

The Sims: As Fronteiras Entre o Jogo e a Vida Real

The Sims: The Boundaries Between Game and Real Life

Los Sims: Las Fronteras Entre el Juego y la Vida Real

Glória Catarina da Silva Miranda • Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Vila Real, Portugal • catarina03miranda@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0004-1526-0611>

Vera Silva • Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Vila Real, Portugal • verascsilva@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0008-7713-533X>

Resumo Este artigo parte da possibilidade de os jogos virtuais proporcionarem um ambiente onde os jogadores podem experimentar uma versão idealizada da sua vida. Numa abordagem exploratória e a partir de seis entrevistas, explora-se essa possibilidade e analisam-se as disparidades entre a personalidade e os comportamentos dos jogadores no jogo e na vida real, a partir da sua experiência com The Sims. Este videojogo lançado pela Eletronic Arts, em 2000, permite aos jogadores controlar personagens virtuais e simular diversos aspetos da vida quotidiana. A análise sugere que, apesar de existirem consideráveis similitudes entre a personalidade e os comportamentos dos jogadores nos dois contextos, há, no ambiente virtual, espaço para que os jogadores se sintam mais livres e menos condicionados/inibidos. Por outro lado, destaca-se a menor importância atribuída às relações criadas no jogo.

Palavras-chave: The Sims, Realidade, Ficção, Jogo.

Abstract This article starts from the possibility of virtual games offering an environment where players can experience an idealised version of their lives. Using an exploratory approach and six interviews, it explores this possibility and analyse the disparities between the personality and behaviour of players in the game and in real life, based on their experience with The Sims. This videogame, launched by Eletronic Arts in 2000, allows players to control virtual characters and simulate various aspects of everyday life. The analysis suggests that although there are considerable similarities between the personality and behaviour of players in the two contexts, in the virtual environment, players feel freer and less constrained/inhibited. On the other hand, the results highlight the lesser importance attributed to the relationships created in the game.

Keywords: The Sims, Reality, Fiction, Game.

Resumen Este artículo parte de la posibilidad de que los juegos virtuales ofrezcan un entorno en el que los jugadores pueden experimentar una versión idealizada de sus vidas. Mediante un planteamiento exploratorio y seis entrevistas, explora esa posibilidad y analiza las disparidades entre la personalidad y el comportamiento de los jugadores en el juego y en la vida real, a partir de su experiencia con The Sims. Este videojuego, lanzado por Eletronic Arts en 2000, permite a los jugadores controlar personajes virtuales y simular diversos aspectos de la vida cotidiana. El análisis sugiere que, aunque existen considerables similitudes entre la personalidad y el comportamiento de los jugadores en los dos contextos, en el entorno virtual hay margen para que los jugadores se sientan

Glória Catarina da Silva Miranda é licenciada em Línguas e Relações Empresariais pela Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro desde 2022. Atualmente, frequenta o Mestrado em Ciências da Comunicação da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro.

Vera Silva é licenciada em Línguas e Relações Empresariais pela Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro desde 2023. Atualmente, frequenta o Mestrado em Ciências da Comunicação, no ramo de Publicidade e Relações Públicas, na mesma instituição.

SOPCOM
ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE
CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

**Rev
Com**

Revista Comunicando

vol. 14, núm. Special, Esp. e025009,
2025

Associação Portuguesa de Ciências da
Comunicação,
Portugal

ISSN-E: 2182-4037

ISSN-L: 2182-4037

diretorcomunicando@sopcom.pt

Recepción: 06 Octubre 2024

Aprobación: 10 Febrero 2025

Publicación: 17 Septiembre 2025

más libres y menos constreñidos/inhibidos. Por otra parte, se señala la menor importancia atribuida a las relaciones creadas en el juego.

Palabras clave: Los Sims, Realidad, Ficción, Juego.

1. Introdução^[1]

Nas últimas décadas, o avanço tecnológico tem vindo a alterar profundamente a forma como as sociedades contemporâneas, sobretudo no contexto ocidental, comunicam, se relacionam e constroem significados. A presença constante da internet, o uso generalizado de dispositivos móveis e a crescente integração das redes digitais na vida quotidiana transformaram não apenas hábitos individuais, mas também as rotinas sociais. Entre os diversos fenómenos que emergem neste panorama, os videojogos destacam-se como artefactos particularmente reveladores das dinâmicas sociais, simbólicas e identitárias do presente.

Mais do que meros espaços de entretenimento, os videojogos funcionam como simuladores de mundos, experiências e até papéis sociais. Jogar *Assassin's Creed* não torna ninguém num assassino, tal como o FIFA não forma futebolistas. Contudo, estes jogos espelham — e, em muitos casos, reinterpretem — elementos da realidade.

É neste contexto que se insere o presente estudo, que considera o caso do *The Sims*, um videojogo com 25 anos de existência, uma longevidade pouco comum no panorama da indústria. A sua popularidade contínua, aliada à natureza única da simulação da vida quotidiana, torna-o um objeto particularmente interessante para compreender como pode espelhar ou reinterpretar a realidade.

A fantasia oferece um espaço seguro para explorar emoções, dilemas e desejos sem os riscos associados ao mundo real. No contexto dos videojogos, esta dimensão simbólica ganha particular relevo, uma vez que permite ao jogador experimentar diferentes papéis sociais, tomar decisões moralmente complexas ou testar comportamentos num ambiente que não acarreta consequências reais. Gee (2007) destaca precisamente a capacidade de os jogos digitais proporcionarem aprendizagens significativas através da simulação, permitindo que os jogadores desenvolvam competências emocionais e cognitivas num espaço onde o erro é não só tolerado, como incentivado. Jenkins (2006), por sua vez, sublinha que os videojogos funcionam como espaços culturais, nos quais se constroem e negociam valores, visões do mundo e identidades. Logo, embora os universos virtuais não tenham impacto direto sobre a realidade material, estes têm a capacidade de moldar percepções, atitudes e entendimentos que o jogador pode transportar para o quotidiano. Nessa linha de pensamento, a realização de desejos no jogo está profundamente ligada à experiência pessoal de quem joga — não como uma simples fuga, mas como uma forma de experienciar, de forma simbólica, situações reais.

À medida que há um desenvolvimento contínuo de jogos imersivos e das tecnologias de realidade virtual, torna-se cada vez

mais comum a utilização destes ambientes como forma de escape à rotina e às pressões do quotidiano. Essa tendência contribuiu para o esbatimento de fronteiras entre o real e o virtual, sobretudo quando as experiências no jogo assumem uma carga emocional significativa para o jogador. Como sublinha Leite (2021), os diferentes jogadores atribuem “valores diferentes para as mesmas coisas e, temos diferentes pontos de vista sobre um mesmo tema, levando, por vezes, em consideração diferentes perspetivas sobre o que é a vida e como devemos nos comportar diante dela” (para. 7). Esta multiplicidade de visões reforça a ideia de que o virtual não é apenas um reflexo da realidade, mas um espaço de construção ativa de identidade e de significado.

É neste sentido que olhamos para as disparidades entre o virtual e a realidade através do jogo *The Sims*, com o intuito de perceber a profundidade do jogo virtual e de que forma estabelece uma relação com a realidade.

2. Revisão de Literatura

2.1. *Simulacro Versus Realidade*

Antes da democratização da internet a que assistimos em pleno século XXI, a realidade e o virtual pareciam seguir por caminhos separados, que não se cruzavam nem se interligavam. A realidade era tida em conta como sendo algo perceptível: “através do senso comum, a realidade define-se por tudo aquilo que existe fora da mente, que é tangível” (Correia, 2013, p. 21). O virtual era um mundo intangível e fictício. Surgiu como sendo um complemento ao conceito de realidade. O virtual surgia como uma manipulação de elementos tangíveis, cuja existência é conhecida por todos, de forma a gerar novas interpretações:

o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer. (Lévy, 2003, p. 16)

O virtual acontece, mas não ganha uma forma, sendo assim algo existente, mas não físico e criador de novas realidades.

Tal como na questão do real e realidade, falamos tanto em virtual como em virtualidade, sendo que o termo “virtual” trata algo de dimensões pequenas que envolve alguns pormenores que diferenciam de indivíduo para indivíduo e o termo “virtualidade” trata algo maior, toda uma situação, situação geral segundo diversos detalhes presentes na mesma. (Correia, 2013, p. 33)

Contudo, o virtual e o real sempre estiverem interligados, pois tudo aquilo a que temos acesso na internet, temos acesso na vida real. Exemplos disso são, as lojas online e os livros em formato de e-book. No entanto, com o avanço tecnológico interligaram-se de

uma forma diferente e criaram a experiência e o mundo virtual como hoje conhecemos.

Nos jogos contemporâneos, os avatares assumiram um papel crucial como a personificação virtual dos jogadores, transcendendo a mera representação visual para se tornarem extensões digitais das suas identidades. “Avatar, palavra de origem hindu, significa aquele que desce de Deus, aquele que recebe a essência, a alma, ou simplesmente encarnação” (Custódio et al., 2014, p. 1).

Essas manifestações gráficas personalizadas não apenas refletem a estética e preferências individuais dos jogadores, mas também servem como meios poderosos de expressão e autoexpressão. Através destes avatares, os jogadores têm uma imensidão de escolhas que podem fazer diferente da realidade. Com a evolução da tecnologia, os avatares foram enriquecidos com detalhes cada vez mais realistas e personalização extensiva, permitindo que os jogadores se envolvam mais profundamente nos mundos virtuais. Além do seu papel estético, os avatares desempenham um papel funcional, muitas vezes sendo a ponte entre o jogador e a narrativa do jogo. Essa simbiose entre o jogador e o seu avatar contribui para uma experiência de jogo mais imersiva, onde as escolhas e ações do jogador encontram uma expressão visual única e significativa.

Porém, não são apenas as possibilidades de criar um avatar ou uma vida de sonho através do mundo virtual que aliciam os jogadores e que podem desenvolver a dependência ou a mistura entre estas duas realidades. A não existência de regras, leis, punições ou limites, como os existentes na vida real, dá também aos jogadores uma sensação de poder e invencibilidade. Desta forma, criar uma “vida virtual” através de um jogo tornou-se algo cada vez mais usual. Chopra (2006) considera que existem quatro objetivos essenciais ao ser humano, sendo eles o desejo, o sucesso, a virtude e a libertação. Através do mundo virtual, o ser humano poderá ser capaz de realizar estes objetivos e sentir-se de alguma forma realizado.

No mundo virtual, os indivíduos podem realizar desejos, retomar experiências passadas ou explorar possibilidades inteiramente novas, beneficiando de um acesso facilitado e de uma ausência de restrições físicas. Esta flexibilidade pode ajudar a explicar o sentimento de familiaridade e conforto que muitos desenvolvem em relação à internet e aos ambientes digitais. De acordo com Jenkins (2006), os mundos virtuais oferecem aos utilizadores a possibilidade de se envolverem ativamente na criação de narrativas e universos personalizados, o que contribui para uma relação mais intensa e emocional com esses espaços. A constante mudança do mundo virtual, aliada à liberdade criativa que oferece, torna-o especialmente atrativo, pois permite a construção de realidades alternativas que fogem ao quotidiano e às limitações do

mundo tangível. Esta capacidade de projetar o ideal e torná-lo visual e pronto a experienciar reforça a ligação entre jogador e ambiente digital. Como observa Correia (2013), “se virmos algo e se vamos acreditar naquilo que estamos a ver então a realidade pode mudar” (p. 13), sugerindo que os videojogos têm o potencial de moldar a percepção da realidade e, em certos contextos, ultrapassá-la.

2.2. O Jogo Como uma Atividade Individual e Social

Segundo Huizinga (2000), o jogo é uma atividade de ocupação voluntária, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, com uma finalidade, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria devido à consciência de ser algo diferente da vida quotidiana. Nos jogos virtuais, é preciso, na maioria das vezes, “mais informações para além das regras do jogo, é preciso conhecer a narrativa e as personagens que compõe a história” (Neto & Lima, 2014). São tais informações que permitem os jogadores vivenciar interações com outros jogadores ou com o próprio jogo, recorrendo a diferentes ambientes, desafios e espaços virtuais (Cruz, 2012).

Nas últimas décadas, os jogos virtuais têm vindo a ganhar importância, mas a atividade de jogar é inerente ao ser humano desde os tempos primitivos, quando as competições e os desafios já faziam parte da experiência lúdica. Jogar funciona como uma atividade integradora que contribui para o desenvolvimento de aspetos motores, cognitivos, afetivos e sociais (Brown & Vaughan, 2009). Com a evolução tecnológica e o avanço da internet, os jogos eletrónicos tornaram-se ainda mais populares, principalmente devido à sua capacidade interativa, permitindo que o jogador assumira diferentes papéis dentro de narrativas imersivas, o que reforça o seu envolvimento e potencial educativo (Gee, 2007). Assim, os jogos não só entretêm como também promovem aprendizagens e o desenvolvimento de competências sociais e emocionais. A falha no jogo — de que nos fala Jull (2013) — recorda-nos da nossa imperfeição enquanto seres humanos, instaurando o que o autor designa por “paradoxo do fracasso”. Este paradoxo reside no facto de que, ao falharmos no jogo, somos confrontados diretamente com o erro, o que nos permite aprender com essa experiência. Assim, o fracasso no contexto lúdico torna-se uma oportunidade valiosa para identificar e corrigir erros, desenvolvendo habilidades que podem ser aplicadas não só no próprio jogo, mas também em situações da vida real.

De acordo com Kuss e Griffiths (2011), o jogo não é apenas um passatempo agradável, mas também uma atividade social, uma vez que conecta pessoas que pensam da mesma forma, promovendo protocolos socioculturais de comportamentos associados

ao jogo. Para Rushkoff (1999), os ambientes virtuais possibilitam uma profunda interação entre os seus participantes, permitindo que estes criem personagens com traços humanos realistas e individualizados, sujeitos a erros e mudanças. Estes espaços tornam-se, assim, contextos propícios à partilha de experiências sociais e culturais, desenvolvendo-se como processos coletivos de construção de mundos, nos quais a realidade emerge da participação ativa dos utilizadores, em vez de ser imposta por estruturas externas. Como lembram Cavalli et al. (2013), o jogo conduz o jogador a uma realidade paralela à sua, onde ocupa uma postura lúdica.

Perante um estudo conduzido por Wan e Chiou, em 2006, concluiu-se que existem sete razões que motivam os jogadores. A primeira razão para um contínuo empenho nos jogos é serem uma fonte de entretenimento e lazer. A esta segue-se o facto de permitirem uma gestão de emoções, ou seja, os jogadores utilizam o jogo como uma fuga de sentimentos ligados à solidão e do tédio. Para além disso, os autores chegaram à conclusão de que os jogadores viam o jogo como uma forma de fuga à realidade, assim como uma forma de satisfação de necessidades interpessoais e sociais, ou seja, havia a possibilidade de fazer amigos ou reforçar amizades, criando um sentimento de pertença. Também as necessidades de realização pessoal, de sentimentos de adrenalina, assim como de desafio, são apresentadas como razões. Por último, verificaram que havia uma necessidade de poder por parte dos jogadores, de forma a sentirem-se superiores e com desejo de controlo.

A propósito das relações interpessoais, podemos recorrer ao trabalho de Lo et al. (2005). De acordo com este trabalho, o facto de, nos jogos online, tudo poder ser feito de forma anónima e sem ter receios de ser avaliado por outros — no referente a atratividade física, estatuto socioeconómico e nível de educação — permite uma facilidade na criação, assim como na finalização das relações interpessoais, uma vez que, através de um clique, é possível criar um nome, juntamente com uma nova identidade. Esta possibilidade de criação de uma identidade parece ser um fator de sucesso para o caso do jogo *The Sims*. Para Nutt e Railton (2003), a criação do *The Sims*, um jogo que retrata a vida real e onde é permitido ter um emprego, assim como uma família e criar amizades, foi um sucesso devido ao facto de o jogo permitir ao criador da sua personagem controlar a sua vida: “é um jogo de Deus, em que o jogador governa, como um Deus, uma sociedade criada por si próprio” (p. 582).

Uma característica fundamental do jogo, por exemplo, é uma aquisição de bens. As relações criadas no jogo podem ser um dos “instrumentos” do jogo para melhorar as oportunidades de carreira e aumentar o rendimento, o que permite que o jogador possa melhorar o estilo de vida dos seus personagens e agregados familiares. (Nutt & Railton, 2003, p. 586)

Tal como na realidade verificamos a necessidade de criar relações interpessoais, sejam familiares ou profissionais, para aumentar as nossas oportunidades, o mesmo acontece no jogo de simulação *The Sims*, pois parâmetros como o social são fundamentais para a sobrevivência do avatar.

2.3. Os Jogos Virtuais Como Reflexo da Sociedade Consumista

Numa sociedade caracterizada como consumista, conforme abordado pelos autores Bauman (2001), Lipovetsky (2004) e Baudrillard (1995), é feita uma reflexão sobre a efemeridade dos produtos de consumo e, simultaneamente, sobre o incentivo ao hiperindividualismo (Barth, 2023).

Bauman (2001) destaca que um desejo cria uma necessidade, que leva as pessoas a adquirirem produtos ou serviços específicos para satisfazê-lo. No entanto, a busca pela realização pessoal carrega consigo uma característica de imediatismo, à qual se pode associar a indústria dos jogos, na medida em que desempenha um papel significativo ao contribuir para a dinâmica de desejos produzidos, necessidades temporárias e a busca imediata por novas experiências. Assim como na sociedade, nos videojogos há a criação de desejos produzidos pela indústria de jogos, muitas vezes manifestados em atualizações frequentes, novos pacotes de conteúdo, ou eventos especiais. Os jogadores são incentivados a adquirir esses elementos para aprimorar a sua experiência de jogo, refletindo a natureza efémera dos bens de consumo virtuais.

De acordo com Barth (2023), os jogos passam a obter a maior parte do seu proveito financeiro através da comercialização de bens virtuais, designadamente a venda de itens consumíveis ou transações entre moedas do mundo real e moedas utilizadas dentro do próprio jogo. O autor reflete sobre a sociedade de consumo, segundo a perspectiva de Baudrillard (1981), salientando a fronteira cada vez mais ténue entre realidade e ficção, numa era de simulação e hiper-realidade. No contexto dos jogos digitais, essa conceção concretiza-se por meio da imersão total proporcionada pelos avanços tecnológicos, que permite aos jogadores fundirem-se com o universo virtual e adotarem diferentes identidades. A fusão entre o real e o virtual, ressaltada por Baudrillard (1981), intensifica o atrativo no consumo de jogos digitais, visto que eles proporcionam a oportunidade de escapar da monotonia quotidiana e vivenciar sensações mais intensas.

Já em 2001, Castranova chamava a atenção para o potencial económico dos mundos virtuais, sugerindo que estes poderiam representar não apenas o futuro do entretenimento, mas também do comércio eletrónico e, possivelmente, da própria internet. Os ambientes virtuais tornam-se, assim, espaços onde a economia real se cruza com a ficção, promovendo trocas simbólicas e materi-

ais. Esta lógica intensifica a experiência de imersão e consolida os jogos como plataformas de simulação social e econômica, onde os jogadores não apenas consomem bens virtuais, mas também constroem identidades, estabelecem relações e participam numa nova forma de vida digital.

3. Método

O presente estudo tem como principal objetivo compreender as disparidades entre a personalidade e os comportamentos das pessoas no jogo *The Sims* e na sua vida real. Procura-se também compreender até que ponto o jogo se apresenta como uma versão idealizada da sua vida.

Para isso, neste estudo exploratório, segue-se uma abordagem maioritariamente qualitativa, com entrevistas do tipo individual e estruturadas, procurando garantir a uniformidade das questões colocadas a todos os participantes, facilitando a análise comparativa das respostas. Esta técnica revela-se adequada para explorar as percepções e vivências dos jogadores, respeitando os objetivos do estudo e garantindo uma abordagem sistemática e detalhada.

Na amostra, incluíram-se jogadores de *The Sims*. Para a constituição da amostra, acionou-se um critério de conveniência, procurando identificar nas redes de contacto dos autores pessoas com esta características. Entre as pessoas contactadas, seis aceitaram participar neste estudo exploratório. Todas elas são jovens adultas, tanto do sexo feminino como do sexo masculino, com idades compreendidas entre os 21 e os 27 anos.

O guião contou com um total de dez perguntas. As entrevistas foram realizadas presencialmente, gravadas e transcritas, sendo a análise orientada pelas seguintes categorias estabelecidas a posteriori:

- autopercepção sobre a personalidade e os comportamentos na realidade e no videojogo (perspectiva global)
- autopercepção sobre a organização
- autopercepção sobre a relacionamentos interpessoais e romântico
- autopercepção sobre ambições
- prioridades na realidade e no videojogo

3.1. Breve Apresentação do Jogo

O jogo *The Sims* foi lançado no início do ano 2000 pela Electronic Arts e consiste numa série de jogos de simulação de vida que permite aos jogadores criar e controlar personagens virtuais, chamados “Sims”, e influenciar todo o decorrer das suas vidas num ambiente também simulado. O jogo oferece uma experiência de simulação de vida, permitindo aos jogadores explorar as complexidades da vida quotidiana virtual e personalizar as suas experiên-

cias de jogo de acordo com as suas preferências. O jogador comanda a vida das personagens que vivem em comunidades, tendo o controlo do cenário na sua totalidade, constituído por grandes módulos: o de criação de personagem, o de criação da casa, o de compras e o de simulação do jogo. Não há um “fim programado”, ou seja, a personagem não tem, necessariamente, que passar por fases ou “ganhar” o jogo. Nesse sentido, não há necessariamente regras: “você pode escolher controlar os *Sims* para que eles possam ter as recompensas por uma vida bem vivida. Mas claro, você também pode optar por desprezar a necessidade deles, ceder aos temores e ver o que acontece...” (Electronic Arts, 2004, p. 3).

4. Análise e Discussão de Resultados

Começando por pensar de modo global a disparidade entre a personalidade e os comportamentos no videojogo e na vida real, a análise revela maioritariamente uma consistência das respostas. Quatro dos seis jogadores entrevistados afirmam que tanto as suas personagens como os seus avatares se assemelham muito à sua personalidade real.

Contrariamente a esses jogadores, o participante 1^[2] (P1) destaca que se sente mais livre para ser honesto e aberto do que na vida real, onde as escolhas são mais permanentes:

em jogos onde temos uma “personalidade” e podemos tomar decisões, creio que acabo por mostrar mais de mim, e de quem sou, do que na vida real pois não tenho tantas inibições. Em contexto de jogo acabo por ser mais honesto e aberto em relação ao que penso e sou capaz de fazer. Na vida real não sou tão “livre”, pois, ao contrário do que acontece num jogo, não existe nenhum botão ou menu para desfazer as nossas escolhas e “voltar atrás”.

Já o P2, apesar de observar que alguns comportamentos no jogo refletem a sua personalidade real, como a escolha de roupas, também menciona que, em algumas situações, faz escolhas curiosas que não seriam feitas na vida real, destacando a diferença entre o jogo e a realidade:

há semelhanças e distinções na minha personalidade real e na minha personagem do jogo. Penso que as atitudes que tomo enquanto jogo tem a ver com a minha personalidade real, como por exemplo, na criação do avatar, contudo, por vezes, algumas escolhas que faço não tem a ver com a realidade, como hobbies que escolho ou até mesmo conversas com outros Sims e faço-o por curiosidade.

As respostas indicam que, apesar da natureza fictícia do jogo, os jogadores entrevistados conseguem encontrar reflexos das suas personalidades reais nas escolhas e comportamentos das suas personagens. A liberdade proporcionada pelo ambiente virtual permite-lhes experimentar e explorar aspetos diferentes, mas

muitos optam por agir de acordo com sua verdadeira identidade, tornando a experiência mais autêntica e personalizada.

Analisemos, agora, aspectos concretos. Considerando a organização dos jogadores entrevistados, verifica-se que, em alguns casos, a organização demonstrada no jogo reflete aspectos da personalidade dos participantes na vida real, apesar de não se ignorarem divergências entre os dois contextos. Por exemplo, o P4 refere que:

no jogo sou uma pessoa muito organizada (...) gosto de ter o meu espaço e as minhas coisas organizadas e minimalistas. Na realidade também sou uma pessoa bastante organizada, com a diferença clara que existem muitos mais aspectos do dia-a-dia para organizar.

Igualmente com similitudes entre o real e o virtual, mas numa outra perspectiva, a entrevistada P5 refere que:

a organização no jogo é um bocado caótica, pois costumo criar várias famílias e criar estilos de vida diferentes para cada personagem, esquecendo-me de jogar com alguns. Na realidade, também tenho uma organização caótica, contudo, sou mais organizada do que no jogo, por se tratar da realidade.

Ainda assim, os participantes tendem a destacar uma maior facilidade em manter a organização no jogo, referindo-se, por exemplo, a uma atitude meticulosa no planeamento das casas: “tendo a ser bastante meticuloso no planeamento das casas” (P1); “no jogo considero-me uma pessoa organizada, especialmente em parâmetros como o avatar em si e na construção da casa” (P2). Neste sentido, há quem reconheça esta organização nem sempre se reflete na sua vida quotidiana, por se enfrentarem dificuldades como a procrastinação: “ao contrário do que acontece no jogo (...) acabo por procrastinar bastante” (P1).

Quando questionados sobre como se sentem ao conhecer pessoas no virtual e na vida real, os participantes manifestam uma percepção diferenciada relativamente às interações com personagens não jogáveis (NPC — *non playable characters*) e com pessoas reais. Alguns referem que não sentem grande interesse ou ligação emocional ao conhecer NPC, enquanto valorizam a interação com pessoas reais. Poderá pensar-se, portanto, num maior distanciamento emocional no jogo. Afinal, como aponta Ictech (2021), em contexto de jogo, criam-se cenários de atividades conjuntas, de forma a iniciar uma fase de formação das relações, criando referências padrão para disposições sociais, determinando se as futuras interações vão ser benéficas e se é necessário iniciar outra interação social. Uma certa volatilidade pode ser ilustrada pela seguinte afirmação de P2: “na realidade gosto muito de conhecer pessoas novas, ter diferentes conversas e entender a forma de pensar das pessoas, contudo, no jogo não tenho qualquer tipo de sentimento, pois estão sempre a aparecer pessoas em todos os momentos”.

Destaca-se igualmente uma maior facilidade em estabelecer relações no jogo: “não penso que sinto algo ao conhecer um NPC, mas, na vida real, conhecer alguém e interagir é fundamental à experiência humana. Contudo, na perspectiva real, é mais fácil sentir-me constrangido ou pensar demais” (P1); “no jogo, é muito fácil conhecer pessoas novas e com pequenos detalhes podemos nos tornar amigos ou inimigos. Na realidade, conhecer pessoas é fantástico, contudo, existem variáveis como a personalidade, os gostos e as experiências” (P4).

Pensando agora numa dimensão romântica, verifica-se um esforço para criar e manter relacionamentos, tanto no jogo como na vida real: “criar ligações amorosas no jogo não é algo de que eu me ocupe muito, mas quando acontece, na maior parte das vezes, tento que resultem. Na vida real, defino-me como uma pessoa romântica, prestando atenção ao detalhe” (P6). Contudo, o P3 refere que tende a criar as suas personagens de acordo com a sua finalidade no jogo: “se crio uma personagem com muito histórico amoroso, a sua vida e interações vão basear-se em relações amorosas. Contudo na vida real, sou instável nas relações, mas quando as tenho, tendem a durar”.

Outra perspectiva é de que os jogadores tendem a não dar tanta atenção ao romance em contexto de jogo, apesar da maior facilidade em estabelecer relações: “eu não ligo muito à parte do romance do jogo e na vida real acho a minha vida romântica uma confusão e não é tão simples quanto a do jogo” (P5); “como é um jogo, toda a questão de ter um parceiro romântico é super simplificada. Na realidade é mais complicado do que apenas “clicar” em alguém” (P4).

A percepção sobre as ambições na vida real e no jogo são maioritariamente perspectivadas a par da facilidade de obter resultados. Ainda que a maioria dos participantes reconheça que é mais fácil atingir objetivos no jogo, há também quem veja o jogo apenas como um momento de abstração e fuga à realidade, reservando ambições verdadeiras para a vida real.

O P1 destaca que as ambições no jogo podem ir além da realidade, devido à ausência de limitações no mundo virtual: “no mundo virtual não temos tantos limites à nossa ambição como na vida real.” Por outro lado, o P4 sustenta que as suas ambições reais são sempre maiores do que as no jogo, explicando que, embora certas ambições sejam facilmente alcançáveis no jogo, na realidade, esses objetivos têm um significado mais profundo e são mais difíceis de conquistar: “as minhas ambições reais são sempre maiores e o que é mais importante para mim, contudo, no jogo, certas ambições, como ter uma família, uma casa grande ou muito dinheiro, são relativamente fáceis e rápidas de obter”. Esta perspectiva é partilhada pelo P5, que acrescenta que “é muito fácil

no jogo abrir o próprio negócio e também há *mods* de dinheiro^[3], então, é muito mais fácil de conseguir o que eu quero”.

Em geral, as respostas sugerem que, enquanto as ambições no jogo podem ser alcançadas de forma mais rápida e fácil devido à natureza controlada e menos complexa do ambiente virtual, as ambições na vida real têm um significado mais profundo e representam desafios e conquistas mais valiosas.

Perspetivando agora as prioridades na realidade e no videogame, tornam-se mais claras as diferenças entre estas duas dimensões. Pedindo para colocar por ordem, do mais importante para o menos, as ferramentas do jogo, a ordem de importância varia, mas há padrões comuns nas respostas dos inquiridos. A construção e a personalização do ambiente virtual, representadas pela arquitetura da casa e organização do espaço, são consideradas importantes por vários participantes. Esses elementos sugerem uma inclinação para a expressão criativa e a gestão eficiente do espaço virtual. O valor atribuído ao dinheiro varia, com alguns participantes a indicar que é fácil de obter no jogo e que não é tão importante, enquanto outros o colocam em posições mais centrais, considerando-o um meio termo. Esta diversidade de respostas pode refletir diferentes estratégias de jogo e prioridades individuais. Na categoria de relações amorosas, encontramos desde aqueles que consideram que no jogo é algo “engraçado”, mas não prioritário, até aos que as colocam em destaque, especialmente a nível pessoal.

Ao relacionarmos estas respostas com o virtual versus a realidade, é possível observar uma distinção nas prioridades entre o mundo virtual e o real. Através das respostas obtidas, observamos que elementos como construção virtual e gestão de recursos ganham destaque no jogo, enquanto as relações interpessoais assumem uma posição mais proeminente nas vidas “reais” e pessoais dos participantes.

Por fim, a análise das respostas à pergunta sobre em que medida jogar *The Sims* poderia permitir escapar à realidade revela alguns padrões comuns nas experiências de todos os jogadores entrevistados, especialmente no que toca a aspetos como a abstração dos problemas do quotidiano e a idealização de uma realidade alternativa perfeita. O P3 menciona que o jogo lhe permite estar num cenário mais controlado, onde pode expressar o seu perfeccionismo e proatividade, aspetos que gostaria de aplicar na vida real. Já o P5 ressalta a capacidade de manipular interações, carreiras e outros aspetos no jogo, o que o faz feliz ao criar seu próprio mundo virtual, uma vez que no mundo real sente não ter esse controlo: “quando jogo *The Sims*, não dou pelo tempo a passar e esqueço-me do que me rodeia, talvez por ser o meu próprio mundo e por poder manipular as interações, carreiras”. Já o P6 descre-

ve o jogo como um momento de descontração e entretenimento, onde se desconecta da realidade e entra noutro mundo.

Em conjunto, as respostas indicam que *The Sims* é uma ferramenta de entretenimento e de fuga à realidade, proporcionando aos jogadores um espaço onde podem exercer controlo, expressar criatividade e experimentar uma realidade alternativa que, de certa forma, é idealizada e personalizada.

Este resultado não será surpreendente. Afinal, como defende McGonigal (2012), os jovens, assim como os adultos, preferem usar o seu tempo livre em mundos virtuais porque falta algo ao mundo real, que não os motiva com tanta eficácia e não foi concebido para maximizar seu potencial e fazê-los felizes.

5. Conclusões

Os avatares nos jogos contemporâneos desempenham um papel crucial, indo além da representação visual para se tornarem expressões digitais das identidades dos jogadores. Essas manifestações gráficas, ricas em detalhes realistas, proporcionam uma imersão profunda nos mundos virtuais, permitindo escolhas e ações únicas. Estes também servem como uma ponte entre o jogador e a narrativa, criando uma simbiose que proporciona uma experiência imersiva. É isto que acontece no jogo *The Sims*, caso que aqui exploramos numa abordagem exploratória.

A partir de seis entrevistas com jogadores, explorámos as disparidades entre a personalidade e os comportamentos dos jogadores no jogo e na realidade. A análise sugere que, apesar de existirem consideráveis similitudes entre a personalidade e os comportamentos dos jogadores nos dois contextos, há, no ambiente virtual, espaço para que os jogadores se sintam mais livres e menos condicionados/inibidos. Assim, a liberdade proporcionada pelo ambiente virtual permite-lhes experimentar e explorar, mas há essencialmente um alinhar com a realidade.

Destaca-se, na generalidade, a natureza controlada e menos complexa do ambiente virtual. O jogo é associado a uma maior facilidade para ser bem-sucedido em múltiplas dimensões, nas quais se incluem aspetos como estabelecer e manter relações interpessoais. Esta facilidade parece, contudo, contrapor-se à profundidade. A questão é particularmente realçada no caso das relações. Aliás, destaca-se a maior importância atribuída às relações criadas na vida “real”.

Este ambiente controlado parece, por outro lado, e ainda assim, apresentar-se como um espaço de idealização de uma realidade alternativa perfeita. Jogar *The Sims* é percebido como uma forma de escapar à realidade, permitindo aos jogadores exercer controlo, expressar criatividade e experimentar uma realidade alternativa.

Este trabalho, apesar de exploratório, permite, assim, lançar pistas sobre o modo como as pessoas percebem e interagem em ambientes simulados, como jogos virtuais, o que pode ser esclarecedor no que toca à influência da tecnologia na nossa visão do

mundo ao nosso redor e às diferenças no comportamento humano quando exposto a ambientes simulados em comparação com situações reais.

Referências

- Barth, M. (2023). Ambiente imersivo de consumo físico e virtual: Discussões sobre o jogo Valorant. *Revista Vianna Sapiens*, 14(2), 196-228. <https://doi.org/10.31994/rvs.v14i2.969>
- Baudrillard, J. (1981). *A sociedade de consumo*. Edições 70.
- Bauman, Z. (2001). *Modernidade líquida*. Zahar.
- Castranova, E. (2001). *Virtual worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier* [Working Paper No. 618]. <https://doi.org/10.2139/ssrn.294828>
- Cavalli, J. V., Trevisol, M. T. C., & Vendrame, T. (2013). Influência dos jogos eletrônicos e virtuais no comportamento social dos adolescentes. *Psicologia Argumento*, 11, 155–163. <https://doi.org/10.7213/psicol.argument.7616>
- Chopra, D. (2006). *As sete leis espirituais do amor*. Editora Presença.
- Correia, S. (2013). *Real vs. virtual — O poder da imagem* [Dissertação de mestrado, Universidade do Porto]. Portal FEUP. https://sigarra.up.pt/feup/pt/pub_geral.pub_view?pi_pub_base_id=26594
- Cruz, D. (2012). *Juventude e jogos digitais: Envolvimento e relações sociais através do massively multiplayer online role-play games* [Tese de doutoramento, Universidade Federal do Rio Grande do Sul]. LUME. <http://hdl.handle.net/10183/70055>
- Custódio, M., Pinto, V., & Carvalho, S. (2014). Virtualidade e realidade: A linha tênue entre dois mundos. *Anagrama*, 7(2), 1-20. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-1689.anagrama.2013.78993>
- Electronic Arts. (2004). *Manual oficial do The Sims 2*. Electronic Arts.
- Gee, J.P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens* (4.^a ed.). Editora Perspetiva.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Jull, J. (2013). *The art of failure: An essay of the pain of playing video games*. MIT Press.
- Kuss, D., & Griffiths, M. (2011). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Leite, G. (2021, 8 de novembro). Baudrillard e mundo contemporâneo. *Jornal Jurid*. <https://www.jornaljurid.com.br/colunas/gisele-leite/ baudrillard-e-mundo-contemporaneo>
- Lévy, P. (2003). *O que é virtual?* Editora 34.
- Lipovetsky, G. (2004). *A era do vazio: Ensaio sobre o individualismo contemporâneo*. Edições 70.
- Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *CyberPsychology & Behavior*, 8(1), 15-20. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.15>
- McGonigal, J. (2012). *Reality is broken: Why games makes us better and how they can change the world*. Penguin Press.
- Neto, E. G., & Lima, L. (2014). *Narrativas e personagens para jogos*. Érica.
- Nutt, D., & Raitlon, D. (2003). The Sims: Real life as genre. *Information Communication & Society*, 6(4), 577–592. <https://doi.org/10.1080/1369118032000163268>
- Rushkoff, D. (1999). *Playing the future: What we can learn from digital kids*. Riverhead Books.
- Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). *Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan*. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 762–766. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.762>

Notas

- 1 Este trabalho integra o número especial “Comunicação Pop: Abordagens Teóricas e Perspetivas Metodológicas”. Esta secção é um espaço de publicação de trabalhos de alunos do Mestrado em Ciências da Comunicação da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (2023/2024). As secções especiais ampliam a resposta ao desígnio da *Revista Comunicando* enquanto espaço de aprendizagem.
- 2 Foram atribuídos números aos participantes no estudo de modo a garantir o anonimato.
- 3 Modificações feitas por utilizadores que permitem aumentar ou eliminar as limitações financeiras dentro do próprio jogo, facilitando a aquisição de bens e propriedades.

* Contribuições

Glória Catarina da Silva Miranda: concetualização, análise formal, investigação, metodologia, redação do rascunho original, redação — revisão e edição

Vera Silva: concetualização, análise formal, investigação, metodologia, redação do rascunho original, redação — revisão e edição

Información adicional

redalyc-journal-id: 7747



Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=774783198004>

Cómo citar el artículo

Número completo

Más información del artículo

Página de la revista en redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la
academia

Glória Catarina da Silva Miranda, Vera Silva

The Sims: As Fronteiras Entre o Jogo e a Vida Real

The Sims: The Boundaries Between Game and Real Life

Los Sims: Las Fronteras Entre el Juego y la Vida Real

Revista Comunicando

vol. 14, núm. Special, Esp. e025009, 2025

Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação,
Portugal

diretorcomunicando@sopcom.pt

ISSN-E: 2182-4037

ISSN-L: 2182-4037

DOI: <https://doi.org/10.58050/comunicando.v14iSpecial.409>



CC BY 4.0 LEGAL CODE

Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional.