



A CONSTRUÇÃO LÚDICA DO SI-MESMO: SUBJETIVAÇÃO, IDENTIDADE E NARRATIVA NO JOGO *THE SIMS*

Jéssica Baggio Scartazzini¹(apresentadora), Jerzy André Brzozowski²(orientador do trabalho)

Categoria: Pesquisa³

O estudo sobre jogos, embora tenha uma produção acadêmica recente, tem se alargado entre as mais diversas áreas do conhecimento, trazendo um olhar diferenciado à produção científica, principalmente na área das Ciências Humanas, com um olhar especial à questão interdisciplinar. Este resumo contempla uma pesquisa de Mestrado, em andamento, desenvolvida junto ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas da Universidade Federal da Fronteira Sul, Campus Erechim. Visa como questão central estudar o processo de formação de identidades, buscando entender a existência ou não de uma representação virtual de si, que pode contribuir para a construção da identidade pessoal. Os dois conceitos principais trabalhados será o de identidade, de Stuart Hall, que traz a morte do sujeito moderno, iluminista, buscando uma nova concepção do termo identidade, defendendo que esta deve ser mutável, fragmentada. Além de Hall, outra autora que norteará o estudo é Donna Haraway que, através do manifesto do ciborgue, mostra o quanto a tecnologia está cada vez mais presente na vida das pessoas a ponto de alguns sujeitos literalmente a incorporarem. Para este estudo, então, os sujeitos que participarão são jogadores de *The Sims*, um jogo de simulação de vida real. Tendo em vista os propósitos, optou-se por uma metodologia de natureza qualitativa, em que será utilizado o método de entrevistas semiestruturadas, buscando aspectos que se confundem as representações “reais” e “virtuais” (avatars). A análise do material obtido nessas etapas será baseada na metodologia de análise de conteúdo, proposta por Laurence Bardin, em conjunto com conceitos levantados por Donna Haraway, na teoria do ciborgue. A hipótese desta pesquisa é de que uma concepção lúdica da construção da identidade permite dar conta dos processos de subjetivação que ocorrem entre *gamers* do jogo *The Sims*.

Palavras-chave: *The Sims*; Identidade; Narrativa; Subjetivação; Ciborgue.

¹ Jornalista, Universidade Federal da Fronteira Sul, Campus Erechim, scartazzinij@gmail.com

² Farmácia, Universidade Federal da Fronteira Sul, Campus Erechim, jerzyab@gmail.com

³ Formato: comunicação oral.