

TRABALHO 43

**SIMULAÇÃO DE VIDA EM THE SIMS
COM A ATUALIDADE DO METAVERSO
NAS TEORIAS DOS MECANISMOS DE DEFESA**

JULIANO DOMINGOS DE OLIVEIRS

Como fazer a referência ao citar o trabalho 43

OLIVEIRS, Juliano Domingos de. Simulação de vida em *The Sims* com a atualidade do metaverso nas teorias dos mecanismos de defesa. In: NASCIMENTO NETO, José Osório do; RIBEIRO, Nonie; CANDIOTTO, Lucimara Bortoleto. (Orgs.). *Tecnologia e inovação: limites e possibilidades do metaverso para a pesquisa, extensão e internacionalização*. Anais do Seminário de Pesquisa, extensão e internacionalização. (Regional Centro Sul – SEPESQ e Jornada de Iniciação Científica Estácio). 1. ed. Curitiba: GRD, 2023. ISBN: 978-65-997628-5-7 FATEC | ISBN: 978-65-997628-4-0 ESTÁCIO | DOI: 10.5281/zenodo.7922707

SIMULAÇÃO DE VIDA EM THE SIMS COM A ATUALIDADE DO METAVERSO NAS TEORIAS DOS MECANISMOS DE DEFESA

Juliano Domingos de Oliveirs

The Sims é uma das séries de videogame mais vendidas de todos os tempos, uma franquia que permite simular interativamente a vida real, entre criar um personagem, escolher uma profissão, comprar casas e realizar várias atividades do dia-a-dia. A jogabilidade depende do estilo do usuário, a autonomia de escolha entre construir casas, buscar profissões ou ter uma família, o jogo nos leva a para alguns significados importante dependendo das situações e enredos que o indivíduo busca nas facetas múltiplas de escolha tais bem para seu personagem e história.

O objetivo é simples, colocar seus '*sims*' para trabalhar, buscar uma das diversas profissões existente no jogo, cumprir horários, realizar tarefas para manter seu trabalho e garantir promoções e aumento de salários. Consiste na busca de poder encontrar objetos para seu modo de vida entre comprar uma geladeira para preparar as refeições até uma cama para dormir e realmente seus '*sims*' descansarem.

A simulação decorrente em The Sim's, para os jogadores tem um impacto de uma vida idealizada fora dos *games* de traços de suas personalidades projetados em seus *sims*, principalmente quando buscam as próprias aspirações fazendo ter grandes empregos, salários altíssimos, ter uma rede de popularidade maior e grandes oportunidades que ocupem um papel diferente daquele que possuem no mundo real.

Na teoria psicanalítica de Freud, que se encaixa perfeitamente onde o mecanismo de defesa presente principalmente nesse jogo chamada de **projeção**, mesmo sem perceber que estão fazendo isso a fim de aliviar os sentimentos de ansiedade ou culpa para alguns, na associação a pensamentos

indesejáveis, como no mundo real minha questão financeira ou estilo de vida não correspondem com o que realmente eu quero e sim projeto essas características e alusão para meu personagem.

Na projeção o sujeito vai atribuir a objetos externos aspectos psíquicos que lhe são próprios, mas não são reconhecidos como seus. Necessariamente, antes da projeção vem um mecanismo de negação, ou seja, é uma forma de deslocamento que se dirige para fora e atribui a outras pessoas seus traços de caráter, atitudes, motivos e desejos contra os quais existem objeções e que se quer negar. A projeção reduz a ansiedade por permitir a expressão de impulsos inconscientes, indesejados ou não, fazendo com que a mente consciente não os reconheça. Um exemplo de tal comportamento pode ser no modo que você cria seu personagem com estilos, orientação sexual, roupas, estilo da voz, cor dos olhos e etc, em vez de si mesmo a fim de ter a carga emocional retirada de si. Para melhor compreender a ação da projeção, é fundamental conhecer a direta relação desta com o funcionamento da estrutura psíquica e seus componentes: Id, Ego e Superego, a inter-relação entre estas instâncias psíquicas e suas formas de manifestação. O Id, enquanto estrutura primária, instintiva e natural, desenvolve e manifesta espontaneamente as reações dos sujeitos com respostas às sensações e percepções provenientes do meio interno e/ou externo, o Superego é constituído na relação do indivíduo com o meio social, a cultura com suas normas, valores, padrões comportamentais, cumprindo a função de filtrar os conteúdos adequados ao meio externo e o Ego aparece como instância psíquica que estabelece uma relação de dependência com as necessidades do Id e as imposições do Superego, tentando manter-se em contato com a realidade.

“Outro ponto em que a projeção se assemelha ao recalçamento é por não estar associada a qualquer situação de angústia, mas pode igualmente ser motivada pela angústia objetiva, pela angústia do superego e a angústia pulsional.”

Com isso, podemos montar, de forma involuntária, estratégias que nos desviam daquilo que a gente não pode pensar ou trabalhar agora. Assim, podemos aliviar

a ansiedade, os sentimentos de culpa ou dolorosos que surgem desse conflito. No momento em que ela se ativa, a gente passa a perceber pensamentos e sensações desagradáveis como se pertencessem a outra pessoa. Em vez de assumirmos como nossos, indicamos ser de outro alguém para aliviar nossa carga emocional ou derramar essa angústia em jogos de simulação da vida real. Agora com Metaverso que é uma espécie de nova camada da realidade da internet que integra os mundos real e virtual (lembrando que tudo online, diferente o que ocorre no universo de the sims). Na prática, é um ambiente virtual imersivo construído por meio de diversas tecnologias, como Realidade Virtual, Realidade Aumentada e hologramas. Nesse universo, que ainda não é real em sua totalidade, as pessoas poderiam interagir umas com as outras, trabalhar, estudar e ter uma vida social por meio de seus avatares (bonecos virtuais customizados, assim como ocorre em the sims). Ou seja, o objetivo é que pessoas não sejam apenas observadores do virtual, mas façam parte dele. Especialistas afirmam que, em um futuro próximo, as pessoas estarão nessa realidade da internet interagindo como se estivessem literalmente. Ou seja, avatares virtuais que poderão conversar, trabalhar, ter uma vida social com amigos e familiares, e bens materiais em um universo online. Por ser um ambiente virtual, para acessá-lo é preciso de algumas tecnologias como óculos de realidade aumentada.

No *The Sims* por ser um jogo totalmente dinâmico foi necessário utilizar estratégias que fosse permitida adentrar no universo real das pessoas, os desenvolvedores de The sims, visavam manter seu público fiel por muitos anos, partindo de criações de jogabilidade única, visto que seu público são da faixa de 25 – 30 anos de idade. Por vezes a falta de conteúdos novos pudessem entrar num estado de tédio por muito de ter realizado praticamente todas as ações do jogo, mas os desenvolvedores anualmente ou semestralmente começaram a lançar pacotes de jogos de atualização para o jogo base, ou seja, atualizações mais surpreendentemente simulando possíveis encontros com a realidade, abrangendo e aumento seu público. Antes tínhamos um jogo base, dando a permissão de escolher profissões, montar uma casa e ter uma família, hoje com diversos pacotes de jogo e atualizações levam ao usuário adentrar mais ainda

em um mundo lúdico e criar infinitas possibilidades, antes tínhamos um jogo que seu personagem era bem sucedido, e hoje pode virar feiticeiros, vampiros e lobisomens. Existe uma variedade de atualizações em cada pacote de jogo que se encaixa para o usuário, como novas profissões com mais interatividade, roupas e acessórios novos, casas novas, mundos como vida na fazenda, praia ou até na neve para agradar e satisfazer novas projeções que nem sonhava existir. Sobre as possibilidades de experimentação em cada usuário na aplicação com elementos novos testam o limite e suas barreiras na insistência da capacidade de exploração de atividades e ambientes da jornada do *sims*, as projeções são diversas, cito alguns exemplos em colocar membros de sua família que não existem mais no mundo real, casas luxuosas, empregos dos sonhos, filhos, relações amorosas e objetos do modo de vida. Ao trilhar como jogador percebo que para compreender, foi preciso penetrar na rede e criar vínculos com as outras histórias já existente do jogo perceber para qual caminho eu estava levando meu avatar. Os estilos de roupa, a casa e mundo em que o personagem estava situado, as situações e emoções que transmitiam como tela projetiva na medida em que via os movimentos liberando quais particularidades do meu inconsciente em função do jogo. Dentro deste contexto, entendo que o conceito de projeção não necessariamente se constitui como um processo deliberadamente apenas do meu ser e como alternativa de narrativas de possibilidades que carrega todos os usuários de programas de simulação de vida num suposto conjunto da nossa psique em subdivisões traçadas como segundo plano passando á medida que as narrativas vão se construindo na tela do jogo. Os jogos são um grande atrativo para os jovens e adultos, pois possibilitam a criação de novos mundos pelos quais estes se tornam responsáveis, além de não apresentarem um final já específico. Os jogadores devem completar o jogo usando sua imaginação e os recursos que o jogo oferece.

“Aquilo que você faz quando está livre para fazer o que desejar”

(Huizinga (1993))

The Sims e Metaverso tem as características que são capazes de absorver o jogador ou usuário em uma atmosfera que possibilita, ao mesmo tempo, uma fuga da realidade e uma experimentação de novas realidades que podem ser construídas e controladas. Os jogos de simulação podem proporcionar ao jogador a experimentação de uma existência paralela à vida real, assim como outras identidades e possibilidades de interação. Este é um ponto a considerar, visto que a proximidade dos elementos do jogo com a vida diária dos jogadores permite recriar na tela situações do seu cotidiano e modificá-las de acordo com seus desejos (Krüger e Cruz, 2001).

O jogo de projeções e simulações da vida real ocorre nesse encontro entre as várias narrativas que se cruzam do que os participantes trazem das suas histórias pessoais, da sua permanência no mundo virtual, das tramas feitas e ainda com a iniciativa do Metaverso, essas realidades tendem em permanecer constantemente em ocasionar momentos maiores de fuga

Referências

Freud, Anna O ego e os mecanismos de defesa / Freud, Anna ; tradução Francisco Settíneri. — Porto Alegre : Artmed, 2006.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 1993.

KRÜGER, Fernando L. CRUZ, Dulce M. Os jogos eletrônicos de simulação e a criança.

