

REALIDADE & FICÇÃO: UM ESTUDO DO JOGO *THE SIMS*

Jéssica Baggio Scartazzini¹

Jerzy A. Brzozowski²

Este trabalho objetiva apresentar o projeto que será desenvolvido na dissertação do Mestrado Interdisciplinar em Ciências Humanas, que tem como finalidade estudar realidade e ficção a partir das escolhas do sujeito no *The Sims*, um jogo de simulação de vida real. Hoje em dia a tecnologia possibilita às pessoas a criação de novas práticas. Desde seus primórdios, os jogos foram usados como uma ferramenta de lazer para que as pessoas pudessem fugir dos afazeres usuais e terem momentos para passar o tempo se divertindo. No entanto, os jogos eletrônicos não serviram apenas como competição, diversão e interatividade, mas também para unir pessoas em momentos de lazer, fazendo com que elas se sintam em outro mundo, tornando a competição um modo descontraído. Poder se sentir em um mundo diferente do real, em que regras são impostas a todo momento, parece perfeito. Partindo da ideia de que um *sim* tem personalidade e pode ser personalizado pelo jogador através das opções oferecidas no jogo, pretendo investigar por que jogadores escolhem determinado avatar para lhes representar de forma virtual. As hipóteses são que, ao escolher as características do avatar neste mundo virtual, o jogador baseia-se a fantasia ou na auto-representação. Na teoria do ciborgue, Donna Haraway (1991) fala sobre a construção da natureza como um processo cultural. A autora traz à tona a relação homem-máquina, explicando que um ciborgue é uma criatura híbrida. Durante o manifesto, é possível interpretar que Haraway desmistifica o fato de um jogo ser um espaço lúdico em que se encena ou que se representa algo que está totalmente desconectado de si. Isto existe no mundo, no momento em que as pessoas fazem coisas do dia a dia, em simples ações como usar celular, conversar através de aplicativos, usar relógios e até mesmo colocar implantes. A ligação homem-máquina está conectada através de diversas ações e dos vários dispositivos que também estão no “eu”. Ou seja, o jogo não é necessariamente um universo paralelo onde ninguém opera. Existe um sujeito por trás de tudo isto. Qual será a escolha dos consumidores de jogos de simulação? Incorporar o real no virtual? Fazer do virtual uma verdadeira ficção e se sentir empoderado através da representatividade que um avatar pode lhe oferecer?

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Avatar. Representatividade. Sujeito.

1 Jornalista pela Universidade de Passo Fundo, especialista em Assessoria de Comunicação e Marketing com ênfase em mídias digitais pela Unicruz/Cruz Alta e mestranda do curso de Pós-Graduação *Stricto Sensu* Mestrado Interdisciplinar em Ciências Humanas na Universidade Federal da Fronteira Sul, Campus Erechim/RS. Contato: scartazzinij@gmail.com

2 Professor Coordenador do curso de Pós-Graduação *Stricto Sensu* Mestrado Interdisciplinar em Ciências Humanas na Universidade Federal da Fronteira Sul, Campus Erechim/RS. Contato: jerzyab@gmail.com.