

Casa, Jogo, Performance: o uso do The Sims 4 como simulacro de ações investigativas em performance

Mestra Mel Taynná Brito Araújo Andrade (UFC)

Doutor João Vilnei de Oliveira Filho (UFC)

SIMULAÇÃO DE VIDA

O artigo apresenta parte da dissertação do mestrado em Artes¹ (ANDRADE, 2021), em que utilizo o jogo eletrônico The Sims 4 (TS4) para realizar ação performativa, tendo como objetivo a apropriação dos recursos de criação do jogo ao refazer a casa da minha infância, assim, criando possibilidades investigativas na relação com a memória e do próprio processo de criação em arte.

Carinhosamente chamada de “cento-e-dezesseis”, foi o primeiro lugar que reconheci como casa, como lar, um reduto de lembranças, de traumas, de imagens da infância, das brincadeiras solitárias, do amor de mãe, de invasões e de despedidas.

Ao longo dos anos criei o hábito de, sempre que podia, desviar o caminho para passar em frente à cento-e-dezesseis, assim, acompanhei as transformações que ela sofria: mudança do portão da frente, pintura de uma nova cor da fachada, janelas do andar superior fechadas com tijolos, paredes pichadas. Ao longo de vinte anos, a casa foi se transformando até se tornar ruína.

Como posso falar sobre uma casa a partir da evocação memorial? Será possível criar uma ação performativa a partir da construção de uma casa em um jogo, mais especificamente no The Sims 4? Quais as relações e representações aparecem ao jogar? De que forma o jogo pode me permitir conhecer melhor uma casa?

No TS4 não existe um roteiro de jogo a ser seguido, conquistas específicas ou mesmo “chefões” para serem derrotados, não há *game over*: “No The Sims, jogadores constroem casas e conduzem suas vidas através de personagens virtuais (Sims) nas vizinhanças e comunidades. [...] O jogo envolve os jogadores que alternam entre jogar e construir coisas” (GEE & HAYES, 2010,

¹ Mestrado em Artes do Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal do Ceará, linha de pesquisa de Arte e Processo de Criação: Poéticas Contemporâneas.

p. 2, tradução minha²). Sendo um jogo do gênero de simulação de vida, transformar um espaço e comandar as experiências dos personagens nele. Como na vida real, se um *Sim*³ morre, o jogo não acaba, podemos continuar a jogar com os outros membros da família ou mesmo com outras famílias.

Bachelard diz que “toda a nossa infância está por ser imaginada. Ao reimaginá-la, temos a possibilidade de reencontrá-la na própria vida dos nossos devaneios de criança solitária.” (BACHELARD, 1988, p. 94) Eu poderia recriar e simular situações, reviver memórias, pois o jogo me possibilitava reimaginar e fantasiar sobre vivências.

Outro aspecto que me estimula enquanto jogadora, e na criação deste trabalho, é o que Gee & Hayes apresentam em *Women and Gaming* sobre a relação de auto representação e formação de identidades dentro dos jogos:

Foi dito que a sociedade ocidental tem focado em “self-fashioning” (projetando a si mesmo) desde o Renascimento (Greenblatt, 1983), mas a tendência está certamente em seu auge hoje em dia. As pessoas podem fazer e refazer a si mesmas no mundo real e em uma grande variedade de mundos virtuais. (GEE & HAYES, 2010, p. 146, tradução minha)

Esse tipo de representação não acontece somente com jogos como TS4, mas também em jogos e mundos virtuais como *World of Warcraft (WOW)* e *Second Life (SL)*⁴ onde “há uma imensidão de outras identidades que as pessoas podem criar, transformar e recriar”. (GEE & HAYES, 2010, p. 146, tradução minha⁵) O personagem que o jogador joga, naquele ambiente virtual, não é só uma representação, mas uma extensão dele; assim, esse personagem torna-se uma espécie de espelho do *self*, conectando os mundos real e virtual. De forma semelhante, Teresa Luzio aponta para essa relação na performance, em que “a construção do *self* tem sido experimentada através de combinações entre factos e ficção, em representações de si.” (LUZIO, 2017, p. 29)

² In The Sims, players build houses and guide the lives of virtual characters (‘Sims’) in neighborhoods and communities. [...] His games involve players alternating between playing the game and designing things.

³ *Sims* são como são chamados os personagens humanóides.

⁴ Importante ressaltar que *Second Life* não é considerado um jogo, mas sim um “ambiente virtual e tridimensional que simula a vida real e social do ser humano através da interação entre avatares.” Disponível em: <https://secondlife.com/>. Acesso em 07/03/2021.

⁵ The myriad of other identities people can create, transform and recreate.

Esse tipo de “experiência narrativa”, como explica Renata Gomes (2008), equivale às possibilidades da ação performativa como espaço que permite uma auto representação do *self*, assim compreendo que minha inscrição como personagem no jogo é também uma ação performativa, tendo as imagens de capturas de tela como os registros dessa ação. Sobre isso, Luzio ressalta que “a ação performativa e os registros são uma forma de escrita de si, que prolonga a observação do acontecimento para além da duração imediata da sua experiência.” (LUZIO, 2017, p. 30) A jogabilidade do TS4 não nos permite reviver cenas e acontecimentos, sendo assim, cada evento é único e parece estar disposto à casualidade e imprevistos como acontece também ao performer e à vida.

De forma semelhante fez Oliveira Filho (2013) em seu artigo “Jogo, Cidade e Comunidade”, ao utilizar o The Sims 3 para simular uma ação que ele próprio previa realizar na cidade. Parte da sua pesquisa de doutorado tinha o objetivo de “construir em Aveiro uma casa imensa, tão grande que transforme a própria cidade em parte/corredor dessa casa [...] em diferentes espaços da cidade.” (OLIVEIRA FILHO, 2013, p. 2) Ao iniciar um jogo, o autor cria o *Sim* Chico Gauba com o objetivo de trabalhar para receber *Simoleons*⁶ e poder comprar várias casas na vizinhança, para transformar cada uma delas em um cômodo. Mas uma das regras do jogo é que cada *Sim* só pode ser vinculado a uma casa ou terreno por vez e o plano de ter uma casa espalhada pela cidade era impossível. O imprevisto faz com que o plano seja alterado: agora, Chico Gauba teria sua casa, cômodo por cômodo, desmantelada por todo o terreno em que estava construída, experiência registrada em uma sequência de cinco vídeos — como é possível visualizar a partir do *QRcode* abaixo.

⁶ Nome dado ao dinheiro no jogo.

Figura 1 – Hiperlink para playlist de Chico Gauba.



Fonte – QRcode de link do Youtube.

O TS, para mim e para Oliveira Filho, tornam-se realmente simulações das situações que pensamos realizar em nossas respectivas pesquisas, como um piloto de avião que simula voos antes de poder pilotar no mundo real. É interessante observar como a versão que usamos de um jogo ou um tipo de material diferente pode resultar em algo que não prevíamos, como conclui o próprio autor ao dizer que a experiência que viveu com Chico Gauba o ajudou a incorporar o que acontece por acaso, por acidente e a partir das limitações e possibilidades do jogo no seu processo da pesquisa. (OLIVEIRA FILHO, 2013, p. 7)

Levando em consideração os diversos aspectos que contemplam o jogo virtual, em 2012, o Museum of Modern Art — MoMA, adquiriu 14 videogames para seu acervo de Arquitetura e Design, sendo o *The Sims* (2000) parte dessa coleção. Na época, houve grande alvoroço da crítica e da mídia que questionavam a autenticidade dos videogames enquanto arte. Segundo o MoMA, o que justifica essa aquisição é justamente o fato de que os *games* não só são considerados arte como também *design*: “our criteria, therefore, emphasize not only the visual quality and aesthetic experience of each game, but also the many other aspects — from the elegance of the code to the design of the player’s behavior — that pertain to interaction design.” (ANTONELLI, 2012)

Gomes compreende o videogame como imagem contemporânea que “carrega consigo uma diversidade incrível de linguagens, propostas estéticas, vieses ideológicos, modos de produção.” (GOMES, 2009, p. 88) Com foco no que chama de “game de personagem”, a autora conceitua sua pesquisa nesse tipo de jogo que tem como objetivo ser também uma experiência

narrativa, em que é vista através do chamado *gameplay*, que são aspectos da jogabilidade. Gomes fala ainda que a força desse tipo de jogo acontece a partir da imersão do jogador ao se colocar no corpo de um personagem nesse ambiente *faux 3D*⁷:

Bom, o que defendemos é que esse *loop* de controle entre jogador e meu personagem passa por estruturas atávicas de criação de sentido, num nível bem primário, a partir das quais é possível viver uma sensação muito forte de imersão, pois, ao controlar/ver meu avatar, recrio internamente movimentos por um espaço tridimensional. (GOMES, 2009, p. 91)

Para mim, o entusiasmo com o TS esteve associado às relações com o espaço e o tempo. Podemos ficar horas criando uma personagem ou construindo uma casa, revendo e refazendo cada detalhe e, quando finalmente decidirmos “iniciar” o jogo, o tempo de vida naquela casa dura enquanto se quiser jogar, ou seja, a *timeline* da “vida” dos *Sims* existe enquanto houver jogador atuando, como uma presença onipresente e onipotente, onde, segundo Caillois, “o jogo é uma criação onde o jogador é o senhor. Longe da severa realidade, surge como um universo que tem a sua finalidade em si mesmo existindo apenas enquanto for voluntariamente aceito.” (CAILLOIS, 1990, p. 189) Ao longo dos anos, e até hoje, sempre que jogo consigo ficar completamente imersa ao viver e criar outras vidas, outras pessoas, em outros espaços. Lugares seguros e que me permitem ser quem eu quero por quanto tempo eu quiser, longe da realidade e senhora das ações que ali acontecem.

O PROCESSO DE CRIAÇÃO NO THE SIMS

Construir a casa da minha infância no The Sims foi como as minhas primeiras experiências ao desenhar à lápis de cor a casa de formas diferentes, pretendendo ter uma aproximação mimética, dentro dos limites que a linguagem permite, “dessa relação entre jogo e arte, entre experiência lúdica e experiência estética. *Mais precisamente, entre a performance contemporânea e o ato de jogar.*” (OLIVEIRA FILHO, 2016, p. 165, grifo meu)

⁷ O que a autora denomina como *faux 3D* é “uma simulação de ambiente tridimensional, que ainda experimentamos por uma interface 2D [...]”. (GOMES, 2009, p. 90)

Uma das primeiras etapas do TS é a criação das personagens em um núcleo de *Sims* que irão morar juntos ou não e que não precisam necessariamente ter parentesco. Optei por fazer uma família com *Sims* que representassem a mim mesma, minha avó e minhas duas gatas, buscando ao máximo a aproximação dos traços físicos e de personalidade.⁸

Figura 2 – Representação de perfis no The Sims.



Fonte – Print de tela do The Sims.

Trabalhando com as limitações do TS que envolvem o tamanho do terreno, instrumentos e objetos que não são tal e qual o real, além das referidas características corporais das personagens, a construção envolveu a aproximação desse real dentro das regras do jogo. Quis construir a casa em uma vizinhança que fosse minimamente semelhante ao bairro em que a casa está, assim a cento-e-dezesseis ficou em uma vizinhança chamada *Windenburg* e que mais se assemelha ao bairro Praia de Iracema, em Fortaleza, onde a casa está construída.

Iniciei a construção da casa cento-e-dezesseis a partir da minha memória, mas em alguns momentos precisei usar fotos de quando eu tinha 4 ou 5 anos, para referência de alguns cômodos e detalhes de piso, cor de parede etc. Além das fotos, e por ter dificuldade para lembrar do piso

⁸ Apesar de ter jogado todas as versões, para essas ações optei por usar o The Sims 4 que me possibilitaria, por ser a versão mais recente da franquia, uma liberdade técnica maior tanto na construção da casa quanto na criação das personagens. A partir de agora, quando me referir ao The Sims, estarei falando especificamente das experiências na 4ª versão.

do banheiro superior e da cor da parede, perguntei à minha mãe e usei também as memórias dela como referência na construção.

Depois de horas jogando, consegui finalizar a casa. Muitos móveis eu não lembrava como eram ou quais realmente tinha; por isso, a casa parece estar “vazia”, pois somente coloquei elementos e objetos que eu lembrava com mais exatidão.

Figura 3 – Hiperlink para vídeo da casa.



Fonte – Gravação da tela do The Sims.

Parte da disposição dos móveis e detalhes da construção são de anos diferentes, mas fazem alusão a períodos específicos que lembro ou são referência em fotografias. Há detalhes importantes que fazem parte de algumas das histórias, como a casa de bonecas debaixo da escada da sala. Houve uma época, logo antes dos meus pais se separarem, que meu pai construiu para mim uma casinha de madeira debaixo da escada. Não há registros fotográficos dessa casinha, e é curioso pensar que meu pai, arquiteto, construiu uma casa dentro de uma casa; e eu construí uma casa virtual, onde tem uma casinha de bonecas semelhante à casa de bonecas que brincava quando criança. Mantive ainda a árvore no jogo porque a casa da Praia de Iracema não é completa sem ela. Hoje, há uma outra árvore passando por cima da casa, tal e qual o Flamboyant.

No TS4, podemos construir a casa na vizinhança sem correlacionar a uma família. Construí a cento-e-dezesseis, inicialmente, sem colocar nenhum *Sim*, partindo da ideia de que não havia ninguém morando lá. Quando construímos uma casa sem uma família vinculada a viver nela, nenhum *sim* terá acesso à casa, ficando fechada até que alguém esteja morando e, só então, outro *sim* poderá visitar. Da mesma forma que no jogo não posso entrar na casa da minha

infância, na vida real eu também não posso: não havia ninguém morando nessa casa, e ainda não havia conseguido descobrir quem são os donos ou qual imobiliária é responsável pela administração da casa.

Figura 4 – Mel não consegue entrar na casa, pois não há ninguém.



Fonte – *Print* da tela do The Sims.

Uma situação curiosa é que ao redor da casa sempre teve muitos bares e restaurantes, principalmente por conta da característica boêmia daquela área. Durante todos esses anos, os lotes ao redor foram alterados, seja por demolição, construção ou reforma, e pela grande rotatividade dos estabelecimentos, mas na casa cento-e-dezesseis não funcionou nada desde a nossa saída. Sei disso porque, ao passar naquela área, eu desvio e entro na rua da casa. Já houve diversas modificações externas na fachada, principalmente, onde alteram a cor da parede, repintam o número e trocam os portões de entrada. Há dois anos fecharam as janelas do andar superior com tijolos. Como a casa não tem função e ninguém morando, deve ter sido invadida

algumas vezes e por isso o que tenho visto é a casa se transformando em ruínas, sendo fechada cada vez mais.

OUTRAS FORMAS DE ENTRAR NA CASA

Ainda querendo explorar mais da estrutura do jogo para viver novas situações na casa, reconstruí a cento-e-dezesseis, dessa vez acrescentando as casas vizinhas conjugadas porque queria ambientar melhor o espaço e marcar a proximidade muro-a-muro com os bares da região. Para conseguir ter acesso à casa virtual, criei também uma nova família, com minha mãe, a gata Luna e eu mesma como personagens. Agora, com *Sims* vinculados à casa, eu conseguia entrar como visitante: a Mel-adulta passa a interagir com a Mel-criança.

Figura 5 – Fachada da cento-e-dezesseis.



Fonte – Print da tela do jogo.

Concomitante aos experimentos no TS4, fascinada pela ideia do fogo e a partir de uma imagem recorrente de uma memória antiga, passei a criar imagens-memórias. Após desenhar

cenar em que o fogo estava presente, passei a querer experimentar atear fogo na escada e na casa de bonecas que havia embaixo da escada.

Enquanto não materializava esse fogo, descobri que aprendendo uma prática de magia, disponibilizada em uma das expansões do *The Sims*⁹, poderia atear fogo em qualquer objeto. Então, sendo interator no jogo, como Mel-adulta, executei a magia na casa de bonecas, que rapidamente pegou fogo. Enquanto estava concentrada em registrar a cena em vídeo, procurando o melhor enquadramento, percebi que o fogo se espalhou para a escada, ao abrir o enquadramento percebi que a *Sim* Mel-criança estava presa no entrepiso e que também estava sendo incendiada, o fogo “castiga toda desobediência quando se quer brincar demasiado de perto com suas chamas.” (BACHELARD, 1994, p. 12).

Figura 6 – Hiperlink para vídeo da casa de bonecas pegando fogo.



Fonte – Gravação de vídeo da tela do jogo.

Utilizar o TS nesta pesquisa tem sido como esboçar ideias e testar um protótipo de ação, podendo realmente simular essas ações e, a partir disso, decidir se seriam realizadas no mundo real. Seja ateando fogo na casa de bonecas ou tentando entrar na casa e não conseguindo, o jogo vem para concretizar meus desejos que não são possíveis de realizar no mundo físico. Em *Women and Gaming*, a partir de uma série de entrevistas com jogadores de TS, os autores contam a história de Jesse, que começou a jogar no *The Sims Online*, fez parte de uma máfia de membros e depois migrou com essa nova “família” para o *Second Life*. A autora foca nas experiências das entrevistadas e a partir do relato de Jesse e das controvérsias nessa dicotomia

⁹ *The Sims 4: Reino da Magia* (2019).

mundo virtual-mundo real e pergunta: “Ainda é tudo jogo, mesmo com as pessoas fazendo o que querem que o jogo ou mundo permitem? Ou elas deveriam seguir regras de comportamento que são mais similares às do mundo real?” (GEE & HAYES, 2010, p. 158, tradução minha). Os autores narram uma situação famosa que aconteceu entre jogadores de *WOW*, após um dos membros do jogo falecer, realizaram um velório dentro do ambiente virtual, o qual foi atacado por outros jogadores. Essa situação gerou repreensão por alguns membros, mas outros jogadores persistiram que não era um problema e puseram as regras e objetivos do jogo em pauta: em que o ambiente de *WOW* é para batalhar entre jogadores.

Apesar de serem situações diferentes do que venho experimentando no *TS4*, essa situação levou-me pensar sobre as questões morais e que transferimos do mundo real para o virtual, pois, ao atear fogo na casa de boneca e sem intenção ter contribuído com a morte da Mel-criança (e, claramente, esse *Sim* não ser eu mesma), ainda assim gerou em mim culpa e um envolvimento emocional e psicológico que não esperava. Apesar de não doer fisicamente, fui tomada por questionamentos em torno da ação e sentimentos de luto, como diz Gomes “essa experiência parece nascer de uma certa sensação de imersão e presença – conquanto apenas psicológicas – através de um corpo virtual implicado no espaço-tempo do jogo.” (GOMES, 2008, p. 3)

APONTAMENTOS E DESDOBRAMENTOS

Percebo o quanto consigo me aproximar de novas questões a partir das reconstruções, experimentos e na criação representativa dentro do *TS4*. Possibilitando uma construção distinta daquela que idealizei no início, além de não ser a que melhor mimetiza o real, mas que, ainda assim, contribuiu para que eu conseguisse responder a algumas questões relevantes para a pesquisa.

A ação com o *TS4* desencadeou em mim a curiosidade de investigar trabalhos de outros artistas que também utilizassem os jogos eletrônicos ou mundos virtuais como instrumento artístico, como forma de comunicar ideias e experimentar novas interações e narrativas. Venho descobrindo uma diversidade de artistas que compreendem a criação de *games* enquanto

designer de jogos; outros que exploram criativamente tudo o que o *Second Life* pode oferecer; e ainda os que utilizam os jogos das maneiras mais curiosas, explorando e hackeando as estruturas pré-definidas – para mim, nesse grupo estão os trabalhos mais interessantes, pois são os que mais se aproximam com as produções conceituais em arte contemporânea e com o que venho produzindo.

Ao explorar esse domínio virtual, compreendemos a amplitude de possibilidades, primeiro a partir das interações e, depois, com enfoque na criação, em que, utilizando dos conhecimentos de programação e design, podemos fazer de tudo em mundos virtuais como o SL. Como reafirma Moran sobre o SL não ser extensão do mundo material, mas sim um espaço virtual e original, não havendo o intuito de mimetizar tal e qual o mundo físico, e, assim, tudo poder ser inventado: “esse espaço não é levado a sério, ao contrário, é tratado como matéria-prima para se pensar o meio, para reinventar pactos e convenções já que estamos em um lugar regido por leis matemáticas inventadas por nós”. (MORAN, 2016)

Eu já tinha certa familiaridade com a estética e “jogabilidade” do SL, mas estar imersa nele é uma sensação de estar sem fronteiras, um mundo que tem chão, mas que nos permite voar e que parece não ter fim. Faço uma relação com as sociedades que começaram as explorações geográficas pelo mundo, sem saber quais os limites entre terra e oceanos. Hoje, com plataformas como o *Google Earth* e *Google Maps*, temos uma representação do nosso mundo físico, sabemos que é restrito. Já no *Second Life*, parece haver uma impossibilidade de conhecer e visitar todo esse outro mundo, pela sua vastidão espacial, mas que ainda assim instiga sua exploração.

Uma das minhas principais questões com a ação e pesquisa em torno do jogo virtual, mais especificamente com o TS, era a de compreender sobre a criação nesse campo e no próprio ato de jogar como uma prática performativa, a partir do entendimento de que o uso dessa realidade virtual é uma simulação. “Jogos cuja a ação física do corpo virtual constitui a matéria prima da ‘jogabilidade’, o que se está a fazer é *simular [...] mundos possíveis de ficcionalidades centrados na corporificação do interator.*” (GOMES, 2008, p. 5, grifo meu), ou seja, o ato de jogar torna-se uma representação de corpo e mundo físicos em que eu me coloco como interator das ações vividas pelos *Sims* ou personagens.

A minha experiência de criação no TS é uma forma de tentar restabelecer sensações a partir dessa relação de imersão que acontece no jogo, não somente pelas atribuições de aspectos do mundo físico, como as semelhanças entre meu corpo e o do *Sim* que me representa e a proximidade estética da arquitetura da casa. Mas principalmente porque essas experiências virtuais me permitem reviver lembranças, sensações e sentimentos. O ato de jogar passa a ser uma viagem no tempo, uma experiência de mergulho no passado, em que a todo momento estou a lembrar e criar possibilidades de convivência familiar e uma espécie de reconstituição de um elo que foi perdido.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Mel. *O que pode ser uma casa? A memória e a ressignificação da imagem através de experiências em artes visuais*. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Artes, Instituto de Cultura e Artes, Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 97 p., 2021.

ANTONELLI, Paola. *Video Games: 14 in the Collection, for Starters*. Inside/Out MoMA Blog, 2012. Disponível em: https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/. Acesso em 20/06/2022.

BACHELARD, Gaston. *A Poética do Devaneio*. Trad. Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

_____. *A Psicanálise do Fogo*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Trad. José Garcez Palha. Lisboa, Portugal: Edições Cotovia, 1990.

GEE, James Paul. HAYES, Elisabeth R. *Women and gaming: The Sims and 21st century learning*. United States: PALGRAVE MACMILLAN, 2010.

GOMES, Renata. *Vivendo o jogo: a construção do espaço-tempo nos games*. In: Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir. Lucia Santaella e Priscila Arantes, org. São Paulo: Educ, 2008.

GOMES, Renata. *Videogames: imagem, narrativa, participação*. In: FURTADO, Beatriz, Org. Imagem contemporânea: cinema, tv, documentário, fotografia, videoarte, games... Vol. II. São Paulo: Hedra, 2009.

LUZIO, Teresa. *A metaperformance como operador de construção autobiográfica*. Uma Investigação teórico-prática. Tese (Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto), Porto, 2017.

MORAN, Patrícia. *Deslocamentos de Paulo Bruscky por Gabriel Mascaro: um documentário no Second Life*. Revista Z Cultural, 2016. Disponível em: <http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/deslocamentos-de-paulo-bruscky-por-gabriel-mascaro-um-documentario-no-second-life-por-patricia-moran/>. Acesso em 30/06/2022.

OLIVEIRA FILHO, João Vilnei. *Jogo, Cidade e Comunidade – Experiências de reflexão para a construção da “Casa Impossível” no jogo “The Sims 3”*. International Conference Cinema – Art, Technology, Communication. Avanca, Portugal, 2013. Disponível em: <https://www.idmais.org/pubs/PauloBernardino/2013/2013-4-4-PauloBB.pdf>. Acesso em 10/09/2020.

_____. *A Casa Impossível: A ação performativa e a idiorritmia na construção de relações com a cidade*. Tese (Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto), Porto, 2016.

JOGOS ELETRÔNICOS CITADOS

Grand Theft Auto V, Rockstar North, 2013.

Q3A (Quake III Arena), id Software, 1999.

The Sims, Maxis, 2000.

The Sims 3, Maxis, 2009.

The Sims 4, Maxis, 2014.

The Sims Online, Maxis, 2002.

What Remains of Edith Finch, Giant Sparrow, 2017.

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.

Como citar este texto:

ANDRADE, Mel T. B. A.; FILHO, João V. O. Casa, Jogo, Performance: o uso do The Sims 4 como simulacro de ações investigativas em performance. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 7, 2022, Belo Horizonte. *Anais do 7º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais*. Belo Horizonte: Labfront/UEMG, 2022. ISSN: 2674-7847. p. 86-100