: 12-22-2008 10:12

Responder · Quotar · Editar

- R.E.S.U.L.T.A D.O -

Olá pessoal! Conforme combinado estou lançando antecipadamente o resultado da enquete. A numeração de votos está por autores mencionados e não por diários escritos. Desde já a UFMG e o Depto de Pós-graduação em Comunicação Social agradecem a colaboração de todos e a compreensão dos moderadores. A Instituição também parabeniza todos os escritores e incentiva a produção destes diários! O resultado ficou da seguinte forma:

01- Pmattos: 18 votos
02- Mynna: 18 votos
03- Chrisfried: 12 votos
04- Candgn: 11 votos
05- bubonilha: 10 votos
06- Carmita: 07 votos
07- nicepria: 07 votos
08- nyke nyke: 04 votos
09- Nynhas: 03 votos
10- Felnds: 02 votos
11- Guiemel: 02 votos
12- Jamilecorreia: 02 votos
13- The Gus: 02 votos
14- Kurt The Sims: 02 votos

15- Autores com 01 voto: Sauzanicris, *Jujubz*, briennabarreto, Ribera7, Mathobzis, Rockgirl, alinecine, souzacbs, João20P, danilecas, lulubinhah e coscoviquez.

* O resultado desta pesquisa não considera o "padrão de qualidade" dos diários, mas o número de autores citados. Portanto, aqueles que foram pouco citados, não significa baixa qualidade da narrativa.

** Esta enquete será usada como um complemento metodológico para uma pesquisa de pós-graduação em Comunicação Social da UFMG. Não revelaremos nomes e "nicknames", apenas o resultado em números.

Obrigado pela participação de todos! Se preferirem podem continuar participando da enquete, ok?

Modificado em: 12-22-2008 10:16

[relatar entrada]

Figura 18 – Resultado da enquete no fórum oficial do site.

No caso dos diários que acompanhamos ao longo deste capítulo, vimos que as narrativas apresentadas, assim como a proposta do jogo, contam estórias simples ou corriqueiras. Tramas fáceis de serem lidas e reconhecidas por qualquer leitor, e que tranqüilamente poderiam se figurar no cotidiano de cada um deles.

Um dos motivos do sucesso de vendas do *game The Sims*, e posteriormente da grande adesão do portal pelos diários, é exatamente porque a proposta do jogo e dos diários é falar das ações ordinárias, ou seja, das que figuram na ordem do dia das pessoas comuns. Não falam do cotidiano de monstros, zumbis, animais, extra terrestres, ou seres do gênero. As duas estórias mais votadas na pequena enquete realizada, falam justamente de tramas simples que envolvem a luta dos protagonistas em conseguir um emprego, um relacionamento amoroso, popularidade, ingressar em uma banda, sucesso nos estudos, dentre outras aspirações que fazem parte de um senso comum dos sujeitos. De modo geral, os textos quase sempre acabam com um *happy end*, ou como uma continuação para

um possível desfecho harmonioso. São relatos de experiências existosas dos personagens. Porém, assim como em toda conquista deve haver sacrifícios, em grande parte dos textos, os personagens entram em conflitos, dificuldades, reviravoltas e decepções para enfim conquistarem, muitas vezes a pedido dos leitores, o fim propício para a trama.

O objetivo, portanto do jogo *The Sims*, não é o de espelhar a atualidade física, social e cultural da complexa condição humana. Muito menos responder em definitivo, questões que perpassam as angústias cotidianas dos sujeitos ou grandes questionamentos metafísicos e psíquicos. Em primeiro lugar, o *game* foi criado para o entretenimento. Uma válvula de escape para as tensões cotidianas, por meio do prazer e do divertimento. Nesta proposta, o jogo tecnicamente se impõe como um simulador, que como já foi dito, concede a possibilidade não somente de aliviar o fardo das responsabilidades do mundo físico, mas pode ensinar os jogadores a utilizar a ludicidade de forma a fortalecer a resistência e olhar frente ao mundo que os cercam. Os diários do jogo, também longe de se figurarem como uma primazia literária ou dissertações que retratem a fidelidade das ações do homem em seu mundo, se configuram minimamente como um espaço narrativo de intervenção simbólica, através do qual os sujeitos podem explorar o olhar criativo frente ao cotidiano. As histórias retratam abordagens sobre uma grande variedade de perspectivas sobre o dia-a-dia de pessoas comuns. Nesse exercício de experimentações de roteiros, publicação de textos, conversações em fóruns e estreitamento de laços de sociabilidade, os sujeitos entram em contato com outros olhares, argumentos, opiniões e explicações sobre o mundo. No fórum oficial, em outros ambientes de interação mediada por computador, ou em um possível face-a-face, podem colocar suas opiniões sobre o que foi publicado ou dito, se omitirem a respeito de um tema, argumentar, concordar e minimamente entrar em contato com perspectivas diferentes sobre como narrar o mundo.

Nesse encadeamento narratológico, descoberto por alguns no rastro do *game The Sims*, junto a muitos outros caminhos narrativos, podemos perceber a capacidade que os sujeitos comuns possuem, através da linguagem e de formatações narrativas específicas, de se fazerem presente simbolicamente no mundo, e junto ao “outro”, conseguir estruturar, descrever, comentar, argumentar e explicar para si, a complexidade que se desdobra a sua volta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: CONVITE AO PENSAR

Chegamos ao final deste percurso, e se olharmos para trás e lembramos com cuidado toda a jornada analítica que se desdobrou ao longo da pesquisa, poderemos seguramente responder a uma primeira inquietação, ou melhor, a uma singela aspiração do trabalho. Ainda no texto introdutório desta caminhada, o objetivo principal que começava a se figurar era o de despertar, em primeira instância, o olhar investigativo e acadêmico sob os jogos eletrônicos. Para tanto, elaboramos um pequeno panorama que mostra como essa grande área vem sendo pesquisada nos diversos âmbitos de análise, no plano comunicacional e, em específico, no recorte empírico de “Games e Narrativas”. Ao montar este quadro, constatamos ainda uma tímida e recente produção acadêmica, que começou a se fortalecer no Brasil, apenas na primeira década da virada do milênio.

Em Minas Gerais, ainda poucas são as investidas na área, e raros são os trabalhos e estudos metodológicos significativos publicados sobre o tema, que somem esforços na construção de um bom repertório regional de pesquisa. As chamadas “mídias tradicionais” ainda se apropriam da maior fatia acadêmica de esforços, e muitos pesquisadores ainda não veem com bons olhos a investida em um produto, que para alguns, além de não serem considerados meios de comunicação, se figura ainda como uma “brincadeira de criança”. Porém, como já foi visto neste trabalho, pesquisas³² mostram um grande investimento econômico na área, e um retorno financeiro que ultrapassa as quantias recebidas por outros meios. No Brasil, observou-se um crescimento significativo da produção de *games* nacionais nos últimos 02 anos, e a expectativa de uma ascensão ainda maior a partir do ano de 2009.

O objetivo deste breve panorama para a pesquisa que se desenvolveu em seguida, era de mostrar que o cenário para se investir em pesquisas acadêmicas na área de jogos eletrônicos, já começa a se fixar em bases mais sólidas e convidativas. E que pesquisadores precisam somar esforços para que este novo campo, fértil de recortes e investidas, se figure como mais uma oportunidade para se conhecer um pouco da heterogeneidade dos sujeitos e da multiplicidade do cotidiano que os cercam. Pois os jogos, como já dizia Johan Huizinga (1971) se acham fortemente integrados no cotidiano dos sujeitos desde os primórdios da cultura humana, e carregam em si funções sociais de grande importância na formação dos indivíduos e da complexa malha que conforma as civilizações. Temos aí um homem que explora seu mundo ludicamente, podendo refletir, comentar, argumentar e reinventar seu cotidiano, e em potência a si mesmo, colocando “*em jogo*” seus quadros interpretativos e perspectivas sobre o mundo.

Neste trabalho, portanto, o desafio que foi lançado era de perceber como os sujeitos, ao se aventurarem em novas formas de narrar, jogar e comunicar, podem ludicamente exercitar maneiras de se fazer presente no mundo, e nesse caminho, com a possibilidade do contato com o “outro”, experimentar alguns limites, curiosidades, habilidades, desejos e aspirações, que se escondem ou podem alforar em si mesmos. Para tanto, nesta pesquisa foi apresentado um possível “encadeamento narratológico” que alguns jogadores do *game The Sims*, podem percorrer ao longo de um lúdico, e a

³² Ver referência na introdução.

princípio descompromissado, narrar sobre o cotidiano. Como vimos, *The Sims* é um *game* que pretende simular em uma plataforma digital, algumas ações corriqueiras do cotidiano. O jogo concede uma certa liberdade aos seus jogadores, dentro dos parâmetros do software, de se movimentar e agir diversamente pelo ciberespaço programado. E é através da ação narrativa do jogador no *game*, que o mundo digital ganha vida. Ainda no site oficial do jogo os jogadores podem criar diários pessoais sobre o dia-a-dia de seus avatares no *game*, e potencialmente escrever não só relatos sobre um viver digital, mas elaborar narrativas bem planejadas com os mais diversos enredos, cenários e personagens. Porém esses diários escritos pelos jogadores, só farão sentido se estiverem integrados nesse “encadeamento” narrativo mostrado no trabalho. Essa cadeia narratológica que alguns jogadores encontraram e se permitiram participar, é construída por fragmentos que se agrupam desde as diversas narrativas que somam-se no dia-a-dia dos jogadores; à criação de um *avatar* em um *game* de simulação do cotidiano; no cadastro e navegação dos jogadores no site oficial do jogo; na conversa dos *players* em fóruns oficiais e outros ambientes (*msn, orkut, twitter*, dentre outros); na construção dos diários virtuais a partir da dinâmica vivida no *game*, no possível desdobramento das narrativas em outros sites; e em um potencial encontro face-a-face.

No primeiro capítulo, exploramos alguns conceitos da temática “Games e Narrativas”, mas antes mesmo de afinarmos por qual viés esse tema seria trabalhado junto ao objeto empírico escolhido, discorreremos um pouco sobre a relação narrativa do homem frente ao seu cotidiano. Vimos que os sujeitos se fazem presentes no mundo através da linguagem, portanto é nas formatações narrativas e na dinâmica da comunicação, que podem passar a construir “mundos possíveis” em “mundos significados”, estruturados em categorias, formas e sentidos. Porém uma construção social e organizante do mundo, é um árduo e diário exercício, que no dia-a-dia os sujeitos praticam a partir da produção, tensionamento, interpelação, negociação e análise da própria experiência em ação, prática na qual se manifesta o tatear, as percepções, o ver com os próprios olhos, o errar e acertar, que leva a aprendizagem e construção de um explicação, mesmo que ainda não satisfatória, sobre o cotidiano e as relações que os cercam. Esse processo de semiotização social do cotidiano, se aproxima bastante da

noção pragmática que temos da Comunicação e do conceito de narrativa que guiou esta pesquisa.

No *game The Sims* e em seus diários, acreditamos que a pragmática narrativa é: “Externa-interna-ontológica”. Temos uma narrativa na qual o agente é, ao mesmo tempo, externo e contralador das ações e encaminhamentos do texto, mas que interfere na própria trama da estória. O agente da narrativa define o tempo e espaço da narrativa, edita as propriedades e atributos de cada personagem, toma decisões, elabora desafios para trama e encaminha os personagens para diferentes destinos. Internamente, tanto no jogo quanto nos diários virtuais, o jogador/autor/leitor pode se fazer presente na narrativa quando vertiginosamente se projeta no mundo ficcional, ora na construção de um *avatar* ora na construção de seu diário pessoal. Mas para narrar sobre seu mundo ele precisa estar engajado no cotidiano que o cerca, se fazendo narrativamente presente frente ao “outro”, entendendo e se fazendo entender, atualizando e construindo explicações e perspectivas, para que estas sejam úteis em futuras investidas e experiências.

Ao acompanharmos como se estruturam o *game*, o site do jogo, o fórum oficial, as possibilidades de interação em outros ambientes oficiosos, e os diários escritos pelos jogadores, vimos como esse encadeamento narrativo é peculiares. Tanto o jogar de *The Sims* quanto o tipo de narrativa que se configura nos diários se apresentam como alternativas de narração, criação e experimentação do mundo. Ao longo deste percurso, amadurecemos no mínimo duas significativas observações: a primeira diz respeito a disponibilidade dos jogadores em se aventurar por este sugestivo encadeamento narrativo. É, sem dúvida, uma investida que demanda tempo e dedicação, e que só se torna possível se os sujeitos realmente se mostrem dispostos a se permitir ativo por todo o percurso. A ludicidade da proposta, atenua a caminhada porém é louvável encontrarmos no final desta empreitada, bons diários, além de estórias com tramas bem planejadas e executadas pelo jogador. O que nos leva a sensação que, para esses sujeitos, a vontade de narrar sobre o cotidiano, de se fazer presente de alguma forma em um campo de visibilidade, de ler, interagir e argumentar com outras pessoas sobre esses diários produzidos, ultrapassa as dificuldades impostas pelo caminho. A segunda observação que podemos fazer, ao entrar em contato com essas narrativas é que, esses diários são frutos desse encadeamento narratológico. Ou seja, um diário de *The Sims* significa mais do que

um texto, é resultado de um jogar, planejar e escrever comum, exercitado por um grupo de pessoas. E quem fomenta este encadeamento que culmina na produção desse texto, são os próprios jogadores que se cadastram no site, leem, comentam, argumentam e produzem novas narrativas.

Para ver de perto como ocorrem essas investidas narratológicas dos jogadores, entramos em contato com os 05 diários mais lembrados e votados na enquete realizada no fórum oficial de *The Sims*, produções das autoras: *Pmattos*, *Carmita*, *Candgnr*, *Chrisfried* e *Mynna*. Vimos cinco das diversas possibilidades narrativas que os jogadores podem produzir, e notamos que, se por um lado os diários concedem ao jogo um “algo a mais” que uma deriva simulativa em um ciberespaço, por outro, fornecem aos sujeitos mais uma possibilidade de explorar narrativamente algumas formas de dizer, comentar, relatar e explicar o mundo, para si e para o “outro”. Foram cinco histórias contadas, e cada uma com sua particularidade, retrataram assim como a proposta do jogo, cenas e acontecimentos corriqueiros que podem ser reconhecidos no dia-a-dia de pessoas comuns. Na leitura, percebemos que os diários concedem voz, ditam o ritmo, clima e características singulares, para diversos enredos e personagens, ações na qual o *game* dificilmente conseguiria programar. O que nos leva à possibilidade de novamente voltarmos a pergunta que motivou o trabalho: como a construção de narrativas no *game The Sims*, e posteriormente nos *diários virtuais* publicados no site oficial do jogo, podem fornecer oportunidades para os jogadores se expressarem e experimentar novas formas de tensionar e se fazer presente no mundo?

A trajetória analítica da pesquisa nos mostrou que, longe de ser uma resposta à latente angústia e sede dos indivíduos de conhecer o mundo, e conseqüentemente a si mesmos, o possível encadeamento narrativo encontrado em *The Sims*, dá o aval a uma relevante oportunidade de expressão. É através do recurso da linguagem formatada em específicas combinações narrativas, que é possível externar algumas inquietações presentes no imensurável universo interno dos indivíduos. E a cada nova oportunidade de relatar, comentar e dizer sobre o mundo, os sujeitos acabam procurando por outras e novas formas de narrar, numa contínua busca por outras “ligas” do encadeamento narratológico. Na cadeia narrativa de *The Sims*, alguns encontraram a possibilidade de dividir com o “outro” histórias sobre as diversas perspectivas do cotidiano, e de

vertiginosamente treinar, ensaiar ou somente jogar no ambiente simulativo do *game*, de maneira segura, um série de ações que podem possuir um valor prático real para suas vidas. Porém, é vendo a produção, a ação e os posicionamentos do “outro”, publicados no site do *game*, que podem argumentar, criticar, elogiar e refletir sobre o próprio lugar de fala ou perspectiva. Na postura crítica, não necessariamente depressiativa, como sujeitos significantes, são capazes de interagir, tensionar, descartar, aprender e levar para si o que for necessário. Em *The Sims* e em seus diversos ambientes narratológicos, o que fica é não mais do que, uma lúdica mas instigante possibilidade de jogar, experimentar, produzir, publicar, interagir e criar vínculos significativos com o “outro” e com o mundo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, E. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1997.

ARANHA, Gláucio. *O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento*. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org>>. Acesso em: 04 abr. 2006.

ARDUINI, J. *Ser multidimensional*. In: Destinação Antropológica. São Paulo: Ed. Paulinas, 1989.

BARTHES, R. *O prazer do texto*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. In: Obras escolhidas I – Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1996.

_____. *O narrador: considerações sobre a obra de Nokolai Leskov*. In: _____. *Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BOLZ, Norbert. *Teoria da mídia em Benjamin*. *Revista USP*. São Paulo. n.15. nov. 1992.

BRANCO, M; PINHEIRO, C. *Uma tipologia do games*. Disponível em: http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_BrancoPinheiro.PDF (Acesso: 10 de Setembro de 2007)

BRETAS, M. B. A. S. *Pessoas comuns e ocupações midiáticas do ciberespaço*. *Revista Logos*, ano 15, nº 29, 2º semestre 2008. Disponível em: <http://www.logos.uerj.br>

CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.

CHARAUDEAU, P. *Discursos das mídias*. São Paulo: Contexto, 2006.

COUCHOT, Edmond. *Da representação à simulação*. In: PARENTE, André (org.) *Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

COUTINHO, P. *Como jogar junto: narrativas em comunhão nos MUDs*. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, 2007.

CONSALVO, M; DUTTON, N. *Game analysis: developing a methodological toolkit for the qualitative study of games*. Disponível em:
http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton (Acesso: 18 de Julho de 2008)

DE CERTEAU, M. *Artes de fazer: A invenção do cotidiano*. Petrópolis: Vozes, 1996.

ELSTER, J. *The cement of society: a study of social order*. Cambridge: University Press, 1989.

FRAGOSO, S. *Games online como terceiros lugares*. Disponível em:
www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0876-1.pdf (Acesso: 05 de Junho de 2008)

FRASCA, G. *Narratology meets ludology*. Helsinki: Parnasso, 1999.

_____. *Simulation versus narrative: Introduction to ludology*. Disponível em:
http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf (Acesso: 29 de Agosto, 2008)

GOFFMAN, Erving. *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Cambridge: Harvard University Press, 1974.

GOMES, R. *O design da narrativa como simulação imersiva*. Disponível em:
http://recalque.files.wordpress.com/2008/07/rgomes_games.pdf
(Acesso: 12 de Setembro de 2008)

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

ISER, W. *O jogo*. In: Teoria da ficção: indagações à obra de Wolfgang Iser. Rio de Janeiro: EDUERJ, 1999.

JARDIM, G. *Configurações da cibernarrativas*. Disponível em:
<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1722-1.pdf> (Acesso: 15 de setembro de 2008)

JOHNSON, S. *Cultura da interface*. Jorge Zahar. Rio de Janeiro: 2001.

JUUL, J. *Games telling stories? - A brief note on games and narratives*. Disponível em:
<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (Acesso: 12 de Agosto de 2008)

LEAL, B. *Saber a Narrativa*. In: GUIMARÃES, C.; FRANÇA, V. (orgs.) *Na mídia, na rua: narrativas do cotidiano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

LEÃO, L. *Cibernarrativas ou a arte de contar histórias no ciberespaço*. In: LEÃO, L (org.) *Derivas: Cartografias do Ciberespaço*. São Paulo: Annablume, 2004.

MACHADO, A. *O sujeito no ciberespaço*. In: Crítica das práticas Midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas. São Paulo: Hackers Editores, 2002.

MEAD, G. H. *Mind, self and society: from the standpoint of a social behaviorist*. Chicago: University of Chicago press, 1934.

MORATO, G. *Geração The Sims*. Disponível em:
<http://jogos.uol.com.br/reportagens/thesims/index.jhtm> (Acesso: 13 de Maio de 2006).

MURRAY, J. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PARENTE, A. *Narrativa e modernidade: os cinemas não narrativos do pós-guerra*. Campinas: Papirus, 2000.

_____. *Os paradoxos da imagem-máquina*. In: PARENTE, André (org.) *Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PATROCÍNIO, J. M. *Machinima*. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, 2006.

PLATÃO. *Eutidemo*. (trad. W. R. M. Lamb). 7 ed. Londres: Harvard University Press, 1990.

PINHEIRO, C. *A história da utilização dos games como mídia*. Disponível em:
http://www.redealcar.jornalismo.ufsc.br/cd4/digital/c_pinheiro.doc
(Acesso: 13 de Maio de 2006).

RICOEUR, P. *Tempo e narrativa*. Tomo 1. Campinas: Papirus, 1994.

ROUSE III, R. *Game design: theory & practice*. Texas: Wordware Publishing, Inc. 2000.

RUSHKOFF, D. *Um jogo chamado futuro: como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos*. Rio de Janeiro: Revan, 1999.

RYAN, M. *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 2001.

SIMONS, J. *Narrative, games and theory*. Disponível em:
<http://gamestudies.org/0701/articles/simons> (Acesso: 23 de setembro de 2008)

THOMPSON, John B. *A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia*. Petrópolis: Vozes, 2002.

TURKLE, S. *Life on screen: identity in the age of the Internet*. London: Weidenfeld & Nicholson, 1996.

WINKIN apud MIÈGE, B. *A pragmática*. In: O pensamento Comunicacional. Petrópolis: Editora Vozes, 2000.

Sites:

<http://br.thesims3.com>

<http://chrisfried.blogspot.com>

<http://mynnasims.blogspot.com>

<http://www.abragames.org>

<http://www.gamesandculture.com>

<http://www.gamecultura.com.br>

<http://www.gamestudies.org>

<http://www.inf.pucminas.br/sbgames08>

<http://www.ludology.org>

<http://www.midiasdigitais.org>

<http://www.thesims.ea.com>

<http://www.thesims2.br.ea.com>

<http://thesims3-chrisfried.blogspot.com>