

PERFORMANCE ORAL E O VIDEOGAME ENQUANTO SUPORTE DE TEXTO NARRATIVO: O CASO DO JOGO *THE SIMS*

Adriana Falqueto Lemos¹

RESUMO: Este texto apresenta notas sobre a pesquisa “Literatura, Videogames e Leitura: intersemiose e multidisciplinaridade”², enfocando o *videogame* como novo suporte de texto e perspectivas para sua leitura no âmbito dos estudos literários, tomando por parâmetros a história cultural da leitura, do texto e do suporte como estudado pelo historiador Roger Chartier. Imiscui-se, nesta discussão, a participação do jogador e de sua oralidade na construção das narrativas do jogo no *corpus* observado neste texto, *The Sims*. Observa-se que os jogadores constroem e gravam suas narrativas orais tendo o jogo *The Sims* como base ficcional.

Palavras-chave: Videogame. Suporte. História Cultural. *The Sims*.

ABSTRACT: This paper presents notes on the research “Literature, Video & Reading: intersemiosis and multidisciplinary”, focusing on the videogame as new text support and prospects for its reading under literary studies. The investigation takes as parameters reading, text and support’s cultural history as studied by Roger Chartier. This text regards the participation of the player and his orality in the construction of the game’s narrative, specifically the case of *The Sims*. It is observed that the players create and record their oral narratives having *The Sims* as their fictional basis.

Keywords: Videogame. Support. Cultural History. *The Sims*.

1 Introdução

O estudo do texto do *videogame*³ como objeto de leitura e suas possíveis apreensões no âmbito dos Estudos Literários é um conceito novo. Primeiro, conforme pôde ser constatado durante a pesquisa⁴, existe, no Brasil, uma carência de estudos na área de *videogames*.

¹ Estudante de mestrado, Programa de Pós-Graduação em Letras, UFES. Bolsista da FAPES. Graduada.
E-mail: flemos.adriana@gmail.com

² Trabalho da pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Espírito Santo, iniciado em 2013.

³ Esse tipo de jogo pode ser chamado jogo digital ou *videogame*. Para Grant Tavinor (2009), o termo *videogame* é uma cunhagem que faz alusão a qualquer jogo digital, seja ele jogo de computador ou jogo eletrônico. A nomenclatura também é amplamente usada na série de livros teóricos de Mark Wolf e Bernard Perron (*Video Game Theory Reader 1 e 2*, 2003) e o uso do termo *videogame* ocorre como palavras separadas (video game), o que é devidamente explicado nas obras mencionadas.

⁴ A revisão de pesquisas feitas sobre o estudo do *videogame* pode ser lida no artigo “Videogames, leitura e literatura: aproximações bibliográficas multi e transdisciplinares”. (Con)textos Linguísticos, v. 7, p. 6-27, 2013.

Segundo, porque a área de estudos de *videogame* como mídia séria, ainda não está consolidada internacionalmente, conforme visto em *The Ethics of Computer Games*, de Miguel Sicart (2011), *The Art of Videogames*, de Grant Tavinor (2009) e *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, de Ian Bogost (2011). Apesar do trabalho que vem sendo conduzido, sobretudo pela pesquisadora Lynn Rosalina Gama Alves, da Universidade Federal da Bahia, as pesquisas no Brasil ainda se estabelecem de forma periférica e têm se tornado especializadas no estudo e criação de *videogames* para serem usados como suporte em processos didático-pedagógicos e não como objetos culturais com propriedades particulares e que podem ser estudados em sua singularidade.

A ideia desta pesquisa é que se compreenda o *videogame* como um objeto cultural específico e, a partir disso, que se possa apreendê-lo em estudos que aconteçam em interface com a literatura, multi/transdisciplinarmente. O desejo é de que possamos tratar a leitura feita do objeto *videogame* e que ele seja considerado uma materialidade de texto.

2 A História Cultural, textos, leitura e *videogame*

No que podemos ler sobre os estudos culturais do texto e da leitura desenvolvidos por pesquisadores como Roger Chartier (1994, 2002), Vera Lúcia Paiva (2006), Cilza Carla Bignotto (1998), Alan Galey et al. (2011) e Maria Amélia Dalvi (2014), nossa pesquisa percorreu um longo caminho entre as gravuras e rabiscos expostos nas cavernas até a materialidade *livro*. Os meios de comunicação são modernizados à medida que a sociedade, a cultura e a tecnologia avançam. Muitos anos se passaram desde a invenção do papiro até o códice e, a cada vez que a tecnologia transformou a maneira pela qual as pessoas se comunicavam, aconteceu, segundo a história cultural, um grande impacto.

De acordo com Bignotto (1998), o livro não teve, desde o seu início, a mesma configuração que tem hoje. Ela argumenta que o tipo de matéria prima utilizada, a padronização de fonte, a diagramação e outras questões relativas à publicação foram alteradas. Popularmente, imagina-se que esses novos suportes para texto, como a tela do computador, *tablets*, *I-pads* e *e-book readers*, acabam por descaracterizar a leitura e o texto em si. Na realidade, o livro, em sua materialidade, já é um suporte aperfeiçoado pela

tecnologia. Os avanços tecnológicos que alteram o suporte do texto também mudam sua leitura.

Ler um rolo de papiro, que precisa ser seguro com as duas mãos para se manter aberto, é diferente de ler um códex, que pode ser apoiado em uma mesa, deixando as mãos livres para anotar ou consultar outros livros; o que por sua vez é diferente da leitura de um livro impresso de bolso, que pode ser manuseado em qualquer lugar – e que se for perdido, não causará grande prejuízo ao dono. (BIGNOTTO, 1998, p. 5)

O objeto livro se dá a ler e apreende-se através da sua materialidade, ou seja, do seu papel, da maneira como foi selecionado, qualificado, pensado, editado e prensado: a feitura de um livro envolve um processo (muitas vezes anônimo e despercebido pelo leitor) que passa por várias mãos e, na sua feitura, imiscui-se uma leitura de toda uma história, de toda uma cultura do material escrito e da cultura literária. Esse material encerra leituras, engendra hábitos, transmite posturas. O leitor tem com esse objeto um relacionamento físico, fruto de uma construção social, histórica e cultural. O livro não é um objeto natural, dado: ele é uma construção tanto subjetiva quanto física.

Os livros, manuscritos ou impressos, são sempre resultado de múltiplas operações que pressupõem decisões, técnicas e competências bem diversas. [...] O que está em jogo aqui não é somente a produção do livro, mas a do próprio texto, em suas formas materiais e gráficas. (CHARTIER, 2012, p. 8)

O *videogame*, como objeto que materializa um texto/uma mensagem, é tido por nós como parte de uma série de meios de comunicação tecnologicamente aprimorados. Frisamos a nossa concordância com o pensamento de Chartier (1998) em *A aventura do livro: do leitor ao navegador*, porque cremos que não houve ruptura ou fim da história do códice com o advento de Gutenberg. Ao contrário: o códice continuou a ser usado por muito tempo e de maneira paralela ao livro impresso. Foi através da sua forma manuscrita que as cópias de publicações proibidas puderam ser circuladas. Em comparação com essa ideia, percebemos que a dificuldade da aceitação das novas materialidades eletrônicas dentro dos estudos textuais, como objeto de estudo em campos científicos de materialidades estruturalmente tradicionais como a literatura, tanto é embasada nas representações que temos dos livros quanto da leitura que é feita deles.

A pesquisadora Maria Amélia Dalvi desenvolve, no artigo *Literatura no Currículo da*

Escola Capixaba de Ensino Médio, ponderações para além do conteúdo dos textos prescritos

pelo currículo de literatura. Dalvi reflete sobre a materialidade do texto e a forma como diferentes suportes afetam as leituras dos conteúdos:

Assim, é necessário problematizar e ensinar a respeito das variadas formas pelas quais os textos ficcionais e não ficcionais são lidos, em suas diferentes materialidades e as distintas inscrições das obras [...], parece-nos que quem não aprendeu a atentar às diferenças na produção de sentidos entre ler, por exemplo, um poema manuscrito em um caderno, publicado em um livro autoral de poemas artesanal, em grande tiragem ou em versão de bolso, inserido em uma antologia, rabiscado na porta de um banheiro, dado a ler em uma prova de concurso, pichado na parede de uma grande cidade, reproduzido como postagem no *Facebook* ou transformado em ilustração de conteúdo em um livro didático é um leitor para quem a escola não cumpriu plenamente seus propósitos. (DALVI, 2014, p. 145-146)

No artigo “*Beyond Remediation: The Role of Textual Studies in Implementing New Knowledge Environments*”, Alan Galey e os demais autores (2011) discutem principalmente o paradoxo dos estudos dos objetos culturais enquanto novas tecnologias digitais. Se, por um lado, não há como pensar em artefatos físicos que possam ser transformados em digitalizações e continuar com os mesmos atributos, oferecendo as mesmas apropriações, por outro, a cultura é passada de geração em geração e o seu avanço tecnológico vai, de uma maneira ou de outra, incorporar-se nas formas pelas quais as pessoas se comunicam. Para os autores, não é possível estudar a leitura ou o livro sem pensar em sua história. A partir dessa ideia, irrompe-se o paradoxo da necessidade do estudo da tecnologia e da leitura de maneira comparativa e sua relação com a representação mais física que temos dela – o livro ou o manuscrito. Afinal, a leitura do *videogame*, caracterizado como “*digital narrative*, assim como *electronic literature* e *videogames*” (GAILEY et al, 2011, p. 234), pode ser feita de maneira a gerar a incorporação de métodos tradicionais de estudos de texto a essas novas formas multimidiáticas. De acordo com os autores do artigo, é através do estudo textual (*Textual Studies*) que se faz uma leitura da história das práticas de produção e apropriação de textos, desde o passado através do futuro, de maneira a compreender as implicações técnicas das novas culturas de textos digitais, unindo o tradicional e o inovador. Os pesquisadores concluem o artigo com a certeza de que não é possível mais compreender a leitura da história como se ela fosse:

A narrativa na qual uma tecnologia faz com que outra desapareça (pro bem ou mal dessa), não mais se sustenta nos estudos textuais contemporâneos; ao contrário, historiadores de livros como Roger Chartier (1995), Peter Stallybrass (2002), e Adrian Johns (1998; e Apud Grafton, Eisenstein, e Johns 2002), e historiadores de mídia como Lisa Gitelman (2006), tem nos levado a considerar como as tecnologias escritas se intercalam e se modificam e como essas tecnologias estão implicadas em práticas de leitura que têm suas próprias histórias. (GAILEY et al, 2011, p. 395, tradução nossa)

Segundo os pesquisadores, com a quantidade de dispositivos e de formatos de mídias digitais que temos à disposição, não é possível que os pesquisadores de textos e leituras se mantenham em estudos superficiais sobre este ou aquele formato. É preciso especificidade e profundidade na leitura dessas novas tecnologias. Pensando além da questão, *existe um futuro para os livros?*, Galey argumenta que os estudiosos precisam projetar pesquisas dessas novas formas digitais configuradas em muitos esquemas de leitura e que não podem mais ser estudadas segundo fórmulas utilizadas no passado, privilegiadoras do estudo do objeto *livro*. Em artigo intitulado “*Languages, books and reading from the printed world to the digital text*”, Chartier (2004) fala sobre o texto digital e seu idioma. Para ele, o inglês se tornou uma língua franca no universo digital, fazendo com que as produções tenham essa dimensão universal. Ademais, o autor afirma a necessidade de se entender a história das publicações para entender como lê-las. Com a quantidade de materialidades que temos à nossa disposição hoje, diferentes leituras de um mesmo projeto são feitas.

Em se tratando de ordem do discurso, o mundo eletrônico cria uma tripla ruptura: ele provê uma nova técnica pra inscrever e disseminar a palavra escrita, ele inspira um novo relacionamento com os textos, e ele impõe uma nova forma de organização para esses textos. (CHARTIER, 2004, p. 142, tradução nossa)

Para Chartier, a leitura digital, pela primeira vez na história,

[...] combina a revolução do meio tecnológico de reprodução da palavra escrita (como a invenção da prensa móvel), a revolução na mídia da palavra escrita (como a revolução do codex), e uma revolução no uso e na percepção do texto (como em várias revoluções na leitura). (CHARTIER, 2004, p. 142-143)

A leitura do *videogame* se faz viável dentro de uma perspectiva de leitura que, principalmente, compreende que o processo envolve muito mais do que palavras, envolve o mundo (FREIRE, 1981, p. 9). Por isso, antes de lermos a palavra escrita, lemos as imagens, os símbolos, a natureza e as pessoas. Porém, o contato com esse objeto cultural nos faz perceber

a necessidade de que haja um olhar e um tratamento específico no tocante à análise do seu texto, tanto como uma continuação quanto a evolução correspondente aos avanços tecnológicos que passam e passaram as mídias de transmissão de informação, de linguagem e de texto.

3 A oralidade e a construção das narrativas, o caso do jogo *The Sims*

A perspectiva da participação do jogador de *videogame* na leitura e compreensão desse texto narrativo se imiscui, muitas vezes, no processo de oralização e discursividade dos fatos que são apresentados em tela durante o *jogar o jogo*. Segundo Eric Alfred Havelock, em seu livro *The muse learns to write* (1986), a questão da oralidade e sua relação com o texto escrito está em debate nos estudos contemporâneos e um dos pontos fortes e problemáticos a esse respeito é observado a partir de discussões filosóficas e psicológicas: se a comunicação oral é resultado de um estado mental oralizado ou um tipo de consciência diferenciada que se relacionaria mais com um estado de consciência letrado (HAVELOCK, 1986, p. 24). Deixando de lado estas questões tão pungentes, parte-se para a comunicabilidade da linguagem oralizada – e seu poder de alcance. Quando estabelece as conexões entre o interlocutor e o ouvinte, a linguagem oral torna-se coletiva. Isso, porém, não foi suficiente para os Gregos, que se preocuparam em preservar os textos falados em formato escrito através do alfabeto e a consoante pura, que “supria nossas espécies com uma representação visual de um som linguístico que era tanto econômico quanto exaustivo” (HAVELOCK, 1986, p. 60, tradução nossa). De acordo com Havelock, houve, nessa época, uma mudança importante que permitiu que “a musa do canto pudesse traduzir-se em uma escritora” (HAVELOCK, 1986, p. 62, tradução nossa). A oralidade, que se estabelece no discurso de quem joga, transforma a narrativa em performance e funciona como comunicação entre um interlocutor e um ouvinte. Dessa forma, a linguagem permite que usuários estabeleçam comunicação, o que implica a definição de comunicação interpessoal de Havelock:

A genialidade da linguagem convencional espontâneas reside na sua expressividade; sua capacidade de dar voz às sensações imediatas e impressões e sentimentos entre indivíduos, e também modelos sociais e da moda e ideias enquanto elas são sentidas pela comunidade. É maravilhosamente flexível e móvel e sempre foi. É isso que é

falar. (HAVELOCK, 1986, p. 64, tradução nossa)

Observa-se esse processo de discursividade, por exemplo, no relato de experiência evidenciado pelo trabalho “As narrativas dos jogos eletrônicos e suas possibilidades educacionais”, de Cristiano Moreira e Dulce Márcia Cruz (2009). A intenção do artigo é relatar sobre as práticas desenvolvidas durante uma oficina de produção de textos realizada entre março e abril de 2007, com alunos Colégio de Palhoça, em Santa Catarina, e a escrita dos textos se deu em interface com os *videogames*: os alunos deveriam contar uma história a partir de um *game* (MOREIRA; CRUZ, 2009, p. 181).

Um dos jogos que serve de base para um dos relatos é o *The Sims*. De acordo com a descrição feita por uma estudante,

The Sims é um mundo completamente cheio de vida. Não se trata apenas de um jogo de computador. A maioria dos jogos de computador apresenta um único ponto de vista. As simulações mantêm você dentro de um limite, mas com várias alternativas. Você nunca pode ver o que está passando no íntimo dos personagens. Em *The Sims*, as coisas não são bem assim, você consegue ficar muito mais próximo de seus personagens, suas decisões irão colocá-los frente a frente. E o que é importante, suas decisões direcionam criação das personalidades deles. Sims não são personagens de papel para recortar, estes Sims, são criaturas com temperamento, necessidades e urgências, com desejos até de comer uma pizza. Seus Sims podem parecer muito com você, ou até mesmo com seus pais ou com os pais do presidente. Você pode criá-los da forma que quiser, pode encher a casa de eletrodomésticos ou de vários Sims. Mas uma vez que você tenha feito isso, a casa deles terá algumas necessidades que você precisará atender. Como em nosso dia-a-dia, o mundo dos Sims requer julgamentos e tomadas de decisões, que, em alguns momentos, farão você querer arrancar os cabelos! Em *The Sims*, você não é apenas um observador, e sim, o criador da essência destes seres, define características sutis de personalidade e os coloca em casas projetadas por você mesmo. Como em um lar qualquer, existem horas de paz e cooperação, entretanto o inferno pode surgir de uma hora pra outra e é nesse momento que deverá manipular guiar [sic] seus Sims. *The Sims* pode se parecer muito com um filme de comédia e você, com um diretor de teatro. Em resumo *The Sims* é o jogo onde você tem o poder de “controlar” vidas. (MOREIRA; CRUZ, 2009, p. 182-183)

The Sims é um dos exemplos usados por Miguel Sicart (2011) para explicar a questão complexa dos jogos hoje e afirmar que os personagens de *The Sims* são apenas simples brinquedos: o jogo é uma simulação feita para que os usuários se divirtam numa arquitetura ergódica, ou seja, de ganhos e recompensas.

Quando o jogador aceita jogar um jogo qualquer, ele automaticamente sabe que deve

cumprir as regras necessárias para a manutenção do jogar o jogo e ter o seu comportamento controlado pelas mesmas. Para Sicart, *The Sims* é altamente complexo em sua questão moral porque, por ser uma simulação, preserva certos aspectos do sistema original, ou seja, o mundo e como a sociedade nele se comporta; pode, por isso, ser interpretado não só como uma simulação da vida social ocidental, porque, para ser bem sucedido no jogo, os jogadores devem fazer com que seus avatares trabalhem, comprem itens de maneira ostensiva e façam amizades; mas também não deixa de ser uma produção de sociedades pós-capitalistas. Mas não nos aprofundemos nas questões morais inerentes ao jogar *The Sims*. Discute-se, a partir deste ponto, a recepção do jogador e a produção narrativa que se imbrica na discursividade do mesmo.



Figura 1: Imagem do jogo *The Sims* (2000)

O jogo, popular e extremamente difundido no Brasil, contém elementos variados que propiciam ao jogador uma enorme liberdade criativa. Observa-se isto nos anúncios publicitários para a edição *The Sim 4*, lançado em 2014:

Sims com Grandes Personalidades: crie e controle uma geração nova de *Sims* com grandes personalidades, emoções novas e visuais distintos.

Novas Possibilidades: os *Sims* com grandes personalidades e emoções novas lhe dão possibilidades infinitas para criar histórias ricas, divertidas e estranhas. (EA GAMES, 2014, *online*)

Parte do impacto positivo criado pelo jogo advém, desde a edição de 2000, da participação do jogador e da liberdade que a estrutura do jogo propicia a ele. Não há narrativas prontas, não há enredo, não há personagens: os jogadores criam os personagens, criam a casa onde eles vão morar, escolhem os empregos e as personalidades de cada *avatar*. Também escolhem os móveis, as roupas, os cabelos e com quem e de que forma os personagens irão se relacionar. Contemplando, novamente, o artigo de Moreira e Cruz (2009), lemos, no trecho de um dos alunos, a narrativa do jogo Tíbia:

Exemplo de texto narrativo

Jogo: Tíbia

Aluno: Victor Zadorski Silveira

"Em um lugar meio distante da capital de um país muito pequeno um rapaz chamado Harry que mal tinha chegado no lugar, não tinha amigos, e por isso as crianças de lá ficavam fazendo brincadeiras de mal gosto e um rapaz simpático foi falar com ele para eles serem amigos. O rapaz foi logo se apresentando e se chamava Vinicius que tinha bastante amigos ali como Augusto, Guilherme então como esses outros rapazes não tinha simpatia com ele, foram logo querendo arranjar briga e muita confusão. Então como ele ficava dando bola para esses guris, eles foram em grupos e bateram no Harry, ele ficou com olho roxo e todo machucado, e ele foi crescendo naquela cidade com aquele grupo contra ele, e seus amigos ajudando ele. Então ele foi ficando com raiva dos guris que ficavam incomodando ele desde pequeno, e ele foi treinando para ver se ficava mais forte para lutar com esse rapazes, então ele e seus amigos foram para lá descontar sua raiva. Então ele descontou sua raiva e viu que a briga não levou a nada, porque no final ele ficou amigo dos guris da vila" (MOREIRA; CRUZ, 2009, p. 183).

É dessa forma que jogadores relatam suas experiências nos jogos e, no caso de *The Sims*, a narrativa se desenvolve de maneira ainda mais independente, já que o jogador é responsável pela criação dos personagens e pelas histórias que acontecem. Na realidade, não há história básica no jogo *The Sims*, há apenas ferramentas para que o jogador possa criar a sua própria narrativa, que é, normalmente, livre e oralizada. A história é concretizada por meio da discursividade dos fatos, quando o jogador é interpelado por um interlocutor e lhe explica ou lhe conta a história de seus *Sims* e dos acontecimentos do jogo, como promoções no emprego, acidentes etc.

Observemos as narrativas oralizadas criadas por jogadores e disponíveis em vídeo no sítio virtual *Youtube*:

Aqui estou eu de volta com *The Sims* histórias da vida, e de novo aqui de volta com a nossa amiga linda Rita, a traidora, é, essa mesma, a traidora, a trocadora de

namorado, a troca chifre, a gorda. Não podemos esquecer da gorda. Então... Ela foi dormir, né? [...] A carona de Rita chegará em cerca de uma hora, então Rita, se prepare pra trabalhar então por que querida, você vai trabalhar, vai se sustentar... bora, ninguém vai te sustentar não. [...] Bom, a nossa amiga chegou aqui com uma promoção, agora ela é roteirista. (SAMANTA GAMER, *The Sims - Histórias da Vida*, Capítulo 8, Mentiroso, vídeo publicado em 14/05/2014)

Minha vida nunca foi fácil, o pouco que conheci meus pais eles viviam brigando. Meus pais morreram quando eu tinha 4 anos, a única lembrança que guardo é uma foto de casamento. Fui criada pelos meus avós maternos em Sunset Valley, pois minha avó vendeu a casa dos meus pais e juntou com outro dinheiro que estava guardado por ela caso um dia precisasse dele. Com o dinheiro viajamos para sunset valley, ela comprou uma bela casa e meu avô não deu um centavo, o que causou raiva por parte da minha avó. Eu como neta não poderia escolher um lado, mas se eu pudesse daria razão para minha avó. (AMNESIA PASS, *The Sims 3 Série DUBLADO* Minha história, Capítulo 1, vídeo publicado em 28/09/2013)

Aí a pia quebrou, pediu pra chamar o encanador e o cara virou e falou que não tinha encanador que pra ligar amanhã, aí quem apareceu? Apareceu o Tomaz, [...] quem não sabe quem é o Tomaz assiste o capítulo 2 que vai tar na sessão de vídeo. Aí ele vai consertar aqui, vamos ver mesmo se ele vai consertar. (JOÃO THESIMMERS, *The Sims 2* [História de Bichos], Capítulo 3, Brincando com o cachorro, vídeo publicado em 08/07/2014)

Hoje vamos contar a história de Seu Zé. Seu Zé é uma pessoa normal como todas as outras, aliás, tão normal e ordinária que pertence à maior classe econômica do Brasil, como se destacar desse jeito, não é mesmo? Seu Zé tem uma rotina comum, viúvo, sem filhos, acorda cedo para trabalhar, precisa enfrentar o caos do transporte público. Pra que tudo isso? Para chegar ao seu local de trabalho, a boa e velha padaria Soares. Ali, seu Zé se sente diferente, atende a todos com um sorriso no rosto para, às vezes, não receber nem um simples “muito obrigado”. (RODRIGO CHICHIERCHIO, *A História de Seu Zé*, *The Sims™3*, Machinima, vídeo publicado em 01/05/2013)

Há, ainda, outras narrativas orais disponíveis em vídeo no sítio virtual *Youtube*; elas podem ser acessadas depois de uma busca com as palavras-chave *The Sims história*, por exemplo, no buscador do próprio sítio.

As narrativas selecionadas para este texto, gravadas em áudio pelos próprios jogadores, denotam de que forma as pessoas demonstram sua relação com o jogo e como o enredo e os personagens são tão importantes quanto à própria mecânica do jogo. A usuária Samanta Gamer demonstra certo desprezo pela personagem Rita, criada e controlada por ela, e do seu suposto comportamento infiel em relação a outros *Sims*. A história e o comportamento de Rita foram criados por Samanta e são ficcionais, e a jogadora vai relatando todos os passos da personagem mais ou menos ao mesmo tempo em que as ações ocorrem, com o uso da gravação do jogar o jogo e da voz da jogadora.

A usuária Amnesia Pass fez um recorte das cenas que desejava mostrar no vídeo e narrou a história da sua personagem em retrospectiva e em primeira pessoa. As cenas usadas no vídeo são do jogo e dos personagens que ela criou.

João Thesimmers tem uma série de episódios nos quais narra a vida dos personagens criados por ele. No trecho selecionado para este texto, ele faz uma pequena retrospectiva antes de começar a narrar os fatos do capítulo 3. Rodrigo Chichierchio, por outro lado, narra a história de Seu Zé em terceira pessoa, utilizando recortes do jogo anteriormente gravados e entremeia, em sua narrativa, aspectos do enredo, do personagem e de sua opinião acerca dos fatos.

4 Algumas considerações

Não é objeto deste texto esgotar as possibilidades de pesquisa sobre como os jogadores se relacionam com os jogos (no caso *The Sims*) e como essa relação se estabelece no campo da discursividade, ou ainda sobre os próprios textos orais que são apresentados de maneira transcrita; uma das intenções deste artigo é a de incluir, dentro das pesquisas do campo de estudos literários, os estudos sobre os textos dos *videogames*, aqui considerados como plataformas ou materialidade para objetos culturais. A partir dessa premissa, foi possível tecer algumas considerações sobre as práticas de discursividade e oralização desenvolvidas por jogadores de *The Sims*, através da apreciação dos vídeos criados pelos mesmos e disponíveis em sítios virtuais.

O que parece, em primeira análise, é que há uma tentativa de diálogo com outros jogadores que possam visualizar os vídeos publicados e que, a partir de então, haja interatividade. Alguns dos jogadores que criaram esses vídeos pedem opiniões (para os que estão assistindo) sobre como os personagens devem interagir ou sobre como eles devem continuar jogando seus jogos; alguns usam-nos como ferramenta para contação de histórias que foram desenvolvidas por eles próprios. Como tem uma engenharia extremamente flexível, o *The Sims* parece proporcionar aos jogadores grande liberdade de criar narrativas e interagir entre si, a partir de suas criações.

Jogos como o *The Sims*, que se configuram como suportes para a criação de enredos, narrativas e de personagens, tanto oralmente quanto por meio da escrita, podem suscitar

pesquisas que abordem, por exemplo, a) o caráter lúdico dos jogos e de suas engenharias; b) a função do jogador como coautor do texto do jogo; c) os pequenos textos instrucionais do jogo e a recepção ativa do jogador; d) a discursividade como expressão narrativa do jogador; e e) formas de expressão discursivas ao jogar etc. Intentou-se, neste texto, abarcar os *videogames* e jogos como *The Sims* no certame que versa sobre discursividade, narrativa e os suportes para textos que possam ser utilizados como *corpus* em estudos literários, textuais ou linguísticos.

REFERÊNCIAS

BIGNOTTO, Cilza Carla. O computador e a leitura “natural”. In: **Leitura. Teoria & Prática**. Campinas, v. 32, p. 3-10, 1998.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge: MIT, 2007.

CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII**. Tradução de Mary Del Priore. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1994.

_____. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. Tradução Reginaldo de Moraes. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo; Edunesp, 1998.

_____. **A História Cultural entre práticas e representações**. Tradução Maria Manoela Galhardo. 2 ed. Portugal: Difel, 2002.

_____. Languages, books, and reading from the printed word to the digital text. In: **Critical Inquiry**. n. 31, The University of Chicago Press, 2004. p. 133-152.

_____. **Literatura e cultura escrita: estabilidade das obras, mobilidade dos textos, pluralidade das leituras**. Escola São Paulo de Estudos Avançados. 2012. Disponível em: <http://www.espea.iel.unicamp.br/textos/IDtextos_138_pt.pdf>. Acesso em: 18 de jan. 2013.

DALVI, Maria Amélia. Literatura no Currículo da Escola Capixaba de Ensino Médio. **Educar em Revista**. Curitiba, Editora UFPR, n. 52, p. 137-153, abr./jun. 2014.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. Editora Cortez, São Paulo, 1981.

GALEY, Alan; CUNNINGHAM, Richard; NELSON, Brent; SIEMENS, Ray; WERSTINE, Paul. Beyond Remediation: The Role of Textual Studies in Implementing New Knowledge

Environments. In: **New Technologies in Medieval and Renaissance Studies** 3. p. 21–48, 2011

HAVELOCK, Eric Alfred. **The Muse Learns to Write: Reflections on Orality and Literacy from Antiquity to the Present**. Yale University Press, 1986.

MOREIRA, Cristiano; CRUZ, Dulce Márcia. As narrativas dos jogos eletrônicos e suas possibilidades educacionais. **Teoria e Prática da Educação**. Maringá, v. 12, p. 179-184, 2009.

PAIVA, Vera Lucia Menezes de Oliveira e . O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras: breve retrospectiva histórica. In: **7º Encontro do CELSUL**(Centro de Estudos Linguísticos do Sul), 2006, Pelotas. Programação e Resumos. Santa Maria: Gráfica Editora Pallotti, p. 68-68, 2006.

RETTBERG, Scott. Games/Gaming/Simulation in a New Media (Literature) Classroom. In: DAVIDSON, Drew (Org.). **Beyond Fun: Serious Games and Media**. ETC Press, pp. 110-117, 2008.

SICART, Miguel. **The Ethics of Computer Games**. The MIT Press, 2011.

TAVINOR, Grant. **The Art of Videogames**. Malden MA: Wiley Blackwell, 2009.

THE SIMS. **Electronic Arts**. 2000.

THE SIMS 4. **Electronic Arts**, 2014. Disponível em: <<https://www.thesims.com>>.

Outras referências

SAMANTHA GAMER. *The Sims - Histórias da Vida (Cap.8) – Mentiroso*, Youtube, 14/05/2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KuJaz1vjMZg>>. Acesso em: 17 out. 2014.

AMNESIA PASS. *The sims 3 Série DUBLADO Minha história Capítulo 1*, Toutube, 28/09/2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=OYYBEWdsBxA>>. Acesso em: 17 out. 2014.

RODRIGO CHICHERCHIO. *A História de Seu Zé | The Sims™ 3 Machinima*, Youtube, 01/05/2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-6l3d2usm0w>>. Acesso em: 17 out. 2014.

JOÃO THESIMMERS. *The Sims 2 [História de Bichos] Capítulo 3 - Brincando com o cachorro*, Youtube, 08/07/2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=VE3LSeueM6o>>. Acesso em: 17 out. 2014.

[Recebido: 20 set.14 – Aceito: 08 jan.15]