

THE SIMS: DIVERSÃO, NARRATIVA E POLÍTICAS DE SUBJETIVAÇÃO. Vitor Janei Neto, Romualdo Dias. – Educação – Pedagogia – Departamento de Educação – Instituto de Biociências – Campus de Rio Claro.

“Toda criança precisa tornar-se capaz de criar o mundo; caso contrário, este não terá significado”. D.W.Winnicott.

A tecnologia está por toda parte. Na linha de produção das grandes empresas multinacionais, nas ondas invisíveis da atmosfera, nos satélites e estações espaciais em órbita; nos letreiros de anúncios das grandes cidades, nos escritórios, nas favelas, nos caixas eletrônicos; ela está no bolso, nas mãos, nos ouvidos; está até mesmo dentro do corpo em forma de próteses e máquinas que desempenham funções de órgãos e tecidos humanos.

O desenvolvimento tecnológico está cada vez mais presente na vida das pessoas que habitam as sociedades urbanas contemporâneas. Ele traz uma imensa gama de produtos, serviços e possibilidades: *Ipod*, *Bluetooth*, Celulares, *PalmTop*, *Notebook*, MP3, MP4, *PenDrive*, Câmeras Digitais, E-mail, Internet, *Chat*, *Games*. Todo esse novo universo criado pelas novas tecnologias atravessa nossos corpos, fazendo com que as cartografias que antes nos guiavam em nossas relações com o outro, o mundo, o espaço, o tempo, a memória, o corpo e conosco mesmos, tomassem outra forma, outros delineamentos.

O trabalho, a arte, a ciência, a cultura e a educação ganharam novas dimensões e antigas categorias do pensamento humano, como o tempo, espaço, memória, realidade, percepção, poder, corpo e desejo ganharam novas discussões. Emergiram maneiras nunca antes imaginadas para se pensar, criar, produzir, educar e entreter. Com o desenvolvimento tecnológico, o brincar nas sociedades urbanas também adquiriu outras formas: modificou-se, transformou-se, veio a ser outro. Esse devir do brincar nos traz novas questões para as relações entre o indivíduo e o brinquedo no meio urbano das sociedades contemporâneas, seja em relação à violência (ALVES, 2004), consumo (CABRAL, 1997), poder e subjetivação (MENDES, 2006), pois com o suporte da tecnologia a fantasia e a imaginação ganharam outras possibilidades, e outros riscos também.

O jogo eletrônico, como todo brinquedo, é fruto de uma sociedade dotada de traços culturais, e que possui funções sociais e simbólicas. No ato de brincar, seja ele com bonecas ou jogos eletrônicos de última geração, crianças e adolescentes manipulam imagens e símbolos culturais, participando de uma espécie de alfabetização semiótica, mas que não opera somente no campo da representação, das ideologias, “mas no próprio coração dos indivíduos, em sua maneira de perceber o mundo, de se articular com o tecido urbano...” (GUATTARI & ROLNIK. 2005: pg.34).

Os avanços tecnológicos, informáticos e robóticos proporcionaram a criação e a modificação de vários setores industriais, entre eles, o nascimento de uma indústria do entretenimento. Filhos dessa indústria, os jogos eletrônicos vêm conquistando um amplo mercado a cada ano. Em 2004, eles movimentaram 25 bilhões de dólares e calcula-se que neste ano arrecadarão mais que a indústria fonográfica ¹.

Gerada no ventre dessa indústria, a brincadeira passa a ser produzida com a finalidade de auferir lucros, de explorar nossos momentos de diversão e prazer, tornando nossas potências cafetinadas. Os jogos eletrônicos, sob a forma de produtos industrializados, são dispositivos que engendram “uma subjetividade de natureza industrial, maquínica, ou seja, essencialmente fabricada, modelada, recebida, consumida” (GUATTARI & ROLNIK. 2005: pg.33). Estamos nos deparando com subjetividades fabricadas, prontas para serem consumidas. Deste modo, se configura modos de ser, desejar, criar, pensar, experimentar que interessam ao mercado. São identidades descartáveis que nos prometem liberdade, poder, sucesso, beleza, dinheiro, cultura, fama.

Estamos atentos às políticas de subjetivação que engendram formas de vida capitalísticas, porém, nosso objetivo é aguçar os sentidos para cartografar o que escapa. Pois, se por um lado, os jogos eletrônicos são ambientes maquínicos que fabricam subjetividades capitalísticas, por outro, todo o aparato tecnológico dos jogos eletrônicos dá suporte para que seus jogadores criem brechas, buracos,

¹ O BIG BROTHER DOS GAMES. **Revista VEJA**. Abril, Edição 1896 - ano 38 - nº 11, p. 97-101, 16 mar. 2005.

frestas, fendas, que emergem na condição de recursos inéditos com força suficiente para convocar em cada indivíduo sua potência de criação.

“Eu oporia a essa máquina de produção de subjetividade a idéia de que é possível desenvolver modos de subjetivação singulares, aquilo que poderíamos chamar de ‘processos de singularização’: uma maneira de recusar todos esses modos de encodificação preestabelecidos, todos esses modos de manipulação e de telecomando, recusá-los para construir modos de sensibilidade, modos de relação com o outro, modos de produção, modos de criatividade que produzam uma subjetividade singular” (GUATTARI & ROLNIK. 2005: pg.22).

Nesta nova esfera de possibilidades os jogadores criam e destroem mundos, realizam desejos e constroem narrativas no plano virtual. Os *games* são uma possibilidade de experimentar a criação de novas formas de vida, de novas cartografias que orientem o sujeito em suas formas de amar, falar, agir, pensar, sentir, de se relacionar com o corpo, com o outro, com a natureza, com o tempo e com o espaço.

Assumimos como objeto de nosso estudo, a análise da prática de um *game* específico: o *The Sims*. A escolha desse jogo tem três motivos: a) ser um dos *games* mais vendidos em todo o mundo atualmente, fato que subsidia as reflexões sobre as possíveis subjetividades capitalísticas engendradas pela indústria do entretenimento; b) ser um jogo eletrônico que expõe as relações sociais humanas c) ser um jogo eletrônico que permite ao jogador criar narrativas em um espaço virtual.

The Sims é um jogo simulador de histórias de vidas, desenvolvido dentro de um tipo de “casa de boneca eletrônica”, segundo seu criador Will Wright. Na simulação dessas pessoas o jogador se torna uma espécie de Deus, onipotente e onipresente, com o poder de criar e controlar a vida de personagens que reproduzem no mundo virtual muitos aspectos do cotidiano dos indivíduos e de suas famílias reais.

The Sims consegue trazer para dentro do jogo muitos aspectos cotidianos enfiados na vida urbana contemporânea, como a limpeza de banheiro, o pagamento de contas, a quebra de um cano d'água da cozinha etc, e entreter com isso os jogadores, que talvez tenham que dolorosamente passar por tais processos em suas próprias vidas (GALLO, S. 2002: pg.163).

O jogo eletrônico *The Sims*, assumido como objeto de pesquisa, oferece um campo de observação sobre as narrativas, onde as crianças e os adolescentes têm o poder de escrever e criar mundos de infinitas formas, as mais diversificadas. A construção de histórias permite ao jogador exercitar a sua fantasia, sua criatividade e a re-elaborar aspectos de sua realidade no plano virtual. No recolhimento dessas histórias estudamos as narrativas como um exercício de cartografia dos processos de subjetivação de alguns praticantes do jogo por nós selecionados.

O Capitalismo Mundial Integrado arquiteta infinitos universos fantásticos que proliferam em todas as esferas da sociedade. Suas forças evoluíram, romperam fronteiras, desestabilizaram antigas instituições, se multiplicaram, se racionalizaram, se enraizaram em todos os cantos. Ele oferece um número tão ilimitado de mundos maravilhosos que a vida humana se tornou insuficiente para experimentá-los. A todo instante somos incitados a consumir modelos de vida que prometem um corpo flexível capaz de nos manter conectados e plugados às últimas *updates*, *upgrades* do mercado.

O mercado flexível, volátil, rápido e efêmero cria uma multiplicidade de universos descartáveis que atravessam nossos corpos, nos desorientando e decompondo cartografias que antes nos guiavam. Cartografias são mapas criados pelo trabalho de escuta das sensações ao sintonizarem-se com os universos que atravessam as realidades. É com esse delineamento das subjetividades que nos guiamos para estabelecer os modos como vestimos, amamos, trabalhamos, falamos, pensamos, lembramos, estabelecemos relações conosco, com o outro, com a natureza, com o tempo, com o espaço.

Em meio a tanto frenesi o corpo reclama cansaço, estafa, stress, depressão, vertigem. Desorientados neste caos contemporâneos somos obrigados a agarrar-nos nas subjetividades capitalísticas *prêt-à-porter* que o mercado veicula, ou investirmos nossa potência nas possibilidades de criarmos subjetividades singulares, sempre correndo o risco de que esta potência seja investida em

ilusões, fazendo com que ela se venda aos interesses do capital.

Nesse contexto, ressaltamos que nesta nossa pesquisa investigamos sobre as políticas de subjetivação em curso entre os jovens e adolescentes no meio urbano da sociedade contemporânea. Considerando essa forte influência da tecnologia na desterritorialização e na criação de cartografias, estamos observando as marcas das relações existentes entre as políticas de subjetivação e os jogos eletrônicos, registradas nos corpos de seus jogadores. Nosso estudo se desenvolve em dois planos de observação: em uma esfera recolhemos as narrativas criadas com o jogo *The Sims*, onde identificamos as marcas do trabalho da escultura de si, explicitando a criação de modos de existência singulares. Neste plano recolhemos as narrativas e constituímos o nosso *corpus*. Em outro patamar adentramos na materialidade do jogo e identificamos nele seu acervo, o conjunto de recursos através dos quais, cada indivíduo, transitando pelo campo virtual, experimenta seu potencial de criação. Através do uso da fantasia, sustentada pelos recursos disponíveis na tecnologia informatizada do jogo, delineia-se um campo precioso de observação, pois aí, podemos identificar os sinais de deslocamento entre as subjetividades fabricadas (aquelas que emergem como sendo modeladas pela indústria do entretenimento) e outras configurações inéditas (aquelas que emergem a partir do incontável, do imaginário).

A realidade virtual torna-se um ambiente onde os jogadores podem experimentar emoções de amor, ódio, tristeza e alegria, sem que eles representem uma ameaça real. Neste “ambiente facilitador” o jogador tem a “ilusão” de que ele cria o objeto, experimentando a sensação de onipotência. Esse ambiente instaura uma série de rotinas, onde o jogador tem contato com uma realidade simplificada, com pontos de referência simples e estáveis.

Os jogos eletrônicos tornam-se um “espaço potencial” entre a realidade interna e a externa. Uma área neutra entre o mundo interno e a realidade concreta onde é possível experimentar e estabelecer uma relação criativa com o mundo. No brincar com os jogos eletrônicos os jogadores podem ser criativos, com o suporte da tecnologia eles inventam novas formas de vida, entram em processo de devir, isto é, experimentam o percurso de vir a ser outro no trabalho de escultura de si que nunca acaba. “É somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (si-mesmo)”.