

**UNIVERSIDADE TIRADENTES**

**NÍNIVE PEREIRA DA SILVA  
PAULO ROBERTO GOMES DE FRANÇA SEGUNDO  
SHEYLA TORQUATA SANTOS**

**JOGOS DE SIMULAÇÃO DE VIDA E A TEORIA DE PAPÉIS SOB A  
PERSPECTIVA DO PSICODRAMA**

**ARACAJU/SE  
2019**

Nílive Pereira da Silva  
Paulo Roberto Gomes de França Segundo  
Sheyla Torquata Santos

**JOGOS DE SIMULAÇÃO DE VIDA E A TEORIA DE PAPÉIS SOB A  
PERSPECTIVA DO PSICODRAMA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Tiradentes, como parte dos requisitos  
necessários para obtenção do título de Graduação em  
Psicologia.

Orientadora: Me. Tatiana Torres de Vasconcelos

ARACAJU/SE  
2019

## JOGOS DE SIMULAÇÃO DE VIDA E A TEORIA DE PAPÉIS SOB A PERSPECTIVA DO PSICODRAMA

Nínive Pereira da Silva<sup>1</sup>  
Paulo Roberto Gomes de França Segundo<sup>2</sup>  
Sheyla Torquata Santos<sup>3</sup>  
Tatiana Torres de Vasconcelos<sup>4</sup>

### Resumo

Os jogos de simulação de vida possibilitam desenvolver a criatividade e proporcionam a quem joga cenários e interações complexas oportunizando vivências e interações que na realidade objetiva seria impossível. Assim, este trabalho objetivou analisar o jogo *The Sims 4* através da Teoria Psicodramática. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, descritiva e interpretativa do jogo de simulação *The Sims 4* a partir da teoria do Psicodrama. Para isso, fez-se necessário descrever as funcionalidades do jogo e relacioná-lo a Teoria Psicodramática. A partir disso, emergiram três categorias: 1) O ambiente virtual sob o olhar psicodramático; 2) Constituição do Eu do avatar e a Teoria dos Papéis; e 3) a Matriz de Identidade e as Redes Sociométricas do avatar. Os principais resultados apontam que o *The Sims 4* pode proporcionar a criação de uma “realidade suplementar” e por meio do avatar estudar os papéis e o átomo social criados pelo jogador. O “como se” criado pelo jogo proporciona a quem joga um plus de realidade, na qual ele poderá projetar e concretizar simbolicamente a sua própria realidade e os seus anseios. Conclui-se que os jogos de simulação de vida podem ser analisados sob o olhar do Psicodrama, construindo assim, uma ponte entre os dois universos, além disso, sugere-se verificar a possibilidade do uso do jogo de simulação de vida como um aliado para a clínica psicodramática.

**Palavras-chave:** Psicodrama, Games, Teoria de Papéis, *The Sims 4*, Realidade Suplementar.

### Abstract

Life simulation games stimulate creativity and give the player scenarios and complex interactions, allowing experiences and interactions that otherwise would be impossible. Therefore, this paper aims to analyze *The Sims 4* game through Psychodrama Theory. This is a qualitative, descriptive and interpretative research of simulation game *The Sims 4* through Psychodrama Theory. In order of that, it was necessary to describe the functionalities of the game and relate them to Psychodrama Theory, leading to three topics: 1) Virtual environment under psychodramatic focus; 2) Formation of Me of an avatar and Role Theory; and 3) Identity Matrix and Sociometrical Nets of an avatar. The main results indicate that *The Sims 4* may help

---

<sup>1</sup> Graduanda do 9º período do curso de psicologia. Licenciada em Letras Vernáculas pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (2013).

<sup>2</sup> Graduando do 9º período do curso de psicologia.

<sup>3</sup> Graduanda do 9º período do curso de psicologia.

<sup>4</sup> Mestra em Saúde e Ambiente - UNIT/ SE. Especialista (lato sensu) em Direito de Família e Políticas Sociais (2010). Especialista em Psicologia Clínica na abordagem Psicodramática. Graduada em Psicologia pela Universidade Federal de Sergipe (2004). Professora Assistente do curso de Psicologia/ UNIT

to create a “suplementar reality” and the study of roleplaying and social atom made by the player, all through the avatar. The “what if” made by the game gives the player an extra layer of reality, in which they might plan and symbolically fulfill their own reality and desires. In conclusion, life simulation games can be analyzed through Psychodrama, establishing a connection between both universes. In addition to that, it intends to verify possible applications of these kind of games in psychodramatic clinic.

**Keyword:** Psychodrama, Games, Role Theory, The Sims 4, Suplementar Reality.

## INTRODUÇÃO

O jogo de simulação de vida *The Sims* possibilita ao jogador criar um personagem virtual que realiza atividades cotidianas, escolher o mundo em que queira viver, construir casas, comprar em lojas e controlar personagens complexos dentro de uma rede sociométrica. Segundo Andrea Corrêa (2013), o *Sims* vive as fantasias do jogador, ele atua de acordo com suas vontades e fantasias, mas dentro dos limites da sua plataforma. No jogo *The Sims* é possível a concretização e vivências de papéis em uma realidade suplementar, no Psicodrama o conceito de realidade suplementar diz respeito a uma dimensão posta de lado e escondida da experiência, ou seja, é mais do que uma realidade, é uma dimensão extra da realidade, uma dimensão na qual a pessoa vivencia tudo o que não pode ou não teve coragem de experimentar, falar ou agir.

Através de uma leitura psicodramática, o *The Sims* viabilizará ao jogador uma dimensão da realidade na qual será possível vivenciar de forma consciente e no aqui e agora, aquilo que não se sentia capaz de concretizar. Para Duric (2005), o “como se” da realidade suplementar permite a revisão das experiências proibidas, dolorosas e traumáticas. Os jogos de simulação podem ser entendidos como uma realidade suplementar, ou seja, uma dimensão extra da realidade. O indivíduo projetará no jogo o seu desejo interno, medos, vontades e vivenciará de forma virtual a sua realidade idealizada, Carvalho (2015) afirma que a realidade suplementar “permite reproduzir e criar em cima da vivência e de seu imaginário, das expectativas, dos papéis e dos desejos.”

Este estudo tem como objetivo analisar o jogo *The Sims 4* através da teoria psicodramática, para tanto propõe-se 1) Correlacionar o ambiente virtual do jogo *The Sims 4* e o conceito de realidade suplementar no psicodrama; 2) Demonstrar a capacidade de concretização de papéis imaginários através do jogo *The Sims 4*; e 3) Refletir sobre a constituição da matriz de identidade nas redes sociométricas dos avatares no jogo *The Sims 4*

Tendo em vista as inúmeras mudanças tecnológicas e o aumento do uso dos games por parte de diferentes segmentos da sociedade, torna-se necessário um olhar da psicologia para as

inúmeras possibilidades que esse entretenimento oferece. Apesar de ser presente em lares e espaços públicos e fazer parte da rotina de crianças, adultos e idosos pouco se investiga acerca dos benefícios que os jogos podem trazer para o jogador, desta forma, o presente trabalho contribuirá para a pesquisa e estudos do uso dos games pela psicologia e especificamente o psicodrama.

## **JOGOS DE SIMULAÇÃO DE VIDA**

Os videogames têm feito parte da vida de milhares de pessoas em todo o mundo, o que era considerado um passatempo infantil passou a ter um lugar na rotina de adolescentes, adultos e idosos. A possibilidade de criar uma realidade virtual encanta e estimula as horas de jogatinas. Diante da infinitude de possibilidades e realidades, os jogos de RPG e simulação de vida têm despertado o interesse do público por causa da sua jogabilidade livre e opções de personalização. De acordo com Kruger e Cruz (2004), há quatro temáticas que norteiam a indústria dos games: ação, esportes, estratégias e RPG (*Rolling Playing Game*), este último, possibilita ao jogador um ambiente de realidade simulada, na qual as interações e personalização dos avatares são livres, permitindo a quem joga a ação e controle total dos seus personagens.

Os jogos de simulação possibilitam um realismo muito grande em suas interações, isso motiva a quem joga buscar uma realidade a mais para poder controlar e “viver” como quiser. Essa realidade é acompanhada por uma grande liberdade de escolha, possibilitando ao jogador concretizar simbolicamente suas fantasias. De acordo com Carvalho (2015), a realidade suplementar oportuniza não apenas o trânsito entre duas dimensões da realidade, mas também a sensação e a vivência de poder transitar em áreas como verdade única. A realidade suplementar possibilita a atuação da criatividade e a expressão da imaginação, dos desejos e das fantasias, para a autora, essa realidade constrói uma relação continuada entre personagens e a vida no aqui e agora.

Esse estilo de jogo desenvolve a criatividade e proporciona a quem joga cenários e interações complexas oportunizando assim vivências e interações impossíveis na realidade. Na realidade oportunizada pelo jogo, o indivíduo simula a sua versão da realidade, expressa os seus sentimentos e age de acordo com a sua interpretação. Para Kruger e Cruz (2001), os jogos de simulação de vida se diferenciam dos demais por causa das suas multinarrativas, onde o jogador faz suas escolhas entre as possibilidades de ação que o jogo oferece dentro de um ambiente virtual.

[...] jogo digital também é considerado como uma prática social. Pode ser entendido como uma espécie de treinamento para a vida, sendo vivenciado numa simulação virtual, o que lhe permite recomeçar se algo não saiu como o planejado. Podem servir como agentes socializadores à medida que aproximam os jogadores virtuais, competitivamente ou cooperativamente, dentro do mundo virtual e que posteriormente poderá ser levado para o seu contexto físico e social. (KORKIEVICZ; CASTAGINI, 2016)

Quando o indivíduo está jogando ele é o responsável por todos os comandos solicitados no jogo. Ele toma as decisões pelo personagem, ele executa as ações e ele cria o seu mundo virtual, incluindo, caracterização e personalização dos personagens, ou seja, dentro do ambiente virtual específico o jogador assume uma forma de funcionamento e reage a situação. Nessa perspectiva, o avatar criado estará concretizando um papel desejado/idealizado pelo jogador, “o papel pode ser definido como a unidade de experiência sintética em que se fundiram elementos privados, sociais e culturais” (MORENO, 1975).

## **MÉTODO**

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, que utiliza uma análise descritiva e interpretativa do jogo *The Sims 4* através de conceitos psicodramáticos. Desse modo, realizou-se um relato descritivo das funcionalidades do jogo dentro do contexto do ambiente virtual, a partir das possibilidades de experiências de papéis que o avatar criado no jogo possibilita para o jogador. Parte-se da consideração do jogo como uma criação artística que reproduz a vida das pessoas em sociedade permitindo a realização simbólica de papéis imaginários acessando a espontaneidade e criatividade do jogador.

Por se tratar de um jogo extenso e de muitas subdivisões, seria inviável para este estudo uma análise completa, assim, para melhor enquadre e objetividade foi realizado um recorte que constitui três categorias. São elas: 1) O ambiente virtual sob o olhar psicodramático; 2) Constituição do Eu do avatar e a teoria dos papéis e 3) A Matriz de Identidade e as Redes Sociométricas do avatar no jogo.

## **O JOGO *THE SIMS 4***

Para fins de análise foi escolhido o jogo *The Sims 4*, o jogo é quarto título da franquia de jogos eletrônicos de simulação de vida desenvolvido pela Maxis e distribuído pela Electronic Arts (EA), ele foi lançado em 2014 apenas para computadores, mas em 2017 uma versão foi disponibilizada para os console Xbox e PS4. O *The Sims 4* segue os modelo dos seus

antecessores, os Sims são controlados de forma semelhante a vida real pelos jogadores e não há uma linearidade em sua jogabilidade, ou seja, não há um objetivo específico.

Em um ambiente virtual, o jogador tem a oportunidade de criar e comandar uma comunidade de pessoas, os “Sims”. Cada família tem o limite de 8 integrantes entre crianças, adultos e animais e ele pode escolher uma casa ou terreno e construir da forma que quiser. Os *Sims* podem viver o cotidiano relacionando-se com outros *sims* e sua casa. O jogador também tem a opção de escolher uma carreira para os seus *Sims* e progredir realizando os objetivos de cada profissão. O jogo traz a possibilidade de inúmeras tarefas para os *Sims*, o jogador pode personalizar o seu avatar da forma que quiser, inclusive acrescentando particularidades físicas e escolha de traços de personalidade.

O jogo apresenta as funções: construir, comprar, viver e criar um *sims*. No modo “construir” há ferramentas para montar a casa, como paredes, janelas e portas, além de elementos mais personalizados, como papéis de parede, pisos e telhados. Em “comprar” é possível escolher os objetos para a casa em um menu dividido em categorias: conforto, superfícies, atividades e habilidades, encanamento, decoração, animais, infantil, iluminação, aparelhos eletrônicos, eletrodomésticos, armazenagem, e objetos por cômodo. Cada objeto possui um preço diferente relacionado com seus atributos que influenciam o humor e o comportamento dos *Sims*.

No modo “viver”, o comportamento é comandado por oito tipos de necessidades, que determinam o estado de felicidade do *Sims*: energia, fome, conforto, diversão, higiene, social, banheiro e comodidade. Um *Sims* que esteja sofrendo de falta de cuidado em relação a uma ou mais necessidades geralmente torna-se melancólico e deprimido: Ele deixa de ir ao trabalho, ignora instruções com frequência e não interage com os outros. No “Criar um *sims*” o jogador pode criar um *sims* humano ou “oculto” (vampiro, alienígena, sereia ou feiticeiro) e escolher para ele traços de personalidade e aspirações, os traços escolhidos interferem na forma como o *Sims* vive e se relaciona com os demais.

Atualmente, o *The Sims 4* disponibiliza ao jogador treze (13) diferentes mundos subdivididos em Jogo base, Pacote de Expansão e Pacote do Jogo e dois (2) mundos de destinos para férias: Willow Creek, Oasis Spring, Newcrest (mundos no pacote base); Magnólia Promenade (Pacote de Expansão: Ao Trabalho), Windenburg (Pacote de Expansão: Junte-se à Galera), San Myshuno (Pacote de Expansão: Vida na Cidade), Forgotten Hollow (Pacote de Jogo: Vampiros), Brindlenton Bay (Pacote de Expansão: Gatos e Cães), Del Sol Valley (Pacote de Expansão: Rumo à Fama) Strangerville (Pacote de Jogo: Sobrenatural e Investigação), Sulani (Pacote de Expansão: Ilhas Tropicais), Gimmerbrook (Pacote de Jogo: Reino da Magia)

e Discover University (Pacote de Expansão: Vida Universitária); Granite Falls (Pacote de Jogo: Retiro ao Ar Livre) e Selvadoria (Pacote de Jogo: Aventuras na Selva).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

### 1) O AMBIENTE VIRTUAL SOB O OLHAR PSICODRAMÁTICO

O psicodrama, segundo Moreno (1975), é um método que investiga o conhecimento da alma humana por meio da ação, é uma forma ativa da psicoterapia de grupo que utiliza da linguagem verbal e corporal. Não aborda apenas os pensamentos e os sentimentos não expressos, mas também situações que de fato nunca aconteceram, mas que poderiam ter sido vivenciadas.

O Psicodrama, segundo Jacob Levy Moreno (2007), pode ser definido como a ciência que explora a "verdade" por métodos dramáticos, proporcionando ao paciente um espaço vivencial, no qual ele pode retratar seu próprio mundo privado e desempenhar seu papel, bem como os papéis de pessoas de seu convívio social e familiar, a fim de estimular o alívio de tensões e permitir a flexibilidade da ação. (CÂMARA; AMATO, 2014)

Para Farmer (2004), o Psicodrama pode ser considerado um meio para multiplicar perspectivas e tornar acessíveis várias formas de definir os fenômenos. O psicodrama explora a abundância de prováveis ideias, sentimentos, percepções e ações para criar oportunidades. O homem moreniano é dotado de espontaneidade, criatividade e sensibilidade, ele traz consigo desde a infância todos os recursos necessários para o seu desenvolvimento. Para Gonçalves (et al,1988) essas condições que favorecem a vida e a criação, poderão ser perturbadas pelos sistemas sociais e ambientes constrangedores.

Essas interferências podem levar o indivíduo a vivenciar algum tipo de desequilíbrio em suas condições de vida e criação. As suas ações podem estar cristalizadas, ou seja, repetindo o que já existe e não respondendo de modo adequado às novas situações. De acordo Cukier (2002), a conserva cultural é uma barreira à infiltração da espontaneidade, sendo assim é necessário que o indivíduo recupere a sua criatividade e espontaneidade a fim de romper com a cristalização e responder adequadamente a uma nova situação ou dar uma resposta nova a uma situação antiga.

O jogo *The Sims* apresenta ao jogador uma infinidade de possibilidades e interações, a partir do núcleo familiar e social do avatar sua personalidade é moldada e formas de interações influenciadas. Para Rosalba Filipini (2014), através do psicodrama é possível lidar com as

relações interpessoais e particulares, investigar conteúdos de ordem individual e grupal e como eles se articulam.

Desse modo, o ambiente virtual do jogo possibilita a criação de uma “realidade suplementar” onde o jogador pode realizar através do seu avatar (ego auxiliar virtual<sup>5</sup>) desejos, fantasias, projetando seu mundo interno no ambiente virtual. Soliani (1998), diz que essa realidade extra, essa dimensão a mais é um *plus* de realidade que permite representar/vivenciar papéis até então não desempenhados. A essa realidade denomina-se Realidade Suplementar ou *surplus reality*, é a realidade com que o psicodrama trabalha. A autora afirma que o psicodrama possibilita ao indivíduo uma experiência diferente, uma “experiência alargada da realidade” e essa realidade é pluridimensional. Nessa realidade o indivíduo vive realmente o papel e ela “estimula-o a ser, em cena, o que eles são, mais profundamente e mais explicitamente do que se mostram na vida real” (MORENO, 1975).

Zerka Moreno (2001), afirma que a realidade suplementar é a realidade vivenciada nas variadas formas de se fazer psicodrama. É a realidade vivida pelo sujeito ao desempenhar os diversos papéis. É uma realidade que mesmo pertencendo ao indivíduo ocorre apenas em seu imaginário. Segundo Fonseca (2006), Moreno considera três tipos de realidade: A infra-realidade (sub-realidade) que refere-se a vivências passadas relatadas no presente; A realidade presente, vivida no aqui-e-agora; E a realidade suplementar, uma realidade latente que pode ser resgatada na cena psicodramática.

A realidade suplementar possibilita transitar entre a realidade e fantasia, ela oferece ao indivíduo a integração e o resgate da criatividade e espontaneidade. “A forma de verdade subjetiva em que a pessoa coloca em evidência suas próprias forças criadoras, apelando não só para o um real imediato, mas para um real que apodere de um “engordamento”: a realidade suplementar” (PERAZZO, 2010)

No *The Sims 4*, o indivíduo é o responsável por todos os comandos solicitados no jogo. Ele toma as decisões pelo personagem, ele executa as ações e ele cria o seu mundo virtual, incluindo a sua caracterização física e escolha dos traços de personalidade. Ao criar um personagem o jogador escolhe os traços e aspirações e essa escolha irá definir as ações dos avatares na escolha profissional, interação com os outros *sims* e o modo de ser e agir nos mundos.

---

<sup>5</sup> Para Moreno o ego auxiliar é um “eu” mais desenvolvido que ajuda um eu menos desenvolvido. Eles “apresentam-se como extensões do seu próprio corpo, enquanto ela é demasiadamente fraca e imatura para produzir essas ações por seu próprio esforço”(MORENO, 1975). Desta forma, os avatares criados pelos jogadores na perspectiva do Psicodrama exercem a função de egos auxiliares virtuais.

O “como se” que o jogo oferece ao jogador permite que ele realize concretizações simbólicas com o seu avatar. Antonio Santos (1998) afirma que na concretização há a possibilidade de representar objetos inanimados, partes do corpo e entidades abstratas, a concretização torna o que era verbal manifesto. Nesse contexto, as interações realizadas no jogo parte dos desejos e vontades do jogador, ele pode ir a uma boate e dançar em grupo ou realizar interações românticas com outros *sims*, pode cantar no karaokê, preparar drinks, participar de uma batalha de dança. Ir a uma biblioteca, parque, academia ou parque aquático. Pode marcar um encontro romântico, fazer uma serenata, ser um artista de rua, médico, cientista, cantor, blogueiro, jardineiro, escritor de best-seller, casar-se com um vampiro, sereia, alienígena ou feiticeira(o).

Se o jogador escolhe o traço “adora ar livre” o *sims* terá mais satisfação e ficará mais feliz se realizar atividades fora de casa; se o *sims* tem o traço preguiçoso ele ficará irritado ao fazer atividades físicas ou arrumar a casa; o *sims* com o traço ciumento ficará enfurecido caso veja o/a seu parceiro/a em companhia de outro *sims*. O jogador pode realizar com os seus *sims* interações maldosas, amigáveis, engraçadas, românticas, inclusive pode causar a morte do seu ou de outros *sims*.

Desta forma, o jogo possibilita a quem joga vivenciar de forma virtual papéis que gostaria de concretizar servindo como um meio de acesso a criatividade e espontaneidade, a partir do *The Sims*, o jogador experimenta uma realidade extra, na qual é possível viver e realizar tudo o que gostaria. Quando a pessoa está jogando ela encontra-se momentaneamente vivenciando aquela realidade, os seus pensamentos e ações estão direcionadas para aquela ação e naquele instante ela está vivendo um papel: o personagem. Rosa Cukier (1992), afirma que jogar é uma brincadeira com regras, uma sequência de início, meio e fim e permite um livre submergir na fantasia, o jogo dramático tem dramacidade, ou seja, precisa expressar o conflito e nesse contexto ele permite a aproximação terapêutica do conflito.

## **2) A CONSTITUIÇÃO DO EU DO AVATAR E A TEORIA DOS PAPÉIS**

A inspiração de Moreno para a teoria dos papéis foi o teatro, através da nova forma do seu teatro ele buscava o desenvolvimento pessoal e social do indivíduo. Na teoria psicodramática o papel é levado a toda a existência do ser. Moreno (1975) distinguiu três tipos de papéis: fisiológicos ou psicossomáticos, psicológicos ou psicodramáticos e os sociais, esses seriam os “eus” parciais. Para ele, no desenvolvimento da criança os papéis psicossomáticos ajudam a criança a experimentar o corpo (dimensão fisiológica), os papéis psicodramáticos darão a criança as condições de experimentar e

desenvolver sua psique (dimensão psicológica do eu) e os sociais, auxiliam no que se denomina sociedade (realidade social).

De acordo com Moreno (1975) os papéis psicossomáticos são primeiros a serem desempenhados pelo indivíduo. Ele está vinculado ao conceito de zona, iniciador, aquecimento, foco, esses papéis estão ligados às necessidades e funções vitais, como o de ingeridor, defecador, dormidor. Esses papéis representam padrões de conduta ou funcionamento na satisfação das necessidades fisiológicas, nesse período os indivíduos são cuidados por seus egos auxiliares. Dependendo da forma como os papéis psicossomáticos foram experienciados, a criança continua o processo de assimilação de novos aglomerados de papéis. Esse seria, portanto, para Moreno, a primeira unidade ordenadora e estruturante do eu.

Os papéis sociais e psicodramáticos surgem da ruptura entre a realidade e a fantasia, os relacionados com o mundo real são denominados sociais e os relacionados ao mundo da fantasia chamados de psicodramáticos, eles completam as condições para o surgimento do eu. No diagrama de papéis (MORENO, 1975), Moreno representa a divisão como tênue, mas com maior espaço e predominância aos psicodramáticos. Os papéis psicodramáticos constituem a dimensão mais individual da vida psíquica, ele opera predominantemente a função da fantasia, segundo Moreno, eles são desempenhados tanto no cenário dramatizado quanto resultantes da fantasia, da imaginação e produções imaginárias do indivíduo. Os papéis sociais operam a função da realidade, essa função se dá através da interpolação de resistência impostas pelas interações sociais e meio externo à criança. Os papéis sociais estão relacionados às interações sociais.

Para Moreno (1975), há inúmeras formas de se vivenciar os papéis, eles podem ser uma pessoa imaginária, ou um papel imaginário sem uma forma humana, pode ser um personagem ou uma função social, nessa perspectiva, os papéis são as formas tangíveis e reais do ego. Para o autor, o papel é uma cristalização final de todas as situações numa área especial de operações por que o indivíduo passou, o papel é desempenhado antes do surgimento do ego, o eu não origina os papéis, mas ele pode emergir a partir dos papéis.

No jogo *The Sims* é possível observar os três tipos de papéis, uma vez que todos os avatares têm necessidades fisiológicas (fome, sede, sono) que interferem em seu humor e bem-estar, necessidades de relações sociais, necessidades profissionais e apresentam personalidade complexa. Cada avatar desempenha inúmeros papéis durante o jogo, ele tem um papel profissional, social, dentre outros e passa pelos ciclos de desenvolvimento humano: criança, adolescente, jovem adulto, adulto, idoso, além da morte (que pode acontecer em qualquer momento da vida do avatar) e em cada uma dessas fases vive papéis reais e imaginários. A versão 4 do jogo inclui a possibilidade de papéis com conteúdos fantásticos: vampiro, alienígena, sereia e feiticeiro.

Segundo Fonseca (2000), a estrutura básica dos papéis sociais, com os quais os indivíduos se relacionarão na vida adulta, é constituída a partir dos papéis psicossomáticos e imaginários. Os papéis psicossomáticos de acordo com Manuel Souza (2014), são precursores do ego, as formas de

funcionamento determinantes nas situações de dependência. A partir deles a criança atinge o desenvolvimento psicomotor, e evolução neurofisiológica e a capacidade cognitiva. Nesse período o sujeito está sendo cuidado por egos auxiliares. Para Fonseca (2000), após a integração dos papéis precursores o indivíduo passa a ter o eu constituído da capacidade de identidade, tornando possível o relacionar-se com o outro e as relações télicas e não télicas.

Os papéis psicológicos ou psicodramáticos refletem a individualidade do ser e possibilita o desenvolvimento consciente, as experiências individuais e expectativas de vida. Para Souza (2014), os papéis psicodramáticos são personificações do imaginário, real ou irreal eles também determinam o desempenho dos papéis sociais e refere-se às vivências do imaginário ou da fantasia no desenvolvimento neuropsicológico. A dimensão psicodramática constitui a contrapartida da realidade, uma vez que os papéis psicodramáticos opera a função da fantasia.

Os papéis sociais podem ser considerados como uma espécie de eu social, com o desenvolvimento os papéis sociais começam a ser desempenhados. Para Brito (1998), “o papel social é um conjunto de comportamentos funcionais prescritos por um modelo ligado a um *locus* situado em uma estrutura institucional e dotado de um determinado grau de prestígio e poder”, sendo assim, o papel social determina o papel de pai, mãe, filho, professor, médico, juiz, aluno etc, através das relações estabelecidas os papéis sociais designam todos os papéis desempenhados diariamente. Segundo Manuel Souza (2014), a estrutura interna dos papéis sociais é formada pelos papéis psicossomáticos e psicológicos determinando assim os contrapapéis.

Perazzo (2010), baseando-se no autor Naffah Neto, afirma que é necessário diferenciar papel psicodramático do papel imaginário. O psicodramático deve ser destinado apenas para os papéis que tem como *locus* o cenário psicodramático, todos os outros se excluído desse cenário passa a ser imaginário, ou seja, papéis conservados no indivíduo construídos pela imaginação e na fantasia sem atuação e expressão no mundo externo inter-relacional. Perazzo (1994), aponta uma noção ampliada dos papéis para designar, além de psico estruturas vinculadas ao desenvolvimento, diferentes situações e circunstâncias vinculadas aos respectivos locus de atuação de cada papel. Nesta perspectiva, é possível compreender o advento da tecnologia embutida nos jogos de simulação de vida de nosso tempo, pois através deles é possível criar um locus específico para a atuação dos “papéis de fantasia”.

Para Maria Nery (2018), os papéis imaginários se encontram no mundo imaginário, eles resultam dos sentimentos e desejos reprimidos ou impedidos de serem expressos. De acordo com a autora, esses papéis podem ser resgatados ou concretizados a partir dos papéis psicodramáticos. No *The Sims*, os papéis imaginários podem ser experimentados pelos jogadores através dos *Sims Ocultos*. Nessa categoria os avatares dão vida aos seres fantásticos como sereias, vampiros, alienígenas e feiticeiros e eles farão interações específicas desse tipo: Transformar outros *sims* em vampiros, beber plasma,

encantar com o seu canto e lançar um feitiço ou magia. Eles poderão aumentar suas habilidades e o nível tornando-se Mestres ou sofrer punições por causa do uso desnecessário dos seus poderes.

Os papéis de fantasia, por trazerem conteúdos fantásticos e surrealistas necessitam de menos esforço criativo e espontâneo para serem facilmente interpretados. Tais papéis ganham vida dinâmica no *The Sims 4*, podendo ser jogados fora da cena psicodramática, sem intermédio de seus aquecimentos e técnicas. Nesse contexto, os jogadores concretizam virtualmente esses papéis a partir dos seus conteúdos psicodramáticos.

Sendo assim, as interações dos avatares fantásticos são resultado dos papéis imaginários dos jogadores, uma vez que eles dão vida as representações arquetípicas dos mitos e a seres inanimados (Nery, 2018). A autora também postula acerca dos papéis latentes, funções que subentende as condutas de um papel social, eles constituem os papéis sociais que não estão ativados de forma consciente, mas podem ser complemento em um vínculo em diversos graus de consciência.

Para Moreno (1975) a tomada de papéis se dá por meio de três estágios: adoção dos papéis – os indivíduos reproduzem modelos observados-; Representação dos papéis – o indivíduo incorpora elementos do novo papel -; e a criação do papel – momento em que o indivíduo se percebe confortável para atuar independente dos comportamentos aprendidos. No *The Sims 4* o jogador vive as três dimensões a partir da sua interação com os avatares. Nenhum personagem se desenvolve individualmente no jogo, ele parte de uma matriz, observa e aprende comportamentos através das relações vividas e passa a criar suas próprias atuações, mas para que isso se realize é necessário a ação real do jogador, sendo assim, quem joga está concretizando por meio dos avatares. O autor afirma que o indivíduo deseja introspectar muitos papéis na vida e mesmo dentro do papel, ele busca uma variedade deles. Todo indivíduo está cheio de diferentes papéis em que deseja atuar e eles estão presentes em diversas fases do desenvolvimento.

O jogo *The Sims* disponibiliza ao jogador uma oportunidade de realizar simbolicamente os seus desejos e experienciar situações negadas e/ou não vividas. Rosa Cukier (1992) diz que a concretização “consiste na materialização de objetos inanimados, emoções e conflitos, partes corporais, doenças orgânicas, através de imagens, movimentos e falas dramáticas”. No *The Sims* o jogador cria a sua casa dos sonhos, cria o seu avatar com as características físicas que deseja, escolhe a profissão pretendida podendo alcançar a mais alta promoção, se relaciona de forma afetiva, emocional e sexual com os avatares desejados, cria o seu protótipo de família perfeita, entre outras possibilidades.

Segundo Carlos Rubini (1995), a organização dos papéis possibilita a unidade ao grupo, auxilia o indivíduo atingir seus objetivos como pessoa e parte de uma coletividade. Porém, esse processo de incorporação é complexo e caracteriza a socialização do indivíduo a partir do ajustamento da personalidade aos estímulos das expectativas criadas pelo meio social e por si

mesmo. Para ele, a teoria psicodramática dos papéis leva o conceito de papel a toda as dimensões da existência humana, vai desde o nascimento e ao longo de toda a vida do indivíduo, enquanto experiência pessoal e modalidade de participação social.

### 3) A MATRIZ DE IDENTIDADE E AS REDES SOCIOMÉTRICAS DO AVATAR NO JOGO

O jogo apresenta as relações interpessoais vivenciadas pelo avatar, ele se desenvolve dentro de um meio pré-determinado (pelo jogador) e é influenciado pelos fatores sociais, materiais e inter-relacionais. Moreno (1975), afirma que no ambiente no qual é constituída, a criança aprende a construir vínculos com as pessoas que estão ao seu redor e aos poucos seu átomo social vai sendo composto.

Por átomo social, entende-se como a configuração social das relações interpessoais que o indivíduo estabelece desde o seu nascimento e que encontra-se em constante mudança (Moreno, 1975). No jogo *The Sims* é possível observar as redes sociométricas do avatar, pois a medida em que ele vai crescendo suas relações vão ampliando e é por elas influenciado.

Assim como na vida real, o avatar criado no *The Sims 4* precisa de interação social, é o autor da sua história – criada pelo jogador - e se insere em um contexto familiar sendo por ele fortemente influenciado. “O grupo é a matriz da aprendizagem e do conhecimento, e todos são responsáveis pelos vínculos e papéis que vão sendo desenhados na interação” (MARRA; COSTA, 2004).

No *The Sims 4* o jogador precisa criar uma rede sociométrica para o seu avatar, o personagem precisa ter interações sociais para que haja um equilíbrio em suas funções. Desde o nascimento até a morte o personagem realiza interações e esse processo inicia muito cedo, ao nascer ou ser adotado o recém-nascido precisa que os pais interajam com ele. Ao selecionar o berço do recém-nascido aparece as opções de alimentar/amamentar/conversar/balbuciar/trocar fraldas e balançar, em cada um desses comandos o nível de aproximação entre pais e filhos aumentam fortalecendo o vínculo entre os *sims*.

O meio constituído de fatores psicológicos, sociais, materiais, afetivos e sociais oferece à criança as condições que ela precisa para se desenvolver e aos poucos se reconhecer como semelhantes aos demais e ao mesmo tempo como um ser único (Gonçalves, 1998). Nesse lugar de nascimento acontece a comunicação entre a criança e a mãe e todos os outros que estão ao redor dela. É possível perceber no *The Sims 4* essa placenta social, o recém-nascido precisa de uma lugar físico e virtual para se desenvolver satisfatoriamente e os seus pais e/ou adotantes de cuidados precisam oferecer cuidados suficientes para ele, fortalecendo o vínculo afetivo-

emocional e possibilitando um *locus* de desenvolvimento, proporcionando a criança segurança, orientação e guia ou seja, sua Matriz de Identidade.

Quando os pais não exercem satisfatoriamente seus papéis sociais, colocam em risco a integridade do *sim* recém-nascido, bebê ou criança e não oferecem o *locus* que ele precisa para se desenvolver, essa criança é retirada do seu convívio e levada para adoção. Os pais *sims* perdem o pátrio poder e ela passa a ser responsabilidade do “Estado” ficando disponível para adoção. Ao serem adotadas, os fiscais realizam uma visita a nova família e eles avaliam se os adotantes estão aptos para receberem a criança, ou seja, há uma preocupação em relação ao bem-estar e condições favoráveis para o desenvolvimento do *sims*.

No jogo *The Sims 4* é possível observar o Primeiro e Segundo Universo e suas etapas de indiferenciação e diferenciação. Para Moreno (1975), o Primeiro Universo corresponde ao mundo em torno do recém-nascido e se divide em dois tempos. O primeiro tempo é o Período da Identidade Total, esse é o período da indiferenciação, ou seja, a criança não diferencia fantasia da realidade, pessoas de objeto, todas as relações são de proximidade e ela tem fome de atos, nesse contexto, a criança encontra-se na Matriz de Identidade Total Indiferenciada (Gonçalves, 1998). Ao nascer, o *sims* tem todas as suas relações próximas, precisa do contato direto e imediato dos seus pais e cuidadores para que possa se desenvolver, o recém-nascido e a mãe são uma coisa só e ele necessita do ego-auxiliar que lhe alimenta e mantém a vida.

Quando o *sims* recém-nascido cresce e se torna um bebê interações mais complexas são apresentadas, ele passa a reconhecer os seus iguais, interage com o universo ao seu redor, aprende e repete comportamentos, o seu foco é no outro e ainda não tem foco em si. Nesse momento o *Sims* se encontra no segundo tempo do primeiro universo, no Período da Identidade Total Diferenciada. Momento em que os objetos, animais, pessoas e a criança passam a se diferenciar, ainda não há uma diferença efetiva entre o real e imaginário, inanimado e animado e a criança ora concentra sua atenção no outro, ora concentra em si mesma. (Gonçalves, 1998)

E por fim o *sims* passa a diferenciar a fantasia da realidade, ele se encontra no que Moreno (1975) denominou de Brecha entre Fantasia e Realidade. Nesse momento, os *sims* interage com o mundo em papéis sociais e imaginários, suas interações com objetos possibilita o estímulo da fantasia e criatividade ao mesmo tempo que ele experimenta a tomada de papel do outro e a experimentação dos seus próprios papéis. Quanto mais interações realizadas dentro do seu átomo social, mais o vínculo é fortalecido e dependendo das habilidades de criação dos pais os *sims* terá sua personalidade desenvolvida de acordo com os traços oriundos dessas interações. Ele pode ser acrescentado dos traços de bem-educado, conciliador, empático,

responsável, mal-educado, irresponsável, egoísta, o que influenciará a forma como ele se relacionará com os demais *sims*.

A forma como os avatares se relacionam com o seu meio social está diretamente ligada às interações realizadas em sua Matriz de Identidade. O modo como se dá as interações sociais de cada *sims* é resultado dos seus traços de personalidade e aspirações, a forma de relacionar-se com os outros avatares encontra-se dentro de cachos de papéis vividos ao longo do jogo, as suas relações sociais e afetivas estão intimamente ligadas às suas experiências e vivências da infância. Desta forma, pode-se investigar se há relação entre a Matriz de Identidade do jogador com a Matriz de Identidade do Avatar uma vez que é o jogador real quem dá vida ao jogador virtual (avatares) projetando nele a sua realidade ou os seus desejos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os papéis em uma perspectiva moreniana são a base para uma boa compreensão do que é o homem relacional, tanto em cenas psicodramáticas como no drama cotidiano. É através deles que pode-se compreender como se manifesta um “ser” que, ainda que em monólogo consigo mesmo, transborda sua personalidade em atos onde anseia por ser visto, por ser percebido, ou seja, anseia por contato fraterno.

A base para a nossa estreia neste jogo da vida está em nossa matriz de identidade, que evolui da mais primitiva auto noção corporal (papéis fisiológicos) para uma noção ainda que simbiótica entre nossa identidade (papéis psicodramáticos) e nossa atuação social (papel social) até que estes sejam por fim separados pela aquisição da percepção entre o real e o imaginário, e pelas conservas culturais que rodeiam a vida adulta, num processo que tende a perda do fator “E” e embora grande parte da nossa criatividade. (Rubini, 1995)

Assim o advento dos games remonta ao conceito fundante dos jogos psicodramáticos, a ideia básica do brincar com regras (Cukier, 1992), vinculada a uma possibilidade de atuação criativa e espontânea dos papéis sem script ou roteiros, ganha um novo elemento de visualização e concretização nos games e jogos de simulação de vida. O avanço desta tecnologia e as inúmeras possibilidades de atuação com conservas culturais para o ponto de partida, mas com o enredo aberto para diferentes e inusitados finais, traz para os games um elemento moderno que deve ser objeto de pesquisas acadêmicas em psicologia, não só pelas suas qualidades ferramentais e , porque não, de manejo clínico, mas também pela sua presença massiva no cotidiano e no drama psíquico desta geração.

Por fim, os jogos de simulação de vida podem ser analisados sob o olhar do Psicodrama, sendo possível observar conceitos psicodramáticos e construir uma ponte entre os dois universos. Pode-se concluir que o “como se” criado pelo jogo proporciona a quem joga um plus de realidade, na qual ele terá a oportunidade de projetar e concretizar simbolicamente a sua própria realidade e os seus anseios. Com isso, resta-nos a provocação: Seria possível unir a Clínica Psicodramática aos Games tornando-o uma ferramenta para contexto clínico? Essa pergunta poderá ser respondida com estudos posteriores a esse trabalho.

Esse trabalho surgiu como porta de entrada para o estudo de uma possível relação entre os jogos de simulação de vida e a Teoria Psicodramática. Em algum momento o jogo tocou a vida de cada um do grupo, em alguns casos, tornamo-nos o próprio laboratório vivo, uma vez que a eficácia da utilização dos games foi percebida por quem joga.

Unir três paixões foi o que norteou todo esse trabalho: Psicologia, Psicodrama e Games. Pode-se perceber nessa tríade uma oportunidade até então pouco explorada e o escasso material para pesquisa tornou mais evidente a necessidade de explorar e estudar a temática. De modo pessoal, esse trabalho busca caminhos para a parceria psicodrama-games e coloca-se como o início de um estudo que buscará tornar os Jogos de Simulação de Vida um aliado para a clínica psicodramática.

## REFERÊNCIAS

BRITO, D, J. **Astro e Ostra**: Uma visão cultural do saber psicológico. São Paulo: Ágora, 1998

CAMARA, R, A; AMATO, M A, P. A vivência de pacientes com câncer hematológico sob a perspectiva do psicodrama. **Revista Brasileira de Psicodrama**, São Paulo, v.22, n.1, p.85-91, 2014. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S010453932014000100009&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010453932014000100009&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 22 mar. 2019.

CARVALHO, A L. Realidade suplementar para famílias em processo de doação de órgãos para transplantes. **Revista Brasileira de Psicodrama**, São Paulo, v. 23,n.2,75-81,2015. Disponível em <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicodrama/v23n2/v23n2a09.pdf>> Acesso em fev/2019.

CORRÊA, A, R, M. Jogos eletrônicos, Psicodrama e imaginação **Revista Brasileira de Psicodrama**, São Paulo, vol.21 no.2, 2013. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-53932013000200008](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-53932013000200008)> Acesso em set/2019.

CRUZ, D. M., & Krüger, F. L. (2004). O fascínio da simulação da vida: por que as crianças jogam (e gostam) do game The Sims. *Famacos*, 1(23), 59-69. Porto Alegre. Disponível em

<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3249/2509>>  
Acesso em set/2019

CUKIER, R. **Palavras de Jacob Levy Moreno**. São Paulo: Ágora, 2002.

\_\_\_\_\_. **Psicodrama Bipessoal: Sua técnica, seu terapeuta e seu paciente**. São Paulo: Ágora, 1992

DURIC, Z; VELJKOVIC, J. **Psicodrama em HQ: Iniciação à teoria e técnica**. 1ª ed. São Paulo: Daimon, 2005.

FARMER, C. **Terapia Sistêmica e Psicodrama**. São Paulo: Ágora, 2004.

FILIPINI, R. **Psicoterapia psicodramática com crianças: uma proposta socionômica**. 1ed. São Paulo: Ágora, 2014.

FONSECA, J. **Psicodrama da loucura: Correlação entre Buber e Moreno**. 7a ed. São Paulo: Ágora, 2008

\_\_\_\_\_. **Psicoterapia da Relação**. Elementos de Psicodrama Contemporâneo. São Paulo: Ágora, 2000.

GONÇALVES, C, S. et al. **Lições de Psicodrama: Introdução ao pensamento de J. L. Moreno**. 11ª ed. São Paulo: Ágora, 1988.

GUIMARAES, T, B; ARAUJO, T C, C, F. Intervenção psicoeducativa com uso de jogos eletrônicos: um estudo com familiares de pacientes oncológicos. **Revista da Sociedade Brasileira de Psicologia Hospitalar**, Rio de Janeiro , v. 17, n. 2, p. 106-122, dez. 2014 . Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-08582014000200007&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-08582014000200007&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 22 mar. 2019.

KORKIEVICZ, S, B; CASTAGINI, A. Uma Análise do Jogo “The Sims 3®” para o Desenvolvimento das Habilidades Sociais no Sujeito, Potencializando para a Aprendizagem. **Psicologado**. Edição 08/2016. Disponível em < <https://psicologado.com.br/psicologia-geral/desenvolvimento-humano/uma-analise-do-jogo-the-sims-3-para-o-desenvolvimento-das-habilidades-sociais-no-sujeito-potencializando-para-a-aprendizagem> >. Acesso em 15 Set 2019.

KRÜGER, F, L, CRUZ, D, M. “Os Jogos Eletrônicos de Simulação e a Criança”. **Revista Fronteiras Estudos Midiáticos**, São Leopoldo-RS, v. IV, n. 1, p. 65-80, 2002ª. Disponível em < <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/138070533416446799996506862271941517747.pdf>> Acesso em set/2019

MARRA, M. M.; COSTA, L. F. O psicodrama como proposta teórico-metodológica para a comunidade. **Revista Família e comunidade**, vol. 1, maio, 2004, São Paulo. *Inn: Revista Brasileira de Psicodrama*. São Paulo, v19, n 1, 2011. Disponível em <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicodrama/v19n1/a10.pdf>> Acessos em ago. 2019

MORENO, Z. T.; BLONKVIST, L. D.; RÜTZEL, T. **A Realidade Suplementar e Arte de Curar**. Tradução de Eliana Araújo Nogueira do Vale. São Paulo: Ágora. 180 p, 2001.

MORENO, J.L **Psicodrama**. São Paulo: Editora Cultrix, 1975.

NERY, M. P. **Vínculo e afetividade: Caminho das relações humanas**. 4ed. São Paulo: Ágora: 2018.

PERAZZO, S, **Psicodrama: O forro e o avesso**. São Paulo: Ágora, 2010.

\_\_\_\_\_. **Ainda e Sempre PSICODRAMA**. São Paulo . Editora Ágora, 1994.

RUBINI, C. O conceito de Papel no Psicodrama. **Revista Brasileira de Psicodrama**, vol 3, 1995,p.45-62. Disponível em <<https://studylibpt.com/doc/276263/o-conceito-de-papel-no-psicodrama-psicólogo-carlos-rubini>> Acesso em out/2019.

SOUZA, M. M. **A importância da Teoria de Papéis de J. Moreno para o Bibliodrama**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Religião) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Ciência da Religião. Minas Gerais.109p.2014. Disponível em <<https://repositorio.ufjf.br/jspui/bitstream/ufjf/500/1/manoelmendoncasouza.pdf>> Acesso em out/2019.