

The Sims 3 – Modos de Interatividade¹

Danielle de Macedo Leite²

Resumo

Este trabalho pretende analisar o aspecto interativo do jogo The Sims 3 a partir dos conceitos de agenciamento, imersão e transformação de Janet Murray e o conceito externo/ontológico de Marie-Laure Ryan. Com a evolução tecnológica, os jogos digitais vem sendo criados com complexas narrativas e amplo poder de participação. No caso do The Sims 3, por ser um jogo de simulação, o jogador tem liberdade para criar sua própria história e saciar seus desejos pessoais. Com isso, pretendemos com este trabalho apontar as principais eventualidades em que estes conceitos de interatividade são apresentados no jogo.

Palavras-chave

Interatividade; jogos digitais; The Sims 3.

1. Imersão, agenciamento e transformação

Desde o surgimento dos computadores a possibilidade de interação na tela com o auxílio do mouse e do teclado tem instigado a imaginação e a criação de tecnologias e aplicativos que cada vez mais ampliam a conexão do homem com a máquina. Os jogos digitais vem saciando o desejo de viver fantasias num ambiente ficcional imersivo e participativo. Eles vem sendo criados com histórias complexas, envolventes e muitas vezes editáveis de acordo com as decisões do jogador no percurso do jogo. No caso deste trabalho, vamos utilizar o The Sims 3 como objeto de estudo, por ser um jogo de simulação de vida que propicia ao jogador liberdade para ir criando a sua própria história conforme utiliza das ferramentas do *game*. A partir deste modo de interação, pretendemos discutir alguns conceitos de interatividade das pesquisadoras Janet Murray e Marie-Laure Ryan, aplicando-os no jogo para verificar como esses conceitos influenciam na produção das histórias.

Essa nova maneira de criar histórias deixa em aberto algumas dúvidas no sentido de como essas narrativas criam coerência e têm andamento, e se realmente tem alguma coerência. Além disso, qual o nível de complexidade da trama. Para isso, iremos

¹ Artigo apresentado no Eixo 5 – Entretenimento Digital do VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 20 a 22 de novembro de 2013.

² Mestranda em Comunicação Social Pela Universidade Federal de Juiz de Fora.

abordar neste artigo algumas teorias de agenciamento, transformação e imersão da Murray e o conceito externo/ontológico da Ryan, procurando interligá-los com a jogabilidade do The Sims 3.

Estar imerso é ser transportado psicologicamente para um ambiente simulado, que oferece prazer ao usuário, fazendo com que ele não queira se desligar daquele ambiente que se apodera de toda a sua atenção. O sentido de agenciamento ou *agency*, segundo os americanos, é a sensação experimentada pelo interator de ver suas ações surtirem resultado e mudanças significativas no enredo. Já a transformação é a possibilidade dos usuários se transformarem em vários personagens e criar histórias.

Para Murray (1997), o ambiente virtual instiga os usuários a se sentirem livres para expor seus medos e anseios mais profundos, deixam transparecer na internet coisas que jamais fariam aos seus amigos mais íntimos. A imersão faz com que queiramos explorar aquele espaço e ao mesmo tempo interagir com outras pessoas e personagens. “Representamos as vozes dos personagens em nossas mentes, ajustamos a ênfase da história para que se encaixe aos nossos interesses e agregamos a história ao esquema cognitivo composto por nossos próprios sistemas de conhecimento e crença.” (MURRAY, 1997, p. 111).

Dentro dos jogos digitais ocorre um choque do sistema composto por regras fixas e as ações criativas, dinâmicas e imprevisíveis dos jogadores. Isso cria o sentido de agência a partir do momento que os jogadores veem sua interação com o jogo surtirem resultados e poder sobre as situações.

Para valer a pena jogar o jogo, as ações devem ter um efeito imediato: não há nada mais irritante do que clicar e não ver nada acontecer. Quando o jogador escolhe uma direção, ele vê o seu avatar se movimentar imediatamente, e isso proporciona a sensação de um elevado grau de controle ³. (RYAN, 2006, p.119)

Conforme o meio artístico digital vai ganhando maturidade os designers terão cada vez mais artifícios para produzir objetos virtuais próximos da realidade e inseri-los

³ For an action game to simulate life as an ongoing commitment to the world, the opportunities for action should be frequent, and the game worth playing, the actions should have an immediate effect: there is nothing more annoying than clicking and seeing nothing happen. When the player chooses a direction, he sees his avatar motion immediately, and it gives the feeling of a high degree of control. Tradução minha.

em histórias complexas que intensificam a sensação de agência, imersão e transformação. Os efeitos especiais impressionantes, com imagens de altíssima qualidade, são os fatores que potencializam o poder de imersão no ciberespaço, com as vibrantes e rápidas explosões dos jogos digitais. Para tornar essa experiência ainda mais prazerosa e fascinante para o interator, as histórias passam a ser participativas, a fim de prender ainda mais a atenção do jogador.

Arlindo Machado (2002) observa, que os jogadores só podem interferir na narrativa de acordo com o que o sistema permite ou prevê como possibilidade de ocorrência. Nos jogos digitais com narrativa interativa ou de simulação, o sentido de agência é uma exigência para que a história tenha continuidade. O design dos jogos oferece muitas opções de escolha para a continuidade da trajetória e dessa forma prevê vários finais possíveis. “(...) Pois o interator sempre pode retornar a algum ponto anterior de desenvolvimento, tomar outras decisões e ver como, a partir dessas novas decisões, a história pode terminar de forma diferente”. (MACHADO, 2002, p. 5).

Murray (1997), por sua vez, explica que as ações e objetos oferecidos dentro do ambiente virtual não devem ser excessivamente reais ou assustadores para que a imersão não se rompa facilmente. Em um filme de terror, por exemplo, se os efeitos são muito chocantes ou intensos, a tendência do usuário é virar o rosto ou fechar os olhos, ou até mesmo parar se assistir ao filme caso o material apresentado lhe traga algum desconforto. “(...) Então, o nível de excitação da audiência deve ser cuidadosamente regulado. O transe deve tornar-se cada vez mais profundo sem que, com isso, as emoções tornem-se cada vez mais exacerbadas”. (MURRAY, 1997, p. 119).

Ryan (2006), em *Avatars Of Story*, define a interatividade segundo quatro estratégias: interno/externo e exploratório/antológico e faz combinações entre cada uma dessas características. Para este estudo vamos utilizar da combinação externo/antológico, método em que o usuário é um Deus do mundo virtual. Suas ações determinam o destino do avatar e a trajetória do jogo. A interação entre o jogador e o mundo virtual produz uma nova vida e conseqüentemente uma nova história ao utilizar-se das ferramentas do sistema. A narrativa neste meio é criada conforme o usuário vai interagindo com o mundo virtual, altera o ambiente, impõe obstáculos e cria acontecimentos que afetam a evolução do ambiente. A história nestes jogos é importante

para estimular a imaginação e instigar a curiosidade dos jogadores, que vão querer sempre dar continuidade a trama a fim de descobrir como serão os próximos eventos.

Ryan cita como exemplo deste tipo de interação jogos como a série The Sims, Simcity e Simlife César. As possibilidades de ação nesses jogos evoluem durante a execução das tarefas e apesar de não terem um roteiro definido o projeto global apresentando permite ao usuário sempre produzir uma narrativa coerente. Outra característica desses jogos de simulação é a ausência de um final, se o interator quiser ele realiza até se cansar as ações no jogo. A única maneira do *game* chegar ao fim seria por meio de um evento catastrófico. No caso da série The Sims seria a casa pegar fogo e matar toda a família.

Estes eventos catastróficos, que são lançadas pelo sistema, demonstram os limites da potência do utilizador. Ele pode brincar de Deus no virtual mundo, mas longe de ser onipotente, esse deus deve aceitar as leis do mundo virtual. Em contraste com as regras de jogos de tabuleiro, estas leis não são explicitadas para o jogador antes de o jogo começar, mas descoberto durante o jogo ao interagir com o mundo do jogo⁴. (RYAN, 2006, p. 115)

Neste modo externo/ontológico o jogador pode ter ângulos de visão da câmera em vertical e horizontal, o que facilita a visão dos objetos e a sua manipulação. O interator tem um enorme desejo de agência nos ambientes digitais, caso suas opções sejam limitadas pode acabar criando certa impaciência por parte do jogador. Eles querem uma vasta liberdade para explorar e mais de um caminho para chegar a qualquer lugar, com todos os ramos possíveis de serem explorados. (MURRAY, 1997, p. 132)

Em meio a todos esses conceitos escolhemos o jogo The Sims 3 como objeto de estudo. O game oferece diversas possibilidades de interação externo/ontológica e as características da imersão, a transformação e a agência tratadas por Murray.

⁴ These catastrophic events that are released in the system, showing the power limits of the user. She can play God to the virtual world, but far from being omnipotent, that God should accept the laws of the virtual world. In contrast to the rules of board games, these laws are not made explicit to the player before the game starts, but discovered during the game, interacting with the game world. Tradução minha.

2. The Sims

A série *The Sims*, criada pelo designer de jogos William Ralph Wright, é um simulador de vida lançado em 2000. A proposta apresentada por Wright foi simular situações cotidianas vividas pelas pessoas através de avatares denominados *Sims*. O jogo veio com a promessa de deixar os interatores serem “Deus” do espaço e realmente surpreendeu com a proximidade do mundo real. *The Sims 1* veio uma vasta gama de interações que permitem ao jogador ser co-autor do *game*, reinventando e modificando as situações.

Na primeira versão do jogo, os jogadores podiam personalizar com poucas opções seus *Sims* e colocarem para morá-los em uma casa na cidade virtual do jogo. Lá os personagens ficavam restritos a sua casa e ao seu quintal, realizando tarefas do dia a dia como cozinhar, estudar, ver televisão, dormir e receber algum vizinho em casa. O único momento que o *Sim* saía de casa era na hora de ir trabalhar, que aparecia o carro da empresa para pegá-lo. Mas, ainda assim, o jogador não ia até o local de trabalho com o personagem, ficava com a mesma visão da casa e do quintal esperando o *Sim* retornar do emprego.

Tecnicamente, não há uma maneira de completar o jogo, portanto, para que os jogadores não se cansassem daquela rotina restrita ao lar do personagem, foram criadas sete expansões para o *game*. Cada pacote vinha com novidades, como novos utensílios para decorar a casa, interações junto aos outros *Sims*, roupas e outras possibilidades de simulação, tornando-o cada vez mais aberto a novas ações e interferências no mundo virtual. A primeira dessas expansões chegou logo após o lançamento do jogo, ainda em 2000, com o *The Sims – Gozando a Vida*. Neste jogo o usuário já ganha a possibilidade de sair de casa e ir visitar outros locais do mapa, além de explorar a vertente da diversão e de interagir com objetos e situações exóticas. Em seguida foram surgindo uma série de outros pacotes, como o *The Sims – Fazendo a Festa*, *The Sims – Encontro Mercado*, *The Sims – Em Férias*, *The Sims – O Bicho vai Pegar*, *The Sims – Superstar* e por último em outubro de 2003, o *The Sims – Num Passe de Mágica*.

Mesmo com todas as atualizações do primeiro *game*, em 2004 a produtora *Maxis* e a distribuidora *Electronic Arts* lançaram o *The Sims 2*. Esta segunda versão veio com várias alterações, melhoramento gráfico e completamente em 3D, o que resultou em um

jogo muito mais próximo da realidade. Agora os *Sims* envelhecem, ganham traços genéticos dos seus antepassados, as expressões faciais se tornaram mais aparentes, representando bem o humor, necessidades e a individualidade de cada um. A promessa realista do jogo chamou tanto a atenção dos fãs que vendeu mais de um milhão de cópias em dez dias⁵. Para aprimorar ainda mais o *game*, foram lançados mais oito expansões, entre elas Bichos de Estimação, Vida de Universitário, Vida Noturna, Vida de Apartamento, Aberto para Negócios, Bon Voyage, Tempo Livre e Quatro Estações. Além de dez pacotes de Coleções de Objetos e mais algumas expansões especiais.

Em 2009, foi lançada a terceira série do jogo – *The Sims 3*. Desta vez o jogo pegou pesado no realismo dos *Sims* e na qualidade gráfica. Com traços de personalidade ajustáveis como ser azarado, afetuoso, ambicioso, entre muitas outras opções. Podemos escolher também gostos favoritos para música, comida e cor, além de modificar no as características de cada item. Desta maneira, o jogador cria um *Sim* único e com uma cuidadosa programação de inteligência artificial. Mesmo já tendo sido lançado há quatro anos, o *game* continua fazendo sucesso entre os fãs, já que anualmente vem lançando várias expansões para o jogo, o que traz infinitas modificações e tipos de interações. Até o momento já são onze pacotes de expansões - *The Sims 3 Deluxe*, *Ambições*, *Na Madrugada*, *Estações*, *Gerações*, *Pets*, *Celebridades*, *Sobrenatural*, *Volta ao Mundo* e as recém lançadas *Vida Universitária* e *Ilha Paradisiaca*. Mais sete pacotes de Coleções de Objetos e outros nove Mundos novos para o jogador explorar.

Com as expansões instaladas novo jogo, os interatores podem viajar, ter uma casa na praia em outro país, ter vários animais de estimação, estudar ou ter infinitas profissões. Tudo isso possibilita aos jogadores realizarem desejos ou situações contrárias ao que realmente desejam, com uma incrível sensação de imersão, agência e transformação, o que proporciona longas horas de prazer e diversão.

Recentemente, a Maxis anunciou para 2014 a quarta versão da série. Ainda não há informações no site oficial de como será este jogo e quais as novidades. Segundo dados de notícia publicado no site da Info⁶ o jogo de simulação de vida já vendeu mais de 150 milhões de cópias em todo o mundo. Certamente os fãs do *game* já estão aguardando um jogo muito mais completo e realista.

⁵ <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u17074.shtml> 01.08.13.

⁶ <http://info.abril.com.br/games/noticias/2013/06/the-sims-4-sera-revelado-em-agosto.shtml>.

3. The Sims 3 - Conceitos de interatividade

O The Sims 3 foi criado para oferecer ao jogador uma experiência quase real do cotidiano e desejo das pessoas. As histórias de vida dos *Sims* vão sendo construídas e modificadas conforme as ações dos interatores – lojas, vizinhos, casas, lugares de festas, parques ao ar livre, praia, diferentes mundos e dezenas de eventos, incrementam o ambiente simulado. Um espaço virtual tão excitante faz com que nosso cérebro sintonize com essas cidades de um modo intenso que apagam o mundo à nossa volta. Este meio imersivo e participativo promete ao jogador vivenciar experiências jamais possíveis no mundo real. O cenário enciclopédico e aberto desperta o campo da imaginação e dos sonhos. As ruas, as casas, a opção de sair para trabalhar ou fazer compras trás para o usuário a semelhança com a vida real. Encontramos no The Sims 3, um alto poder de imersão, agência e transformação, características que nem sempre são encontradas em outros jogos com tanta intensidade, como em jogos de aventura, por exemplo. Nestes jogos existe a necessidade de já haver uma narrativa, por conta disso o poder de agência do jogador diminui significativamente. (VALE, p.80)

O que irá acontecer neste jogo é uma incógnita, tudo irá depender da ação e dos caminhos que o jogador irá explorar, o que torna cada existência no jogo singular. Cada vez que o jogador percebe o sentido de agência através das suas interações, maior se torna seu desejo de continuar explorando este espaço, com isso torna-se maior a chance dele se estabelecer e se envolver com o The Sims 3. Mas algumas relações sociais, éticas e morais já são pré-estabelecida pelo sistema. O *Sim* não pode, por exemplo, forçar outro *Sim* a ter relações sexuais com ele. Isso só é possível depois de certo grau de afetividade. Assim como o personagem não consegue pegar uma faca na cozinha e assassinar o outro, ou matá-lo com as próprias mãos.

O The Sims 3 oferece um alto poder de agência em função da sua capacidade construtivista. O jogo é amplamente criativo, começando pela invenção do seu avatar com uma riqueza de detalhes físicos e psicológicos. Ao iniciar o jogo, o interator tem a opção de se mudar para uma casa pronta ou comprar um lote e construir sua própria casa. Depois de pronta o jogador pode decorar e mobiliar do jeito que desejar ou usar a mobília oferecida pelo *game*. Além disso, pode criar quantos *Sims* quiser para colocar no jogo sendo controlados pelo sistema. “Esse prazer construtivista

é a mais alta forma de agência narrativa que o meio permite, a habilidade de criar coisas que exibem comportamentos autônomos.” (MURRAY, 1997, p. 146). Se o jogador criar um mundo com personagens que ofereçam uma boa mistura de desafios e surpresas, suas ações poderão intervir na história do jogo e o próprio criador não poderá impedir, já que as ações dos outros avatares do sistema não são previstas. Murray (1997) destaca que por mais que o interator crie e modifique o jogo ele não é autor da narratividade digital, é somente o poder de agência.

Machado (2002, p. 6) coloca que os regimes de imersão e agenciamento dos ambientes tecnológicos, estão promovendo o que ele chama de “hipérbole do sujeito”. Característica em que o jogador se insere no ambiente encarnado no personagem principal, visualizando o jogo através da câmera subjetiva ou como um observador externo que controla o avatar. Isso é muito claro na série The Sims. O jogo oferece várias opções de visualização em 3D e com alto zoom, que em alguns modos o interator se sente dentro da casa do seu *Sim*, visualizando bem as expressões do avatar e seu campo de visão, dando alto grau de imersão.

Já falamos aqui que o The Sims 3 oferece grande poder de construtivismo e que seus *Sims* possuem significativas doses de inteligência artificial. Portanto, isso deixa os jogadores sedentos para usar essa capacidade de transformação e assumirem a identidade de um policial, caça fantasmas, médico ou bandido. Na hora de personalizar e criar seu *Sim* o jogador pode escolher vários estilos de cabelos, cor da pele, olhos, tatuagens e roupas. Além dos traços de personalidade que variam desde ser brincalhão, azarado, bravio, até gostos mais excêntricos, como ter atração por vampiros ou paranormalidade. Dependendo das características que o jogador escolher isso irá influenciar diretamente nos desejos e necessidade do seu *Sim* quando inseri-lo no jogo. Dessa forma o interator poderá se transformar realmente em um vampiro, por exemplo, ou ser bombeiro e ir pagar incêndios na cidade.

O anonimato desses ambientes “dá às pessoas a chance de explorar múltiplas personalidades e experimentar diferentes aspectos da subjetividade, jogar com sua própria identidade e tentar outras” (Turkle, 1995: 12). (...) O resultado é sempre um processo de negociação entre, de um lado, as iniciativas, as fantasias e os desejos de um jogador real projetado num avatar

e, de outro, as convenções, atributos e possibilidades previstos no programa. (MACHADO, 2002, p. 9)

O conceito de interatividade externo/ontológico de Ryan (2006), é bem exemplificado no *The Sims 3*. A autora explica que este tipo de jogo oferece um sistema complexo e que seu desenvolvimento vai depender dos objetos e pessoas dentro do mundo virtual. Conforto o jogador escolhe trabalhar, viajar, namorar ou se divertir em algum lote isso vai afetando a vida dos personagens. Se o *Sim* arruma um emprego ele consegue dinheiro para melhorar sua qualidade e estilo de vida, assim chamar a atenção da sociedade. Se ele optar por começar um relacionamento com algum outro *Sim*, em breve poderá casar e ter filhos, ou se for infiel causará intriga entre os outros *Sims* caso descubram a traição.

Diante do que apresentamos percebe-se que o interator não pode ter total domínio assim do sistema, já que o jogo impõe intervalos de tempo para que o personagem sinta necessidade de ir ao banheiro, comer, tomar banho e dormir. Muitas vezes o jogador quer continuar realizando determinada atividade com o *Sim*, mas não consegue, porque o personagem começa a se negar a fazê-las e a chamar a atenção do “Deus” do jogo desesperadamente até que atenda as vontades impostas pelo sistema. Em alguns casos o jogador precisa que o seu *Sim* crie certo número de amigos para ser promovido no emprego, então tenta incansavelmente conversar com algum vizinho até que o nível de amizade se estabeleça, mas pode ser impedido pela vontade de dormir do personagem.

Conclusão

Estes jogos digitais tem sido um dos produtos mais consumidos pela geração atual em todo o mundo devido a grande variedade técnica e narrativa existente nos *games* atualmente. Em razão disso, é inegável afirmar a riqueza desse campo de estudo para a comunicação humana.

Todas as ações do *The Sims 3* são muito bem estabelecidas e interligadas, de modo que o processo narratológico do jogo tenha coerência e continuidade. Um dos principais elementos do jogo é justamente esse, instigar o interesse do jogador para

prosseguir com a história à medida que vê suas ações surtirem efeito e facilitar a utilização dessas ações, para que o jogador não se sinta frustrado caso não consiga realizar determinado comportamento.

A partir disso, precisa-se analisar em um futuro estudo se essa maneira facilitada do jogador fazer o jogo prosseguir cria narrativas interessantes e complexas ou se não passam de narrativas simples. A liberdade encontrada na construção dessas narrativas é um fator de grande valia para o sucesso da série The Sims, por proporcionar níveis elevados de transformação, agência e imersão. Além disso, o ambiente criado no jogo com grande variedade de estilos e dinamismo, permite ao interator testar diversas possibilidades interativas.

Referências bibliográficas

BRAGA, Marcos Elízio de Moura. **O Jogo das Narrativas**: Ranhuras do mundo, pelos diários virtuais e outros ambientes narratológicos do game The Sims. Disponível em <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/FAFI-84GKFP>. Acesso em 12/09/2012.

MACHADO, Arlindo. **Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento**. 2002. Disponível em <http://comunidadesvirtuais.pro.br/hipertexto/home/Imersao%20e%20Agenciamento%20%20Machadotexto5.pdf>. Acesso em 04/07/2013.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural – Unesp, 1997.

RYAN, Marie-Laure. **Avatars of story**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

_____. **Beyond Myth and Metaphor** – the case of narrative in digital media, 2001. Disponível em <<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>> Acesso em 16/05/2013.

THE SIMS 3. <http://br.thesims3.com/>. Acesso em 01/08/2013.

THE SIMS 4. http://thesims.com/en_US/thesims4. Acesso em 01/08/13.

VALE, Filipe Roque do. **Jogos de Computador e Sistemas Emergentes**. Disponível em http://recil.grupolusofona.pt/bitstream/handle/10437/648/vale_jogoscomputadorsistemasemergentes_%231de1.pdf?sequence=1. Acesso em 12/09/2012.