
Jogos de simulação e subjetividade: a experiência de poder/controle entre jovens jogadores de The Sims 2.

Márcia D. Medeiros¹, Alisandra C. Fernandes¹, Maria de F. Severiano², José A. Castro Filho¹

¹Proativa Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos e Objetos de Aprendizagem - PROATIVA. Universidade Federal do Ceará. Campus do Pici, Instituto UFC Virtual bloco 901 1º andar, CEP: 60455760

²Departamento de Psicologia – Universidade Federal do Ceará

marciaduarte@msn.com; alisandracavalcante@yahoo.com.br ;
j.castro@ufc.br; fatimasev@terra.com.br

Abstract: *The current research aimed to reflect on how technology relates to contemporary subjectivity. The work investigated expressions of power/control raised by the life simulation game called The Sims and the implication for social habits of their users. Methodology strategies used in the research involved three steps: data collection in message board related to the game; a questionnaire and on-line interview with game users. Data confirm the presence of elements related to what Lasch (1983) called “narcissism culture”, in the sense that the category “power/control” received a strong support from the young subjects.*

Resumo. *A presente pesquisa foi realizada com o intuito de refletir acerca dos usos das novas tecnologias na produção da subjetividade contemporânea, investigando, em especial, as expressões de poder/controle suscitadas pelo jogo de simulação de vida The Sims e demais implicações para a sociabilidade de seus usuários. As estratégias metodológicas utilizadas na pesquisa empírica envolveram três etapas, a saber: coleta de dados iniciais em fóruns sobre o jogo; aplicação de questionários, e realização de entrevistas on line. Os dados confirmam elementos atribuíveis ao que Lasch (1983) denominou de “Cultura do narcisismo”, na medida em que a categoria “poder/controle” recebeu uma forte adesão dos jovens pesquisados.*

Palavras-Chave: Tecnologia, Subjetividade, Narcisismo, Jogos de Simulação, The Sims, Jogos Eletrônicos.

1. Carregar Variáveis Iniciais - Introdução

O universo dos jogos eletrônicos aparece hoje como um dos elementos tecno-científico-cultural e econômico de maior crescimento. Seu impacto no cotidiano de milhares de jovens, por todo o mundo, se evidencia com o surgimento de toda uma geração que foi educada em uma era onde o ato de *jogar videogame* foi um componente sempre presente. Este processo resultou em uma influência cultural de grande relevância na constituição da subjetividade, no qual personagens e mundos virtuais passaram a fazer parte da vida de muitos de nossos jovens.

Os jogos eletrônicos constituem-se em um objeto de estudo bastante recente e, talvez por isto mesmo, controverso e complexo, conforme mencionado em estudos realizados por Hoff e Weschler (2002), Kruger e Cruz (2002) e Cabral (1997, 2004), esta pesquisa parte da perspectiva teórica frankfurtiana, buscando através de Marcuse

(1982) e de autores contemporâneos, a exemplo de Turkle (1987, 1995), Lasch (1983) e Severiano (1999, 2001) refletir acerca das repercussões que as novas tecnologias provocam nas subjetividades contemporâneas, enfocando as relações de poder e as atuais formas de sociabilidade advindas da atual imersão do indivíduo numa cultura tecnológica. Em geral, os jogos eletrônicos, principalmente os de ação, potencializam uma *condição* de controle, a qual denominamos, neste estudo, de *poder/control*. Isto ocorre na medida em que, enquanto identificados com os personagens destes tipos de jogos, os usuários passam a ser guerreiros invencíveis, desbravadores de mares, pilotos de fórmula 1, ou simplesmente *Deus*, a exemplo do jogo Black and White, no qual o jogador cria um mundo inteiro a seu modo.

Em nosso estudo especificamente optamos pela análise do jogo The Sims¹ pelo fato de este *poder* se exercer sobre seres humanos (na verdade, *humanóides*) em situações cotidianas; portanto potencialmente mais verossímil para seus usuários. A preocupação básica residiu na compreensão da experiência deste sentimento de poder, por parte de seus usuários, e suas possíveis implicações na subjetividade.

De nosso contato com jovens usuários do jogo, três questionamentos principais emergiram: o primeiro foi sobre quais as implicações que este tipo de poder conferia aos jovens em seu cotidiano? Em segundo, estariam eles, tal como muitos espectadores de televisão costumam argumentar, apenas descansando dos percalços diários, consumindo emoções, via entretenimento? E por último e não menos importante, o consumo desses produtos (jogos eletrônicos), aparentemente inofensivo, poderia levar esses jovens a um processo de alienação, de enclausuramento em uma nova versão de um *mínimo eu*, potencialmente narcísico?

O artigo está estruturado da seguinte forma: mostraremos na seção 2 os procedimentos metodológicos da pesquisa. Na seção 3, apresentaremos a análise dos dados e por fim, as considerações finais e sugestões para trabalhos futuro

2. Escolhendo Personagens - Metodologia

Combinamos em etapas diferentes o método quantitativo e qualitativo em pesquisa social. Foi uma pesquisa exploratória e empírica. Exploratória porque avançou sobre um terreno pouco conhecido, procurando mapeá-lo. Empírica porque pretendeu fazê-lo através do estudo de casos reais, isto é o estudo de uma amostra da população jovem que aderiu ao jogo de forma mais intensa².

2.1. Descrição do jogo The Sims

No The Sims, lançado em 2000, o jogador deve criar e comandar uma comunidade formada por famílias, as quais são criadas ou escolhidas pelo jogador. A tarefa do usuário é controlar a vida de um Sim: seus relacionamentos, trabalho e necessidades, além de ajudar os membros da família a seguir com uma carreira, ganharem dinheiro, fazerem amigos, ou simplesmente fazê-los arruinar suas vidas (figura 1).

Em 2004 uma nova versão do jogo denominada The Sims 2 foi lançada com bastante sucesso, nesta versão os sims adquiriram características “humanóides” conforme a figura 2, que os “aproximam” ainda mais dos seres humanos reais. De 2005 a 2008 sete novos pacotes de expansão foram lançados, dentre eles o chamado *Vida de*

¹ Produzido e desenvolvido pela Electronic Arts, especialista em *software* interativo de entretenimento.

² Consideramos como forma mais intensa apenas jovens que passam mais de 4 horas por semana em contato direto com o jogo.

Universitário que explorou todos os aspectos da vida em um campus; o Vida Noturna, que permite aos sims terem uma agitada vida noturna, passeando por casas de shows, restaurantes e tudo mais que compõe a vida de jovens urbanos.

2.2. Participantes

Nossa amostra foi composta por jovens que jogam freqüentemente o The Sims 2, na faixa etária compreendida entre 16 a 24 anos. Optamos por abordar os jogadores de forma virtual, focando aqueles que buscam na Internet, em especial nas comunidades virtuais, informações, novidades e truques sobre o jogo. A amostra foi, portanto, intencional, visto serem estes os jogadores em potencial, assim como a forma de abordá-los foi propositalmente via on-line, uma vez que esta é a forma mais espontânea e predominantemente utilizada de comunicação destes jovens, entre si.

2.3 Materiais

Recortes de postagens espontâneas em fóruns virtuais sobre o jogo; questionário; software de comunicação instânea; comunidade virtual; webcam; computador; jogo The Sims 2; software de análise estatística

2.4 Procedimentos

Por ocasião do lançamento do jogo The Sims 2 no Brasil, coletamos nosso primeiro material de pesquisa, constituído de postagens enviadas por jovens que visitaram os fóruns sobre o jogo. Deste material retiramos as falas cujas temáticas se apresentaram mais recorrentes a fim de criarmos as categorias temáticas de nossa pesquisa. Tais categorias foram: *poder/controle*, *ética*, *temporalidade* e *real/virtual*. Adicionamos outra categoria temática intitulada sociabilidade. Esta última buscava investigar elementos que fundamentasse a queixa geral de que jovens deixam de estar com seus pares e familiares para se dedicarem a jogos, o que representava também um elemento importante na definição de traços narcisistas de personalidade.

A categoria temática *Poder/controle*, no estudo, se referiu àquelas situações nas quais o usuário tinha a possibilidade, ou seja, a faculdade de executar uma determinada ação que implicasse poder ou controle. *Ética*, a qual se referiu às ações dos jogadores que diziam respeito à conduta humana suscetível de qualificação do ponto de vista do bem e do mal, sob os parâmetros de nossa sociedade ocidental. *Temporalidade*, nela foram incluídos os discursos que indicavam a insatisfação dos jogadores com a rápida sucessão dos anos, dos dias e das horas no jogo, implicando um envelhecimento dos personagens. Na categoria temática, intitulada de *real/virtual*, incluímos os discursos que denotavam certa confusão, ou seja, certa diluição das fronteiras entre o jogo e a realidade como podemos observar no exemplo abaixo, no qual o jogador fala do irmão que na verdade é um *sim* criado por ele à semelhança de seu irmão na realidade. “Meu irmão se apaixonou pela empregada. Quando "casou", foi ver os relacionamentos dela. AOUEHROAEUHRAEU ELA ERA MÓ V.....! (sic)Tinha mais 3 caras apaixonados! “

Após analisarmos os questionários iniciais, e estabelecermos categorias, elaboramos um questionário composto de duas partes: a primeira relativa a questões de identificação do perfil do usuário do jogo e a segunda parte com questões elaboradas a partir das categorias selecionadas nas falas coletadas anteriormente.

A segunda parte do questionário constou de itens do tipo Likert, com cinco alternativas de respostas, conforme exemplificado abaixo:

Nas questões abaixo indique ao lado de cada afirmação a medida de sua concordância ou discordância, segundo a seguinte escala:

(1)Discordo Totalmente (2) Discordo Pouco (3) Em Dúvida (4) Concordo Pouco (5) Concordo Plenamente

Com relação ao jogo *The Sims 2*:

Item 1: Quando escolho uma família para jogar, uso nomes e características de pessoas conhecidas como meus pais, parentes e amigos (1) (2) (3) (4) (5) Sua resposta ()

As questões foram elaboradas de forma que quanto maior a pontuação, maior a manifestação ou adesão às questões propostas, relacionadas ao poder e a sociabilidade. Este modelo baseou-se em um questionário elaborado por Severiano (1999), cujo objetivo foi detectar traços narcisistas de personalidade, numa perspectiva psico-sócio-cultural, considerando o narcisismo como traço de personalidade predominante das sociedades contemporâneas. O conteúdo foi modificado, entretanto se mantiveram alguns questionamentos similares, condizentes com a personalidade narcisista, numa suspeita de que tais traços fossem identificados com os usuários do *The Sims*.

2.4.1 - Critérios para seleção da amostra

A partir de comunidades relacionadas ao jogo *The Sims 2* encontradas no Orkut³ detectamos uma população de 1.206 jogadores (mil duzentos e seis) que se auto-intitulam: *loucos por The Sims*, *The Sims maníacos* e *viciados em The Sims*. A opção por estas comunidades, se deu pelo fato de que a adesão a este tipo de jogo já estava inscrita em seus próprios títulos.

Com o auxílio do utilitário StartiCalc do software EpInfo foi calculado um tamanho de amostra que fosse representativo desta população. Uma amostra de 36 membros de inscritos nestas comunidades foi selecionada aleatoriamente. Para selecionarmos a amostra, optamos por contactar, via e-mail, aqueles usuários que se dirigiam à comunidade virtual do Orkut para fazer comentários sobre o jogo ou apenas para visitá-la. Com esta estratégia, evitamos que as pessoas pensassem que estavam recebendo algum tipo de spam e ignorassem a mensagem, como é usual em comunicações recebidas em que não conhecemos o remetente.

Os questionários foram respondidos e devolvidos via e-mail, em seguida, usamos o recurso informatizado denominado MSN Messenger⁴ para que pudéssemos realizar futuras entrevistas. Os questionários que chegavam eram tabulados via software EPInfo 3.3.2, para posterior análise.

2.4.2 - Entrevistas

De posse dos endereços eletrônicos de alguns participantes que responderam o questionário, os incluímos em nosso catálogo de endereços, para que pudéssemos realizar um posterior contato com fins de marcarmos uma entrevista, a ser realizada on-line, conforme a disponibilidade do entrevistado.

3 – Jogando - Análise dos resultados

Os dados relativos ao questionário foram inicialmente totalizados com auxílio do software EPInfo 3.3.2. Posteriormente foi realizada uma análise de cada variável

³ O Orkut (www.orkut.com) funciona como uma rede virtual de relacionamentos, contando com milhares de comunidades virtuais, nas quais os usuários se inscrevem de acordo com seus interesses particulares.

⁴ *Software* de comunicação computador a computador que possibilita conversação *on line*.

(análise univariada) de forma isolada fim de traçarmos o perfil do jogador de The Sims. De posse da análise quantitativa dos dados, os confrontamos com aqueles obtidos nos fóruns iniciais e nas entrevistas, de acordo com a pertinência de cada categoria temática, o que resultou na seguinte análise. Com relação à pontuação geral obtida no questionário, obtivemos os dados da tabela abaixo:

Tabela 1 - Variações no total de escores obtidos

Mean	Variance	Std Dev	Minimum	25%	Median	75%	Maximum	Mode
62,6389	111,8373	10,5753	32,0000	57,0000	64,0000	69,0000	80,0000	60,0000

Como podemos notar, do total de 90 pontos a serem obtidos no questionário, o menor escore foi de 32 pontos e o maior de 80 pontos. Isso significa que não ocorreram adesões ou rejeições absolutas à totalidade dos itens do questionário.

Na próxima tabela podemos visualizar a média de pontos obtidos em todos os itens. Lembrando que a maior adesão é expressa pelo escore 05 e a menor pelo escore 01. Desta forma temos como itens mais pontuados os de número 01, 02, 03, 05 e 07 e os de menores pontuação os de número 04, 06, 08 e 16.

Tabela 2 - Pontuação média e variações por item

Item	Mean	Variance	Std Dev
01	4,2500	1,3929	1,1802
02	4,2222	1,1492	1,0720
03	4,5556	,8254	,9085
04	2,2222	1,7208	1,3117
05	4,5556	,9968	,9984
06	1,9444	1,5968	1,2637
07	4,1111	1,7016	1,3044
08	2,6944	2,1611	1,4701
09	3,2222	2,2349	1,4950
10	3,5278	1,9706	1,4038
11	3,7778	1,6635	1,2898
12	3,8056	2,3325	1,5273
13	3,0000	2,7056	1,6562
14	3,2778	2,3778	1,5420
15	3,9722	1,6849	1,2980
16	2,3056	2,0468	1,4307
17	3,5556	2,3683	1,5398
18	3,6389	2,0087	1,4173

Analisando os itens mais pontuados, ou seja, aqueles que expressam uma maior adesão às questões relativas às nossas categorias abordadas, obtivemos uma média superior a 4 (concordância plena) nos itens 01, 02, 03, 05 e 07. Ressalte-se que os itens 02, 03 e 07 referiam-se à categoria chave *poder/controle* e os itens 01 e 05, à categoria chave: *relação real/Virtual*.

As análises dos questionários e das entrevistas nos revelaram que a categoria *poder/controle* se apresenta como a mais relevante, dentre todas as demais, seguida da categoria *real/virtual*, significando que tais temas foram aqueles que mais receberam a adesão e o fascínio entre os jovens usuários do The Sims, sendo os mais bem pontuados no questionário. No que concerne às referidas categorias, os sujeitos expressaram de forma bastante direta que gostavam do jogo justamente por estas características, como

podemos observar no diálogo abaixo: “Gosto tb do modo como o jogo imita a vida, além de dar possibilidade da gente fazer o que bem entende. Gosto pq no jogo eu posso ser e ter o que quiser, eu controlo a vida dos meus personagens.” (Entrevista 03)

Nas entrevistas a ênfase sobre o poder, não se referiu apenas às pessoas, mas também ao poder sobre as “coisas”, a exemplo do que se segue: Pobre, pobre eu não sou, tenho ate um bocado de coisas. Mas vc sabe no jogo eu posso comprar uma Ferrari, ter sempre dinheiro sobrando, não falta nada o que quiser eu tenho. Quem já jogou The Sims sabe..é um sentimento de que se pode qualquer coisa. E naquela hora que se esta jogando se pode mesmp....entendeu?.. (Entrevista 01)

Ficou evidenciada a exacerbação de um sentimento de *onipotência* que torna o jogo bastante atrativo; possivelmente, mais atraente do que os jogos de *matar monstros* ou de *batalhas interestrelares*, uma vez que o poder no jogo está mais personificado, mais assemelhado com o que o jogador idealizaria exercer em seu cotidiano. De um modo geral, as *lições* que são passadas durante batalhas imaginárias ocorridas em outros jogos eletrônicos, distintos do The Sims enfatizam frases do tipo *você é o herói; tente mais uma vez; tudo é possível*. Tais mandatos, que poderiam eventualmente suscitar atitudes competitivas por parte dos jogadores, não estão claramente especificadas no jogo The Sims.

Outro aspecto referente à categoria real/virtual disse respeito ao sentimento de imersão do jogador no contexto do jogo, com conseqüente alienação da realidade. Em nosso questionário, o item que buscou verificar se ao jogar, o sujeito se distancia da realidade, obteve a frequência mais elevada de concordância total de todos os itens, com 80,6% dos sujeitos no nível 5 (Concordo Plenamente); o que nos levou a concluir que de fato o jogador se abstrai da realidade enquanto joga e imerge em um mundo virtual. Tal imersão, aparentemente inofensiva, nos lembrou o conceito de narcisismo na perspectiva da cultura, de acordo com Lasch (1983), o qual nos fala de um desinvestimento dos interesses do homem no mundo e de um retorno ao próprio eu, aos ideais defensivos de um *mínimo eu*.

A temática do poder/controle assim como real/virtual nos remeteu também à categoria “ética” também pesquisada neste estudo. Lembramos que em nossa pesquisa a categoria temática “ética” associou-se à reflexão filosófica sobre a moral que preconiza os costumes, os hábitos, os comportamentos dos seres humanos e as regras normativas adotadas pelas comunidades, englobando também ações e reflexões cotidianas. Neste sentido, sem dúvida, o jogo The Sims forja e permite ações e experiências que costumeiramente não seriam consideradas dotadas de princípios morais ou éticos aceitos socialmente. Vejamos o trecho de uma entrevista, na qual é abordado este tema: hum, geralmente não trabalho no jogo ganho dinheiro com os cheats eu acho que, o bom do The Sims é colocar seu personagem para aproveitar a vida... fazer festas, fazer amigos... e tal na verdade, isto é na vida real eu atualmente estudo. (Entrevista 03)

Constatamos que os jovens tinham consciência de que no jogo não existe uma determinação ou princípio norteador das ações consideradas “boas” ou “más”. Sabiam que ali tudo era possível, sem quaisquer conseqüências para a vida prática. Porém eles não consideraram que isto viesse a causar qualquer problema, como releva o jovem: “[...] acho que o jogo não fere nenhum padrão ético, no jogo eu mato meus amigos, mas nem por isso eu saio por ai matando meus amigos de verdade. Eu faço meus sims com a minha cara e a cara dos meus amigos entende?” (Entrevista 3)

Aqui os dois elementos que pressupõe a ética segundo Souza (1998), quais sejam a ação e o outro, não parecem se complementar. A ação que esta sendo realizada, embora tenha como executor um ser que se identifica totalmente com o autor da ação (foi criado com sua cara como diz o depoimento acima), não traz danos efetivos para o

outro. Este outro existe apenas no âmbito virtual, embora tenha características suas e de seus amigos. Aqui percebemos que de fato existe uma mudança qualitativa na natureza da ação destes jovens que nos remete, novamente, à categoria real/virtual.

A este respeito constatamos que os jovens consideram que virtual não é o contrário de real. O virtual para eles não é, necessariamente, irreal. Pareceu-nos claro que os jovens têm nítida a percepção de que não existem fronteiras entre real e virtual, mas sim uma diferença entre a ficção do jogo e a realidade. E que embora em alguns casos desejassem que a vida fosse como o jogo, também se verificou casos em que existia certo alívio pelo jogo não ser totalmente igual à vida, principalmente quando na vida eles têm amigos, e os distinguem daqueles “virtuais”, como se observa no diálogo abaixo retirado de uma entrevista: P - O que tem na vida real que não tem no jogo e vc gostaria que tivesse? Entrevistado 5 - bom.... não sei ao certo, acho que os amigos verdadeiros né? no jogo é uma coisa meio superficial....sei lá

Assim emergiu a temática da sociabilidade de forma explícita, diferentemente das temáticas já referidas, encontramos uma discordância generalizada. Os jovens entrevistados de forma nenhuma acreditavam que os jogos os afastam de seus pares. Dos questionários aplicados apenas 5,5% têm como resposta: “concordo plenamente” referente à questão: “Obtenho mais prazer cuidando dos meus Sims do que estando conversando com outras pessoas”, assim como somente 4 sujeitos, dos 36 consultados afirmaram que preferiam passar horas jogando The Sims que ir ao cinema ou fazer outro programa com amigos.

Neste caso sem dúvida o jogo constituía-se num fator aglutinante e com certeza, embora alguns até admitam seus problemas de socialização, de acordo com os dados obtidos em nossa pesquisa, os sujeitos ainda preferem a companhia real à virtual. Este fato se confirma também pela baixa pontuação obtida nos itens 04, 06 e 08 que se referiam à socialização. Fato que nos surpreende positivamente, visto que corre a boca largas que os jovens preferem passar horas no computador a estar com amigos. Neste caso, portanto, não há diluição das fronteiras entre real e virtual, mas sim distinção dos “amigos verdadeiros”.

4. Saindo do Programa - Considerações Finais

A realização desse trabalho nos provocou importantes reflexões acerca dos jogos eletrônicos, em especial sobre o jogo The Sims, considerando que a preocupação básica residiu na compreensão da experiência de sentimentos de poder/controlar, por parte de seus usuários e suas possíveis implicações na subjetividade dos mesmos.

Nossa problemática central girou em torno de uma peculiaridade específica deste jogo, considerada sua maior atratividade: o fato de ser dado ao usuário a possibilidade de exercer controle sobre indivíduos virtuais, simulando o cotidiano ao mesmo tempo em que concedia a seus usuários, poderes especiais distintos daqueles vivenciados no próprio cotidiano. Ou seja, diferentemente dos jogos tradicionais que evocam a criatividade e a fantasia descompromissadas da vida real, este jogo se vale do cotidiano como atração. Relembremos aqui Benjamin (1984), o qual afirma que quanto mais a imitação se anuncia nos brinquedos, tanto mais estes se desviam da brincadeira viva: “A essência do brincar não está no 'fazer como se', mas um 'fazer sempre de novo', transferência da experiência mais comovente em hábito” (p.75).

Portanto, The Sims vende-se como um jogo, cujo ambiente permite ao usuário criar suas próprias histórias e fantasias, entretanto dentro dos limites do cotidiano, expressas em algumas regras. Ambiente inofensivo, à primeira vista, porém, quando

investigado sob uma perspectiva crítica, nos chamo a atenção alguns pontos relevantes, alvos de nossa investigação teórico-empírica, os quais constituíam nossas categorias temáticas, quais foram: os sentimentos de poder/controlado suscitados, a capacidade do jogador em discernir o real do virtual, as formas como a temporalidade é enfrentada, as questões éticas implicadas e as relações sociais que se forjam a partir do seu uso. Neste ponto passaremos a refletir tais temáticas, a partir dos autores anteriormente referidos e dos dados relevantes encontrados em nossa pesquisa.

No *The Sims* existe a representação de uma realidade particular (modo de vida americano) apresentada como se fosse universal; um jogo no qual, pese sua aparência de *neutralidade ideológica*, o que vemos é, de fato, a narrativa de uma sociedade supostamente ideal, longe das misérias vigentes no mundo contemporâneo. Este é o sentido do *herói*, neste jogo. Um *herói* que não enfrenta batalhas interplanetárias, tampouco monstros pré-históricos, mas sim a adaptação a um modo de vida imaginário e ideal, confortável, bastando saber manusear com habilidade as regras do jogo. Aqui o *herói* assume, portanto, características narcísicas: busca completude e realização imediata dos seus desejos, sem considerações para com o outro, ou seja, auto-centramento, imediatismo, indiferença para com a alteridade e dissolução dos limites entre desejo e realidade. Uma vida *perfeita*, quaisquer que sejam os ideais almejados.

Nesta perspectiva, nossa pesquisa nos levou a algumas reflexões críticas, no sentido de que o jogo *The Sims* pareceu desempenhar um papel ao mesmo tempo utópico e ideológico, na medida em que alimenta ilusões e pacifica ânimos; transporta o jogador para a vivência de situações idealizadas, ao mesmo tempo em que o alivia das restrições impostas pelo cotidiano. Oferece, mesmo que virtualmente, um sentido de potencialidade alucinatória para a vida: “...um sentimento de que se pode qualquer coisa”. Utopia ambígua porque o poder que é conferido ao jogador, apesar de ser impossível de ser atingido na vida real em virtude da onipotência proposta, está inserido no contexto do cotidiano vulgar e não na esfera das *galáxias* ou dos *monstros pré-históricos*. Tal semelhança com a cotidianidade, certamente empresta ao jogo um caráter mais realista e menos fictício, facilitando deste modo uma diluição das fronteiras entre realidade e ficção, entre real e virtual, o que dá uma aparência de possível realização. Aí residiu, possivelmente, o motivo pelo qual obtivemos, em nosso questionário, também uma alta adesão dos jogadores na categoria real/virtual.

Reportemo-nos, por fim, ao questionamento sobre processos de subjetivação que resultam em jovens “multifacetados”, “plurais”, “flexíveis” e singulares aos moldes do que anunciaram Tapscott (1999) e Nicolati-da-Costa (2002) ou se, na realidade, encontramos-nos diante de fenômenos similares aos anunciados por Lasch (1987), no qual o atual uso da indústria da informática, enquanto entretenimento, estaria produzindo um tipo de subjetividade narcísica, tornando o sujeito usuário um mero apêndice da tecnologia.

Possivelmente, as fantasias e desafios produzidos e enfrentados em um jogo eletrônico desenvolvam um modo de encarar a vida diferente daqueles que nunca os experimentaram. Certamente os jovens que se socializaram imersos na tecnologia da informação se distinguem pela facilidade de lidar com a simultaneidade, com as mudanças que acontecem hora a hora, com a capacidade de tomada de decisões rápidas etc. A simulação dá exatamente oportunidade de tentar e tentar novamente e “de novo” até acertar. Possibilita conhecer o caminho antes de percorrê-lo e como as brincadeiras de “outrora” permitem, por vezes, ensaiar a vida de adulto.

Nossas investigações apontaram para uma complexidade de fatores que o referido jogo envolve, sem, entretanto ser conclusiva, nos remetendo mais ao aprofundamento de algumas reflexões aqui já mencionadas sobre a influência das novas tecnologias na subjetividade humana do que para um veredicto final. Nossos dados, se por um lado confirmaram elementos atribuíveis ao que Lasch (1983) denominou de “Cultura do narcisismo”, ao pontuarem elevados escores nas categorias de “poder/controle” e “real/virtual”. Também revelaram nuances distintas deste tipo de cultura, especialmente no que concerne à sociabilidade, na medida em que esses jovens revelaram a necessidade do outro e o distinguem (“verdadeiros amigos”), em sua realidade concreta. A categoria de temporalidade, que indicou a insatisfação dos jogadores com a rápida sucessão dos anos, dos dias e das horas no jogo, na qual o poder se exerce na tentativa de parar o tempo e exorcizar, assim como o medo do envelhecimento, típico da cultura do narcisismo, não se apresentou relevante.

Nos causou etiquetações as “concordâncias” majoritárias no que concerneu, em especial, à categoria de poder/controle. O fato da vida no *The Sims*, ser simulada sem nenhuma limitação, fundamentos ou pressupostos éticos, levando uma possível produção de subjetividades regidas por miragens de onipotência egóicas, em jovens em formação, segue nos causando preocupações. Isto porque, nossa reflexão questiona não as habilidades adquiridas por meio do constante uso dos jogos eletrônicos, mas o sentido e o direcionamento destas habilidades numa perspectiva ética. Receando que a prática encetada no *The Sims* constitua-se numa espécie de “treino”, ou no mínimo numa “dessensibilização” ou “naturalização” para com a prática de certos atos, aceitáveis no jogo, mas condenáveis no cotidiano.

Turkle (1995) alude ao fato de que a presença do computador na vida de muita gente significa que estamos nos movendo em direção a uma cultura da simulação. É esta presença mesma do computador que proporciona o retorno às questões relacionadas à subjetividade/identidade, pois, segundo lembra Turkle, “computadores não apenas fazem coisas para nós, eles também fazem coisas a nós, inclusive às formas como pensamos sobre nós mesmos e sobre outras pessoas.” (p. 26). O computador permite inventar “eus” que vivem no limiar entre o real e virtual. Como disse Turkle “oferece a ilusão da companhia, sem as demandas da amizade. Com ele, pode-se estar solitário mas sem de fato estar-se jamais sozinho” (ibid., p.30).

E, finalmente, como a questão da técnica não se constitui apenas no entendimento de seus usos, mas na reflexão sobre seus fins e na observação atenta de quem a controla, acreditamos, com Marcuse, que nela também está implícito, e se inscreve ao longo da história, um “projeto”. É sobre este projeto, que devemos nos atentar, uma vez que através da “indústria cultural”, da qual os jogos eletrônicos fazem parte, sempre pudemos observar o poder que a classe economicamente mais forte exerce sobre o restante da sociedade (Adorno; Horkheimer, 1985).

A mercantilização da cultura exercida de forma vertical e autoritária, travestida de entretenimento, é susceptível de interferir e produzir processos de subjetivação aparentemente plurais, mas paradoxalmente estandardizados, se e quando incentivam jovens a vivenciarem cotidianos ideais simulados virtualmente, mas produzidos, sob as regras da razão instrumental. Espera-se ainda que esse trabalho favoreça a literatura contribuindo com as discussões sobre a utilização de jogos na formação da personalidade dos jovens. Outros estudos ainda são necessários para investigar o uso dos jogos em outras áreas do conhecimento, tais como a formação de professores para trabalhar com essas ferramentas como suporte pedagógico.

Referências

- ADORNO, Theodor & HORKHEIMER, Max. *Dialética do Esclarecimento*. Trad. Guido A. de Almeida. Rio de Janeiro, Zahar, 1985.
- BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984.
- CABRAL, Fátima. Jogos eletrônicos: técnica ilusionista ou emancipadora? *Revista USP: "Dossiê Informática/Internet"*, São Paulo, n. 35, p.134-145, set/nov. 1997.
- _____, Fátima. Jogos eletrônicos: simples passatempos? In 4ª Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes, 22 Abr, 2004. Disponível em [http://ww.riosummit2004.com.br/entrevista.asp?id_noticias=401&idioma=por&forum=>](http://ww.riosummit2004.com.br/entrevista.asp?id_noticias=401&idioma=por&forum=> Acesso em 24 jul. 2005) Acesso em 24 jul. 2005.
- HOOF, Miriam; WECHSLER, Solange. A prática de Jogos computadorizados em grupos de adolescentes. *Estudos de Psicologia, PUC – Campinas*, v.19, n.2, p. 59-77, maio/agosto 2002.
- KRUGER, Fernando; CRUZ, Dulce. Os jogos eletrônicos de simulação e a criança. In: *Revista Fronteiras – estudos midiáticos, São Leopoldo – RS*, vol. IV, n.1. p.65-80, junho 2002.
- LASCH, Christopher. *A cultura do narcisismo - a vida americana numa era de esperança em declínio*. Rio de Janeiro : Imago, 1983.
- _____, Christopher. *O mínimo Eu*, 1987.
- MARCUSE, Herbert. *A ideologia da sociedade industrial*. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.
- NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. *Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas. Psicologia: teoria e pesquisa, Brasília, DF*, v.18, n. 2, p. 193-202, 2002
- _____, Ana Maria. (2005). Primeiros contornos de uma nova “configuração psíquica”. *Caderno CEDES, volume 25, número 65*, pp. 71-85.
- SAYEG, Elisa Org. *Psicologia e Informática*. São Paulo: casa do Psicólogo, 2000.
- SEVERIANO, Maria de F. V. *As subjetividades contemporâneas sob o signo do consumo: os ideais narcisicos na publicidade da TV – “Produção” e “ Consumo”*. Tese de doutorado. São Paulo, Unicamp, 1999.
- _____, Maria de F. V. *Narcisismo e publicidade: uma análise psicosocial dos ideais do consumo na contemporaneidade*. São Paulo: Annablume, 2001.
- SOUZA, Americo. *Ética e técnica na cultura contemporânea – Universidade de Beira Interior. Portugal. 1988* (<http://bocc.ubi.pt/pag/sousa-americo-etica-tecnica.html#b21>) acesso em 01 de abril de 2006.
- TAPSCOTT, Don. *Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da geração Net*. São Paulo: Makron Books, 1999.
- TURKLE, Shirley. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Touchstone Edition, 1987.
- _____, Shirley. *Life on Screen: identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone Edition, 1995.