

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO**

JÚLIA CANELLA DIAS FLOR

**O JORNALISTA "SIMULADO":
A representação do profissional de comunicação
na franquia de Jogos Digitais The Sims**

Porto Alegre

2021

JÚLIA CANELLA DIAS FLOR

**O JORNALISTA "SIMULADO":
A representação do profissional de comunicação
na franquia de Jogos Digitais The Sims**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo, ao Departamento de Comunicação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

Orientadora: Prof.^a Dra. Suely Dadalti Fragoso

Co-orientadora: Ma. Mariana Amaro

Porto Alegre

2021

Para Marta, Mario e Diego, cujo carinho e cuidado foram essenciais em um início de ano meio turbulento. Amo vocês.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer especialmente a Mari e a Suely, minhas orientadoras queridas, que foram um verdadeiro presente surpresa no meu penúltimo semestre na faculdade. Esse TCC é de nós três. Obrigada a todos os autores que compõem a bibliografia desta pesquisa e em cujas obras me apoiei para escrever essa pequena contribuição aos emergentes Estudos dos Jogos; espero que a área só tenha a florescer.

RESUMO

The Sims é uma das franquias de jogos digitais de simulação de vida mais conhecida e celebrada da atualidade, podendo também ser usada como ferramenta para a análise da representação simulacional de aspectos da realidade, tais como a profissão de jornalista. Foi realizada uma reflexão quanto à representação desse profissional de comunicação "simulado", ambicionando analisar suas similaridades e suas diferenças com a profissão real, bem como as razões de porque a carreira, suas práticas e seus profissionais foram representados de tal forma. Para este estudo, foi utilizado o método de análise de conteúdo, ancorado em *gameplays* dos quatro jogos principais da série *The Sims*. Jogos digitais se provaram uma forma válida para a realização de estudos que almejam compreender como um aspecto da realidade é visto aos olhos da sociedade por meio de seus produtos ficcionais. A profissão é representada nos jogos de maneira simultaneamente realista e fantasiosa, trazendo aspectos da realidade bem como elementos ficcionais.

Palavras-chave: Jornalista; Jornalismo; Simulação; Representação; Jogos Digitais; The Sims.

ABSTRACT

The Sims is one of the most well known and celebrated life simulation videogame franchises of the present time, being also able to work as a tool for the analysis of the simulational representation of real life aspects, such as the journalist profession. A reflection has been made about the representation of this "simulated" communication professional, aiming to analyze its similarities and differences with the real profession, as well as the reasons why the career, its practices and its professionals were represented in such a way. The method of content analysis was used for this study, anchored in *gameplays* of the four main games from the *The Sims* franchise. Digital games have proven to be a valid way to carry out studies that aim to understand how an aspect of reality is seen in the eyes of society through its fictional products. The profession is represented in the games in a way that is both realist and fantasist, bringing aspects of reality as well as fictional elements.

Keywords: Journalist; Journalism; Simulation; Representation; Video Games; The Sims.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Modo “Criar um <i>Sim</i> ”, primeiro passo para começar a jogar <i>The Sims</i>	37
Figura 2: Encontrando o emprego de jornalista no jornal.	38
Figura 3: Comparação entre os carros de carona ao longo da carreira	60
Figura 4: Descrição do cargo “repórter investigativo”	60
Figura 5: Evento de trabalho negativo	62
Figura 6: Criança jornaleira e <i>Sim</i> lendo jornal	63
Figura 7: Aceitando emprego na carreira Jornalismo	64
Figura 8: Primeira carona e os dois primeiros uniformes do jogo	66
Figura 9: Carona e uniforme de Magnata da Comunicação, o ápice da profissão	67
Figura 10: Primeiro evento de trabalho e sua consequência	69
Figura 11: Evento de trabalho e duas possíveis consequências	70
Figura 12: Evento de trabalho e duas possíveis consequências para a mesma resposta	70
Figura 13: Repórter com a previsão do tempo e <i>Sim</i> lendo jornal	71
Figura 14: Uniformes recebidos ao longo da carreira	75
Figura 15: Oportunidades de trabalho e seus resultados	77
Figura 16: Três eventos aleatórios ocorridos durante o turno de trabalho	78
Figura 17: Evento de escolha e sua consequência	78
Figura 18: <i>Sim</i> realizando entrevista e escrevendo artigo no computador	79
Figura 19: <i>Sim</i> lendo o jornal	80
Figura 20: Uniformes recebidos ao longo da carreira	84
Figura 21: Os dois tipos de Quest em <i>The Sims 4</i>	85
Figura 22: <i>Sim</i> realizando entrevista	86
Figura 23: Ações disponíveis ao selecionar a televisão	86
Figura 24: Usando o computador em <i>The Sims</i> e em <i>The Sims 4</i>	87
Figura 25: <i>Sim</i> assistindo à performance para escrever uma resenha, entrevistando outro <i>Sim</i> e tirando uma foto em <i>The Sims 4</i>	92

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: As práticas jornalísticas por função	
Quadro 2: Mapeamento de jornalistas nos games	28
Quadro 3: Dados <i>The Sims</i>	56
Quadro 4: Dados <i>The Sims 2</i>	64
Quadro 5: Dados <i>The Sims 3</i>	72
Quadro 6: Dados <i>The Sims 4</i>	81
Quadro 7: Dados coletados em sessões de jogos	88

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
1.1 PROBLEMA DE PESQUISA	10
1.2 OBJETIVOS	10
1.2.1 Objetivo geral	10
1.2.2 Objetivos específicos	10
1.3 Justificativa	11
2 A REPRESENTAÇÃO DO JORNALISMO NA FICÇÃO	12
2.1 O FAZER JORNALÍSTICO	12
2.2 JORNALISMO NA LITERATURA E NO CINEMA	21
2.3 JORNALISMO NOS GAMES	26
3 REPRESENTAÇÃO E SIMULAÇÃO EM THE SIMS	36
3.1 THE SIMS	36
3.2 REPRESENTAÇÃO E NARRATIVA	43
3.3 SIMULAÇÃO	47
4 A REPRESENTAÇÃO DO JORNALISMO NO THE SIMS	53
4.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	53
4.2 A CARREIRA JORNALISMO	55
4.2.1 The Sims	56
4.2.2 The Sims 2	63
4.2.3 The Sims 3	71
4.2.4 The Sims 4	80
4.3 ANÁLISE COMPARATIVA DA CARREIRA JORNALISMO EM THE SIMS	87
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	94
REFERÊNCIAS	98

1 INTRODUÇÃO

O tema da presente dissertação é a representação do jornalista ficcional na franquia de jogos digitais *The Sims*. Abordaremos nossa pesquisa da seguinte forma: no segundo capítulo, estabelecemos o que faz do jornalista um jornalista a partir de uma revisão teórica da literatura acadêmica sobre jornalismo quanto às práticas comuns à profissão, o “fazer jornalístico”, em suma mobilizados por Travancas (1993), Adghirni (2002), Carlson (2015) e Fontoura (2020). Em seguida, partimos para uma coletânea de reflexões de diversos autores (SANSEVERINO, 2015; EHRLICH, 2004; TRAVANCAS, 2003; ISANI, 2009; GONZÁLEZ, 2003; GHIGLIONE, 1990; SANTOS, 2009; SENRA, 1997; NORIEGA, 2004; SALTZMAN, 2002) quanto à representação do jornalista na literatura e no cinema, duas mídias há muito estabelecidas e, portanto, consideradas tradicionais, nas quais o profissional aparece de forma recorrente. Por fim, encerramos o capítulo com uma investida mais autoral, falando a respeito do jornalista como personagem nos jogos digitais.

No capítulo seguinte, direcionamos nosso foco para o objeto empírico de nosso trabalho, o jogo *The Sims*, e nos aprofundamos no estudo das diversas formas de representação que podem se fazer presentes no jogo a partir das ideias de autores dos estudos dos jogos (SALEN; ZIMMERMAN, 2004; FRAGOSO; AMARO, 2018; FRASCA, 2003; PENIX-TADSEN, 2016; JUUL, 2005). O primeiro subcapítulo faz um breve panorama da franquia *The Sims*, além de dois exemplos marcantes de como o jogo já foi utilizado como objeto de estudo em áreas de conhecimento diferentes e, por fim, uma análise incisiva de Gonzalo Frasca (2007) sobre o primeiro jogo da série. Em seguida, tratamos dos conceitos de representação, narrativa e simulação e de que forma eles se fazem presentes em jogos digitais e, mais especificamente, no *The Sims*.

No último capítulo, apresentamos os procedimentos metodológicos adotados e a análise que guiaram a investigação dos pormenores da forma como a carreira jornalística vem sendo mostrada na franquia ao longo de suas mais de duas décadas de existência. Primeiramente, traçamos um breve panorama sobre o modo como a profissão se apresenta dentro do jogo, como fizemos com outras obras de ficção no Capítulo 2. Em seguida, partimos para uma visão mais minuciosa e detalhista conforme destrinchamos a representação da carreira em cada jogo da série em todas as suas particularidades. Por fim, realizamos uma análise comparativa entre os quatro jogos e observamos seus pontos em comum, suas divergências e quais mudanças a passagem do tempo ocasionou para os jornalistas dentro do universo do game. Em seguida, partimos para as considerações finais.

1.1 PROBLEMA DE PESQUISA

Nossa pesquisa busca responder a seguinte questão: “Como é realizada a representação da carreira e do fazer jornalístico dentro do universo ficcional da série de videogames *The Sims* ao longo da franquia e de que forma se assemelha à realidade da profissão?”. Para isso, elencamos a seguir os objetivos geral e específicos.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo geral

Estabelecer as semelhanças e as diferenças entre a profissão do jornalismo na vida real e a maneira como ela é representada na franquia de videogames *The Sims*, analisando criticamente as possíveis razões que levaram a carreira jornalística a ser retratada de tal forma e buscando compreender a visão da sociedade quanto ao papel do jornalista como profissional midiático.

1.2.2 Objetivos específicos

- a) Traçar um paralelo entre as funções desempenhadas pelo profissional de comunicação na ficção e como elas ocorrem na realidade;
- b) Realizar um mapeamento de videogames que retratam a carreira jornalística por meio de personagens ou mecânicas;
- c) Apresentar a franquia *The Sims*, seu contexto histórico;
- d) Observar e realizar sessões de jogo com *The Sims*, *The Sims 2*, *The Sims 3* e *The Sims 4*;
- e) Analisar como são retratados o jornalismo e a carreira do jornalista nos jogos, fazendo uso das imagens e de gravações coletadas, de anotações, de registros das atividades durante o *gameplay* e de documentos sobre o jogo feitos pela comunidade de fãs.
- f) Comparar as diferentes edições da franquia em relação às suas mecânicas de profissão, às atividades e ao tempo de jogo;
- g) Refletir sobre a forma como a profissão de jornalista e o jornalismo em si são representados pela série durante a progressão dos anos e de que forma eles se

aproximam com o que se compreende como a prática, seja ficcional ou não, do jornalismo.

1.3 JUSTIFICATIVA

A ficção é veiculada em diversos meios de entretenimento popular, alguns mais consolidados, tendo em vista a literatura e o cinema, e outros mais recentes, tais como os objetos de estudo de nossa pesquisa, os jogos digitais. É inegável a importância de se analisar de que forma esses veículos representam aspectos da realidade, visto que tal representação molda a percepção popular sobre qualquer temática e por ela é simultaneamente moldada, apresentando a maneira como a sociedade vê e compreende a si mesma.

O papel do jornalismo já foi explorado extensivamente em trabalhos sobre livros e filmes que trazem tal representação ficcional; entretanto, o presente texto ambiciona ser o primeiro a falar da representação do jornalista nos jogos, mais especificamente em um jogo em particular. É surpreendente a escassez de obras sobre esse tema, considerando-se os inúmeros trabalhos sobre a representação ficcional do jornalismo e do jornalista na literatura e no cinema e o fato de que os jogos digitais já estão entre nós há mais de quatro décadas.

Nossa pesquisa também traz em si entranhada um desejo irredutível de falar sobre um assunto que me é querido, principalmente sobre um jogo que faz parte da minha vida desde a minha primeira infância. Respondendo a esses anseios, o tema deste trabalho nasceu, almejando ser tão interessante e inspirador para quem gostaria de dissertar sobre o que gosta quanto outros trabalhos o foram para mim.

2 A REPRESENTAÇÃO DO JORNALISMO NA FICÇÃO

Se um belo dia alguém declarar que não gosta de ficção, você ganha permissão automática para desconfiar dessa pessoa: ela provavelmente está mentindo. Além de ser difícil de detestar, a ficção certamente é impossível de se ignorar: ela está em quase todas as formas possíveis de entretenimento, desde as infundáveis séries nos catálogos de streaming até os ocasionais quadrinhos atrás de uma caixa de cereal. A humanidade e a ficção sofrem de um processo de interdependência: nós *precisamos* das histórias ficcionais para fugirmos do marasmo da rotina, e elas, por sua vez, precisam de nós para serem contadas (HUIZINGA, 1938).

Como espelho da realidade que muitas obras ficcionais costumam ser, é comum vermos figuras do dia a dia refletidas nas páginas dos livros, nos palcos do teatro e na procissão interminável de telas que fazem parte do nosso cotidiano na atualidade. É provável que todas as profissões já tenham sido retratadas pelo menos uma vez no mundo da ficção, sendo que basta existir para ter seu lugar no reflexo. Em nosso trabalho, contudo, vamos nos deter em apenas uma personagem cuja presença é frequente nas mais variadas mídias ficcionais: o profissional de jornalismo.

Para essa análise, primeiro vamos estabelecer o que faz do jornalista um jornalista a partir de uma revisão teórica da literatura acadêmica sobre jornalismo quanto às práticas comuns à profissão, o “fazer jornalístico”, em suma mobilizados por Travancas (1993), Adghirni (2002), Carlson (2015) e Fontoura (2020). Em seguida, partiremos para uma coletânea de reflexões de diversos autores (SANSEVERINO, 2015; EHRLICH, 2004; TRAVANCAS, 2003; ISANI, 2009; GONZÁLEZ, 2003; GHIGLIONE, 1990; SANTOS, 2009; SENRA, 1997; NORIEGA, 2004; SALTZMAN, 2002) quanto à representação do jornalista na literatura e no cinema, duas mídias há muito estabelecidas e, portanto, consideradas tradicionais, nas quais o profissional aparece de forma recorrente. Por fim, encerraremos o capítulo com uma investida mais autoral, falando a respeito do jornalista como personagem nos jogos digitais.

2.1 O FAZER JORNALÍSTICO

Existe uma infinidade de formas com as quais se pode tentar definir um profissional. O que ele faz? Quais são as suas principais características? Como a sua área se consolidou ao longo da história? Em nosso estudo, escolhemos priorizar a primeira dessas perguntas, buscando retratar o jornalista quase que exclusivamente a partir de sua prática. Com esse foco

em mente, acreditamos que a tarefa de traçar paralelos entre as atividades realizadas pelos jornalistas fictícios e pelos profissionais da realidade torna-se mais clara e sucinta. Dito isso, é importante ressaltar que, por não ser possível desvincular completamente o fazer jornalístico do perfil cultural e social do jornalista, bem como da própria história do jornalismo enquanto profissão, esses temas também se farão presentes - embora em menor destaque - na nossa análise.

Por questões organizacionais, trataremos das funções do jornalista ordenadamente, tomando por base os veículos nos quais ele atua (impresso, rádio, televisão, internet) na cronologia de surgimento destes. Portanto, começaremos com as práticas realizadas pelo profissional do jornalismo impresso.

Os primeiros profissionais especializados em jornalismo surgiram no século XVIII, com a Revolução Industrial e o subsequente desenvolvimento da imprensa (TRAVANCAS, 1993, p. 17). Muitos anos se passaram para que um novo veículo com propriedades adequadas à disseminação de notícias - o rádio - entrasse em cena, de forma que a prática jornalística foi realizada exclusivamente no meio impresso por várias décadas.

Como afirma Travancas (1993, p. 21), atualmente um grande jornal que produz milhares de exemplares é também uma grande empresa, com estrutura organizacional bem planejada e administrada e com muitos funcionários em diferentes áreas de atuação além da redação propriamente dita. A redação é tida como o cerne de uma empresa jornalística, visto que é o local em que a notícia é elaborada após ter sua informação colhida nas ruas pelos repórteres. Ela se divide em diversas editorias:

São seis ou sete editorias, tendo por tema e objeto de trabalho os seguintes assuntos, segundo sua denominação: Esportes, Cultura, Internacional (notícias do exterior), Economia, Política, Geral (assuntos diversos), Ciência e/ou Saúde, além dos Cadernos Especiais, que muitas vezes se acoplam a alguma editoria, como os de Televisão, Turismo ou suplementos de Domingo ou de Literatura. Cada editoria conta com um editor; um subeditor, em certos casos, um chefe de reportagem; um corpo de repórteres (TRAVANCAS, 1993, p. 25).

A seguir, faremos uma breve apresentação de cada categoria de jornalistas que se encontram em uma redação, elencando as suas principais funções, tomando como base a classificação de Travancas (1993, p. 24/25) e o Decreto de Lei nº 83.284 (1979), que dispõe sobre o exercício da profissão de jornalista.

Figura central por trás da produção de notícias e, frequentemente, o jornalista mais retratado em obras de ficção (como veremos mais adiante no capítulo), o repórter tem funções claras e delimitadas dentro da redação: é ele o profissional que cumpre a determinação de apurar

notícias ou informações, subsequentemente preparando ou redigindo a matéria para divulgação (TRAVANCAS, 1993; Decreto de Lei nº 83.284; 1979).

Por sua vez, são os redatores que ficam responsáveis pela criação do texto final do repórter, assim como pelo título da matéria e por quaisquer legendas necessárias para as fotos que porventura acompanhem a notícia. O redator também tem o encargo de redigir editoriais, crônicas ou comentários (TRAVANCAS, 1993; Decreto de Lei nº 83.284; 1979).

O repórter fotográfico - ou fotojornalista - acompanha o repórter em campo para registrar fotograficamente quaisquer fatos ou assuntos pertinentes à notícia (TRAVANCAS, 1993; Decreto de Lei nº 83.284; 1979). Assim como o repórter, o fotojornalista também costuma ser um personagem frequentemente retratado na ficção.

Encarregado de planejar visualmente a página do jornal, o diagramador é o jornalista que planeja e executa a distribuição gráfica de matérias, fotografias ou ilustrações de caráter jornalístico para fins de publicação (TRAVANCAS, 1993; Decreto de Lei nº 83.284; 1979).

O editor é o chefe de uma editoria específica, responsável pelas matérias publicadas e pelo espaço a elas destinado. Já o subeditor é o assistente do editor, que trabalha junto com o redator e o diagramador na montagem da página (TRAVANCAS, 1993; Decreto de Lei nº 83.284; 1979).

O cargo que encabeça a redação e que por ela é responsável é o editor-chefe: ele está permanentemente em contato com todos os editores, discutindo matérias e decidindo a forma final do jornal (TRAVANCAS, 1993). É ele quem costuma dar a última palavra sobre o que será ou não publicado.

Esses são os principais cargos e as atribuições dos jornalistas que exercem a profissão em uma redação tradicional. Entretanto, é importante ressaltar que a redação não se restringe aos profissionais citados, havendo muitas esferas de ação e mesmo uma espécie de hierarquia entre os repórteres (TRAVANCAS, 1993, p. 25).

Após décadas de gradual consolidação de um jornalismo exclusivamente focado no impresso, surge um novo modo de fazer jornalismo graças a um veículo inédito, fruto dos avanços tecnológicos do século XX: o rádio. Um meio extremamente eficaz de comunicação de massa, a nova mídia “chegou a assustar os jornais e seus jornalistas, temerosos de que, por sua causa, houvesse uma queda da tiragem daqueles periódicos” (TRAVANCAS, 1993, p. 18). Entretanto, tal fato nunca chegou a se consolidar, visto que o rádio tornou-se apenas mais um aliado na transmissão de informações para a população, inclusive proporcionando ao jornal impresso a oportunidade de adquirir uma feição mais específica como meio midiático, pois,

diferentemente do rádio, não teria a capacidade de noticiar um fato no instante em que ele ocorresse (TRAVANCAS, 1993, p. 18).

Com o rádio, nasceu também o radiojornalista, um novo tipo de profissional de mídia que precisou unir as competências do talento tradicional de um repórter com as habilidades inéditas exigidas pelo rádio. Para ser eficiente em sua vocação, o repórter de rádio precisa "ser versátil, tecnicamente competente, capaz de trabalhar sob forte pressão de tempo (...) ser ágil, a ponto de gravar uma entrevista ou redigir uma nota sobre um caso ocorrido no tribunal, literalmente alguns segundos antes de a matéria ir para o ar" (CHANTLER; HARRIS, 1998, p. 22).

O Decreto de Lei nº 83.284 (1979) afirma, de forma mais sintética, que o rádio repórter é o jornalista a quem cabe a difusão oral de um acontecimento ou entrevista através do rádio, no instante ou no local em que ocorram, além da realização de comentários ou crônicas pelo mesmo veículo. Chantler e Harris (1998) acrescentam às funções e ao perfil do radiojornalista o fato de que:

O radiojornalista precisa sentir-se à vontade com os novos e velhos equipamentos e com as antigas e modernas técnicas radiofônicas. Isso significa editar fitas, copiar áudios, gravar boletins com voz e som ambiente, ler o noticiário ao vivo e conduzir entrevistas. (CHANTLER; HARRIS, 1998, p. 23).

A capacidade do jornalismo de atingir as massas ao longo de sua trajetória histórica é em parte um resultado da sua constante interação com a tecnologia, que tem sido usada sempre para a transmissão cada vez mais rápida de informação (DEUZE, 2006, p. 17). Logo, assim como o rádio trouxe mudanças para a profissão e para os profissionais que trabalhavam no impresso, uma situação similar ocorreu com a chegada da televisão. Com a concorrência do novo veículo midiático, o rádio voltou-se com mais afinco para o jornalismo, criando grandes equipes semelhantes às dos jornais impressos, com repórteres especializados para cada setor e até mesmo com correspondentes estrangeiros (TRAVANCAS, 1993, p. 20).

O jornalismo televisivo alcança o seu maior desenvolvimento depois da Segunda Guerra Mundial, graças aos avanços tecnológicos que eventualmente possibilitaram as coberturas ao vivo. Novamente, o jornalista assume um papel diferente mediante um novo órgão de comunicação: "além de procurar as palavras certas para transmitir as notícias, era imperativo que ele soubesse conjugá-las a imagens adequadas, que formassem então um 'texto' coerente na forma e no conteúdo" (TRAVANCAS, 1993, p. 18). Juntamente ao telejornalismo, nascem novas categorias de jornalistas, tais como o apresentador e o repórter cinematográfico.

Nos primeiros telejornais, o apresentador realizava o papel de um locutor que meramente lia as notícias para a câmera, fazendo um intermédio entre o público e a informação através de uma tela de televisão. Atualmente, o apresentador adquiriu uma gama de novas atribuições, sendo de sua responsabilidade realizar a abertura do programa jornalístico, apresentar as notícias e a escalada, fazer a chamada das notícias e introduzir os repórteres que estão no campo para cobrir os eventos. Também é comum que apresentadores comentem as notícias e até expressem suas ideias em relação a elas, além de por vezes conduzirem entrevistas diretamente da sede do programa. (SILVA; PENTEADO, 2014).

Podendo ser igualmente chamado de cinegrafista, o repórter cinematográfico assume um papel similar ao do fotojornalista, acompanhando o repórter ao campo com o objetivo de registrar em filme as imagens que porventura irão ilustrar a matéria na televisão. É graças ao seu trabalho que o telespectador pode ter acesso visual ao acontecimento que está no cerne da notícia. Em termos mais técnicos, ele realiza a pesquisa, a análise e a interpretação das possibilidades rítmicas e estruturais que se associam ao encontro entre imagem e som, além de executar e manter uma câmera de TV funcional (Nova Faetec apud GONÇALVES, 2006, p. 28).

Quadro 1: As práticas jornalísticas por função

FUNÇÃO	ATIVIDADE
Repórter	Profissional que cumpre a determinação de apurar notícias ou informações, subseqüentemente preparando ou redigindo a matéria para divulgação
Redator	Responsáveis pela criação do texto final do repórter, assim como pelo título da matéria e por quaisquer legendas necessárias para as fotos que porventura acompanhem a notícia. O redator também tem o encargo de redigir editoriais, crônicas ou comentários
Fotojornalista	Acompanha o repórter em campo para registrar fotograficamente quaisquer fatos ou assuntos pertinentes à notícia
Diagramador	Encarregado de planejar visualmente a página do jornal, é o jornalista que planeja e executa a distribuição gráfica de matérias, fotografias ou ilustrações de caráter jornalístico para fins de publicação
Editor	Chefe de uma editoria específica, responsável pelas matérias publicadas e pelo espaço a elas destinado
Subeditor	Assistente do editor, trabalha junto com o redator e o diagramador na montagem da página
Editor-chefe	Está permanentemente em contato com todos os editores, discutindo matérias e decidindo a forma final do jornal. É ele quem costuma dar a última palavra sobre o que será ou não publicado.

Radiojornalista	Difusão oral de um acontecimento ou entrevista através do rádio, no instante ou no local em que ocorram, além da realização de comentários ou crônicas pelo mesmo veículo
Apresentador	Realizar a abertura do programa jornalístico, apresentar as notícias e a escalada, fazer a chamada das notícias e introduzir os repórteres que estão no campo para cobrir os eventos. Também é comum que apresentadores comentem as notícias e até expressem suas ideias em relação a elas, além de por vezes conduzirem entrevistas diretamente da sede do programa
Cinegrafista	Acompanha o repórter ao campo com o objetivo de registrar em filme as imagens que porventura irão ilustrar a matéria na televisão. Realiza a pesquisa, a análise e a interpretação das possibilidades rítmicas e estruturais que se associam ao encontro entre imagem e som, além de executar e manter uma câmera de TV funcional

Fonte: A autora.

Jornalismo impresso, radiojornalismo e telejornalismo: mesmo com as suas diferenças, originadas naturalmente das discrepâncias entre os seus veículos, os profissionais que trabalham nessas mídias são muito similares em essência - afinal são todos comunicadores, jornalistas.

Em uma abordagem de cunho mais sociocultural, Travancas (1993) une os jornalistas desses três veículos tradicionais apontando algumas características inerentes à sua vocação conjunta. Os jornalistas costumam demonstrar um alto grau de adesão à profissão, comumente dando-lhe prioridade em detrimento de outras áreas da sua vida, como a pessoal. Um jornalista, especialmente um repórter, não tem hora definida para sair da redação ou para terminar uma matéria, fato que leva a outro traço importante da profissão, que é não ter domínio sobre o seu próprio tempo (TRAVANCAS, 1993). Por último, acreditamos que merece destaque a observação da autora em relação ao fato de que o jornalismo é uma ocupação que leva seu profissional a manter contato com diversos domínios da vida urbana, visto que ele precisa conhecer a cidade para noticiar com propriedade os acontecimentos que nela ocorrem.

Retornando o foco para o tópico principal da nossa análise - as práticas do jornalista ao exercer o seu ofício -, não podemos esquecer do último grande avanço tecnológico que possibilitou talvez a maior mudança no exercício da profissão de comunicador de todos os tempos: a internet.

A transição do jornalismo impresso para a nova mídia digital foi um processo lento e árduo. Com o crescente desejo por notícias on-line de um público cada vez mais informatizado, as redações tradicionais não tiveram escolha senão suprir essa nova demanda. Tanto nas capitais quanto no interior, os jornais começaram a ter suas primeiras experiências com o jornalismo

on-line. Como relata Adghirni (2002, p. 152), os primeiros sites de jornais eram bastante simples em termos de design e pouco exploravam os novos recursos de hipertexto, interatividade e multimídia, limitando-se a simplesmente transpor o conteúdo da edição impressa para a edição eletrônica.

Atualmente, todos os jornais têm sites diferenciados, com equipes exclusivas e links para outros sites, portais, áudio, vídeos, animações e outros elementos de multimídia. Os leitores também podem acessar bancos de dados, arquivos eletrônicos de edições passadas, fóruns de discussões e sistemas de bate-papo em tempo real, mecanismos de busca em classificados online, notícias atualizadas a todo instante e uma série de outros serviços, só possíveis graças ao suporte digital. (ADGHIRNI, 2002, p. 152).

Vale ressaltar que, apesar de a maioria dos jornais impressos terem de fato criado sites diferenciados, ainda existem exemplos de periódicos que apenas digitalizam seus exemplares impressos e os disponibilizam on-line, como é o caso do Jornal de Capão, de Capão da Canoa, que em 2021 ainda não tem um site próprio, mas compartilha arquivos em formato PDF de suas edições diariamente nas redes sociais. Existe, ainda, uma forte tendência de resistir ao jornalismo on-line no caso de alguns periódicos de pequenas cidades do interior.

Algumas rotinas jornalísticas persistem e ajudam os jornalistas a lidar com o ritmo acelerado do trabalho noticioso; porém, novas rotinas também emergem em redações progressivamente mais digitais e movidas por dados (EKSTRÖM; WESTLUND, 2020). Está nascendo um novo tipo de jornalista desses processos rapidamente absorvidos pela maioria das empresas midiáticas em nome da sobrevivência do jornal como um produto. Ao que tudo indica, a tendência do jornalismo é a transformação total de seu modo de produção (ADGHIRNI, 2002, p. 153).

No entanto, quais foram as grandes mudanças ocorridas nas atividades realizadas por essa categoria mais recente de profissional, o jornalista digital do século XXI? Para Adghirni (2002, p. 156), o essencial do trabalho do jornalista permanece inalterado, na medida em que ele segue coletando a informação e a divulgando da maneira mais justa, mais honesta e mais responsável possível, fornecendo os fatos contextualizados e ponderados ao leitor. Com o advento da rede de dados global que é a internet, qualquer pessoa tem em suas mãos a possibilidade de criar um site próprio e, se assim decidir, divulgar notícias como se fosse um autêntico jornalista. É com essa enxurrada de informações vindas das mais variadas fontes que nasce e se consolida o principal papel do jornalista na atualidade: o de verificação dos fatos.

Em um momento histórico no qual qualquer um pode disponibilizar acontecimentos, no qual as possibilidades de compartilhamento de dados parecem ilimitadas - especialmente após o surgimento do smartphone -, como o jornalista pode se diferenciar neste ambiente caótico de

dados em que todos podem ter uma voz e mostrar a sua versão dos fatos? É na credibilidade, afirma Adghirni (2002, p. 154), que os jornalistas e as empresas que empregam jornalistas estão buscando suporte. Qualquer que seja a plataforma, o discurso atual adotado é de que ninguém sabe fazer notícia melhor que as empresas jornalísticas. Elas “têm qualidade, credibilidade e recursos para investir na aquisição dos serviços de agências nacionais e internacionais. Breve, têm, na base de sustentação um grande nome, um label de qualidade” (ADGHIRNI, 2002, p. 154). A autora vai além e estabelece que os consumidores de informação on-line precisam, mais do que nunca, de referências para acompanhar a atualidade. Eles precisam ter confiança em uma marca, em um nome ou um título, para não necessitarem checar a informação que recebem: é trabalho do jornalista checar a informação antes de publicá-la (ADGHIRNI, 2002, p. 157).

O jornalista que trabalha com os meios digitais e eletrônicos é, em suma, aquele que descobre pautas, investiga, apura e redige notícias utilizando o próprio computador como ferramenta de pesquisa. Porém, existe uma ressalva, no sentido de que a credibilidade da informação on-line é inversamente proporcional à sua velocidade (ADGHIRNI, 2002, p. 159). Assim, o jornalista precisa tomar cuidado e realizar uma verificação bem feita, em detrimento da pressa em querer ser o primeiro a publicar uma determinada informação. Outra característica importante para o jornalista digital é “possuir competências em todas as formas de tecnologia presentes na rede de comunicação e não se deixar ultrapassar pelas inovações” (ADGHIRNI, 2002, p. 156).

Para Marc Laimé, a ruptura brutal do exercício da profissão de jornalista pelas novas tecnologias digitais tende a transformar o jornalista em trabalhador autônomo, privado das garantias contratuais estabelecidas pelas empresas e pelos sindicatos e propenso a, fora de qualquer parâmetro ético, propor seus serviços de “produtor de conteúdos multimídia e multisuporte” a qualquer empresa que exerça uma atividade comercial no setor das comunicações. (LAIMÉ apud ADGHIRNI, 2002, p. 155).

Com essa reflexão de Laimé quanto às mutações da profissão do jornalista ocasionadas pelo âmbito digital, podemos nos encaminhar para a última parte da nossa análise quanto ao fazer jornalístico, que diz respeito às novas formas de atuar na profissão fora do domínio dos veículos tradicionais e dentro de áreas até então inéditas para um jornalista.

O conceito de “fronteiras” se tornou um tema central nos estudos de jornalismo, e será fundamental para compreendermos as funções que passaram a integrar a carreira nos últimos anos. O declínio de grandes organizações midiáticas e a ascensão de novas ferramentas interativas de mídia trouxeram questões como “o que é jornalismo” e “quem é o jornalista” para o centro das atenções (CARLSON, 2015). Graças a esses estudos quanto às fronteiras jornalísticas e sua expansão para novos significados e realidades, podemos ver claramente o

quanto o jornalismo contemporâneo é múltiplo e multifacetado (FONTOURA, 2020, p. 17). Para Carlson (2015, p. 2), o jornalismo pode ser visto como uma prática cultural variada embutida em um complexo panorama social. Desse modo, o jornalismo não é algo sólido e estável, mas uma denotação que está mudando constantemente e que pode ser aplicada de formas diferentes dependendo do contexto. O que quer que seja distinto a respeito do jornalismo precisa ser construído continuamente.

Fontoura (2020, p. 14) propõe a visualização da atividade jornalística como se fosse um círculo. No centro do círculo, estão as definições mais claras e estabelecidas da área; já nas bordas do círculo, encontram-se as ideias e as práticas experimentais, em que as definições sobre o que é ou não é jornalismo se tornam mais difusas.

Jornalistas que executam trabalhos de fronteira podem atuar em uma infinidade de áreas. Há jornalistas que trabalham com audiência e redes sociais, com desenvolvimento de softwares ou até como gestores de produto: a lista é extensa e variada. Além disso, os contornos desses novos subgrupos de profissionais também estão longe de ser precisos. Hoje é comum jornalistas migrarem entre diferentes posições, empresas e projetos com mais rapidez, fazendo com que o que antes era um foco claro de carreira possa, atualmente, ser mais difuso (FONTOURA, 2020, p. 31).

Essas mutações contemporâneas da profissão podem ser observadas nos lugares mais variados. Na rede social Facebook, existe uma dinâmica de grupos de vagas de emprego, nos quais empregadores buscam por profissionais interessados e qualificados para preencherem vagas específicas dentro de suas empresas. Em grupos de vagas de comunicação, tais como o grupo privado “Vagas de Comunicação no RS”, é notável o quão diversa é a oferta de trabalhos para pessoas formadas em jornalismo. As vagas vão desde editor de vídeo, gestor de redes sociais, fotógrafo, redator e gestor de comunicações até vagas que a princípio não parecem ter qualquer relação com as funções tradicionais de um jornalista, como roteirista de conteúdos, atendimento ao público ou até redator de marketing. A quantidade de oportunidades nesses nichos, oferecidas por empresas privadas, é ainda mais desconcertante quando colocada em contraste com as raras vagas disponibilizadas por veículos de comunicação tradicionais.

Trazendo ainda mais exemplos do tipo de prática reconfigurada do jornalismo que se encontra nas fronteiras da profissão, Fontoura (2020, p. 15) apresenta um apanhado de diferentes autores que se aprofundam nessas funções inéditas do jornalista contemporâneo. Em seguida, citaremos resumidamente cada um desses exemplos.

Há redações jornalísticas que não existem fisicamente, encontrando-se apenas no *Slack*, uma plataforma de comunicação comercial que cria um ambiente virtual semelhante a uma

redação de verdade (BUNCE ET AL., 2018). Há também uma tendência ao empreendedorismo dentro do jornalismo que lida ,cada vez mais, com novas iniciativas, em que a relação entre editorial e comercial é mais próxima (SINGER, 2017). Ferrerconill e Tandoc Jr. (2018) observam que existe uma propensão global para enfatizar o engajamento como estratégia comercial central, e que isso se reflete também nas novas práticas jornalísticas. Já Wagemans, Witschge e Harbers (2019) se dedicam ao estudo de startups de jornalismo, em que a ideia de impacto se sobressai como diferencial, por vezes mesclando reportagem e ativismo. Até mesmo o embate cultural entre gerações em veículos já estabelecidos de mídia, em razão de princípios divergentes sobre a neutralidade (POMPEO, 2018; SCIRE 2020), pode se configurar como um fenômeno jornalístico contemporâneo.

Estes são apenas alguns dos recortes possíveis. Ir além do jornalismo envolve uma proposta de considerar academicamente estas evoluções de maneira crítica, mas compreendendo que definições absolutas não dão conta da multiplicidade de formas e elementos do jornalismo contemporâneo. (FONTOURA, 2020, p. 15).

Após um breve mergulho na imensidão de tudo que pode se classificar como prática jornalística, esperamos ter conseguido proporcionar ao menos um vislumbre da diversidade inerente a essa profissão. Com o passar dos anos, a marcha ininterrupta dos avanços na ciência e na tecnologia possibilitaram uma carreira multifacetada, em constante mutação, que se faz presente nos mais variados veículos de mídia e nas esferas da vida pública.

Ser jornalista é uma questão que vai muito além de funções, papéis sociais e história da carreira: é uma junção de todos esses elementos e de diversos outros. Levando esse fato em consideração, é louvável o esforço e perdoável a ocasional falta de aprofundamento que tantas obras ficcionais tiveram ao trazer o jornalista como um personagem, uma representação do real. Na sequência, falaremos sobre essa representação nos meios mais tradicionais nos quais a ficção toma forma, até mesmo nos dias de hoje: na literatura e no cinema.

2.2 JORNALISMO NA LITERATURA E NO CINEMA

O jornalista é uma figura emblemática, e as maneiras como a ficção escolhe representá-lo são tão múltiplas quanto as suas atribuições profissionais ao longo dos anos. Da mesma forma como ele transita facilmente pelas diferentes esferas da sociedade, é com a mesma facilidade que seu representante ficcional se faz presente nos mais variados gêneros literários e cinematográficos. Nas próximas páginas, pretendemos trazer um recorte de como a carreira jornalística é representada nos meios literário e audiovisual, para além das limitações da

realidade e adentrando esse mundo fantástico que, por vezes, é tão similar ao nosso que a fantasia se torna transparente e as páginas e telas que nos contam histórias mais se parecem com espelhos.

As obras de ficção nos dizem muito sobre os valores da sociedade e nos auxiliam a valorizar elementos da vida cotidiana (SANSEVERINO, 2015, p. 17). Além disso, podemos constatar que os produtos culturais são um excelente espaço para uma reflexão sobre o campo jornalístico, visto que representam a cultura falando em voz alta sobre ela mesma. A literatura e o cinema promovem visões de como o jornalismo poderia (e até deveria) ser: representando os profissionais como defensores do direito de a sociedade saber a verdade (EHRlich, 2004).

Como afirma Sanseverino (2015, p. 23), no plano da ficção, é possível observar duas versões do jornalismo: como quarto poder que trabalha para a população, vigiando os demais poderes em prol do bem comum ou como quarto poder perverso, manipulador das informações e, por consequência, da sociedade como um todo, por meio das notícias que escolhe divulgar. Assim, o jornalismo tem uma imagem dupla e contraditória, que oscila entre um ofício nobre e uma atividade marginalizada.

O grau em que o jornalismo e os jornalistas estão integrados na narrativa e a construção dos seus personagens variam consideravelmente. Steinle (2000) classifica a ficção relacionada ao jornalismo em quatro categorias: a) ficção em que os jornalistas são personagens-chave na trama; b) ficção em que o próprio jornalismo é o foco predominante; c) ficção em que os personagens são classificados como jornalistas, mas as suas profissões pouco importam na narrativa; e, por fim, d) ficção em que os jornalistas são apenas ferramentas transicionais para avançar os eventos da trama.

Com uma maior compreensão de como o jornalista é utilizado na ficção de maneira geral, partiremos agora para como essas representações aparecem nos meios específicos da literatura e do cinema. Como foi feito anteriormente, analisaremos a representação do jornalista em cada plataforma - livro e filme - separadamente e na ordem de seu surgimento, começando pela literatura.

“Jornalismo e literatura têm um diálogo histórico-cultural singular: são territórios de significação distintos que conseguem criar alianças e entrelaçamentos que os tornam inseparáveis” (SANSEVERINO, 2015, p. 21-22). Os textos literários tiveram grande poder de penetração nos mais diversos grupos sociais, ajudaram a construir mitos e a romancear atividades e profissionais, como foi o caso dos jornalistas e da imprensa. O “quarto poder” e seus agentes foram e continuam sendo na atualidade tema e protagonistas de diversas obras de

ficção. É possível afirmar que a literatura imortalizou algumas imagens do jornalista (TRAVANCAS, 2003, p. 1).

Autores que ambientam sua escrita criativa no mundo do jornalismo têm um vasto repertório de profissionais para escolher como o seu protagonista: do editor ao dono - o tradicionalmente vil "magnata da imprensa"- até o repórter, o redator, o apresentador, o radialista. Apesar da abundância de opções, nessas obras está claro que o jornalista é o protagonista de escolha do escritor ficcional (ISANI, 2009, p. 8). Já quanto à maneira como a sua índole é representada, Travancas (2003, p. 1) estabelece que herói e bandido estiveram igualmente presentes em diferentes romances. O jornalista vilão é classicamente representado pelo profissional que não mede esforços para alcançar seus objetivos e dar um “furo” de reportagem. Sem caráter e até mesmo trafegando pelo submundo do crime, ele não hesita em colocar sua carreira na frente de tudo e de todos, e é esta representação a mais presente na literatura de um modo geral. A autora deixa claro, porém, que

(...) isso não acontece com os livros-reportagem ou de histórias de vida, como é o caso de *Todos os homens do Presidente*, de C. Bernstein e B. Woodward, sobre a cobertura do escândalo Watergate. Esse acontecimento se tornou emblemático do modelo de jornalista-herói que coloca a profissão acima de tudo e luta até o fim pela verdade dos fatos (TRAVANCAS, 2003, p. 1).

A literatura, de maneira geral, porém, não procura representar o jornalista como o herói urbano. Ele aparece sobretudo como *bon vivant*, ambicioso, sedutor e boêmio, e não como o homem público preocupado com o bem comum e com a esfera pública (TRAVANCAS, 2003, p. 2). A literatura privilegiou e segue privilegiando a imprensa e sua figura mais paradigmática – o repórter – como tema de seus romances. Nas obras literárias, este profissional tem uma imagem muitas vezes ambígua ou contraditória, fascinando e atraindo em muitas ocasiões, mas também sendo mostrado como inescrupuloso, desonesto ou mau caráter (TRAVANCAS, 2003, p. 7).

Em concordância com Travancas, Saltzman (2002) observa que o repórter é o jornalista mais comumente trazido como protagonista na literatura. A fórmula do repórter como detetive é uma das categorias mais populares nessas obras, já que tanto o jornalista quanto o detetive são identificados como inquiridores curiosos tentando resolver um mistério, seja ele um crime ou uma história complexa e desconhecida. Ambos estão tentando juntar as peças de um quebra-cabeça, chegar a uma conclusão razoável quanto ao que aconteceu, onde aconteceu, quando aconteceu e com quem aconteceu, combinados com os aspectos mais difíceis de uma pauta ou de um caso - como aconteceu e o porquê.

Uma visão extremamente pertinente quanto às maneiras que os autores escolhem usar o jornalista como personagem literário parte de Isani (2009) quando ela afirma que, em obras literárias que tratam do jornalismo, a representação do jornalista pode cair em duas categorias amplas: o jornalista como protagonista solitário, um herói com falhas, mas, apesar de tudo, um herói, ou o jornalista como um ser sem rosto, sem nome, apenas mais um membro indistinguível em uma manada de profissionais (ISANI, 2009, p. 9).

No primeiro exemplo, é fácil entender por que o jovem e brilhante repórter errante correndo atrás de um furo jornalístico, o correspondente de guerra reportando do fronte e arriscando a sua própria vida ou o jornalista investigativo expondo injustiça, corrupção ou crime têm o potencial para serem o herói ficcional ideal. E, entretanto, até mesmo o retrato mais inspirador do jornalista como protagonista é aquele de um herói falho (ISANI, 2009, p. 10).

Em contrapartida, uma das imagens mais visualmente memoráveis do jornalismo, que aparece com frequência em boletins de notícia ao redor do mundo, é a massa gritante de jornalistas se empurrando, armados com câmeras e microfones - uma imagem que autores fielmente transpõem na sua ficção, resultando na recorrente descrição dos membros da profissão como uma entidade coletiva sem rosto ou nome. Sem rosto - mas nunca insignificante (ISANI, 2009, p. 11).

Para concluirmos nossa discussão sobre o jornalismo na literatura e partirmos para o jornalismo no cinema, vale mencionar um excelente exemplo de como o jornalismo aparece em uma obra literária extremamente relevante e contemporânea: a saga *Harry Potter*. Sanseverino (2015) reflete, em seu trabalho que tem como foco o jornalismo na obra da escritora J. K. Rowling, que, ao utilizar as notícias como um recurso narrativo que lhe auxilia a contar a história da saga, dá às suas narrativas um efeito de realidade, aproximando o mundo dos leitores de seu universo ficcional e lhes permitindo acreditar que a história poderia realmente estar acontecendo em um mundo paralelo ao nosso (SANSEVERINO, 2015, p. 15). Esse “efeito de realidade” vai de encontro ao que fala Jenkins (2009) quando ele afirma que “precisa-se de meios de comunicação próprios dos universos de ficção para explicar a sua lógica, suas práticas e suas instituições”.

Há tempos os historiadores admitem que os filmes são evidências importantes para qualquer estudo sobre os últimos cem anos e referência obrigatória para compreender a história cultural de todo esse período (GONZÁLEZ, 2003, p. 509). A interface entre o jornalismo e o cinema mostra-se, portanto, um espaço relevante para pesquisa, tanto pelas afinidades existentes entre as narrativas jornalística e cinematográfica - a partir da relação que ambas estabelecem com a realidade ao reconstruí-la e representá-la -, como pela representatividade

que os filmes sobre jornalismo têm na construção de um imaginário coletivo sobre o profissional e o cotidiano da profissão (SANTOS, 2009, p. 17-18).

Essas obras focadas na profissão possibilitam ao cinema tratar de questões intrinsecamente relacionadas ao jornalismo e às práticas jornalísticas, uma vez que a estrutura narrativa consiste, geralmente, em mostrar as ações do repórter para desvendar os fatos; em priorizar, enquanto configurações espaciais, a redação e o local dos acontecimentos; e em associar o desfecho, frequentemente, à revelação da “verdade” pelo jornalista (SENRA, 1997, p. 41).

Em seu estudo a respeito do jornalista no cinema hollywoodiano, Santos (2009, p. 19) observa que “dentre as cinematografias mundiais, a hollywoodiana está entre as mais importantes, e o seu destaque deriva do estilo característico do filme de ficção americano, que, além de representar o núcleo principal da indústria cinematográfica do país, exerce uma presença marcante na sociedade”. Entre as incontáveis profissões que ganham espaço nessa significativa cinematografia, o jornalismo acaba ocupando uma posição privilegiada, visto que centenas de filmes se dedicam a mostrar as mais diversas nuances que envolvem o complexo universo da profissão (SANTOS, 2009, p. 19).

Os filmes hollywoodianos servem para refletir a respeito do universo do jornalismo nos Estados Unidos por espelharem a imprensa. Porém, muitas vezes eles também podem criar mitos equivocados sobre a profissão, mitos que, por sua vez, são aceitos pela sociedade como retratos fidedignos do profissional da imprensa (GHIGLIONE, 1990, p. 99).

Christa Berger (2002) cataloga 785 filmes que contêm menções ao jornalismo em seu livro *Jornalismo no Cinema*. Entre eles, 536 foram produzidos nos Estados Unidos, 44 no Brasil, 33 na Inglaterra, 27 na Itália e 19 na França. Esses dados atestam a importância dada pela cinematografia norte-americana à figura do jornalista que, “perseguido criminosos ou manipulando fatos”, está presente, “imprimindo sua marca – de investigador, de aventureiro, de destemido e solitário lutador – correndo riscos para realizar sua profissão/missão” (BERGER, 2002, p. 9).

Em seu *Diccionario temático del cine*, Noriega (2004) enumera as abordagens mais frequentes dessas obras audiovisuais, destacando que grande parte dos filmes sobre jornalismo são dramas de denúncia social, e que existe uma preferência por enredos que abordam o poder e a corrupção política. Alguns filmes ainda refletem o desenvolvimento da profissão e destacam as implicações pessoais que os conflitos públicos ou que esse exercício profissional geram para o jornalista. Além de apresentar o profissional como um investigador - como já havíamos visto na literatura -, muitas películas também denunciam os mecanismos de manipulação da opinião

pública, os interesses políticos da imprensa, o sensacionalismo como recurso para aumentar a tiragem, o estrelato midiático ou a ambição de poder e, em geral, os comportamentos pouco éticos no exercício da profissão (NORIEGA, 2004, p. 404-406).

Em contrapartida, Sanseverino (2015, p. 27) reflete que os jornalistas nos filmes são “heróis que se esquecem de si e de suas necessidades por uma causa maior, uma causa nobre”. A autora afirma que o cinema trouxe glamour para a profissão de jornalista, além de ter reforçado a concepção de uma ligação indissolúvel entre a notícia e o jornalista, o qual tem a capacidade de interferir na realidade ou até de modificá-la ao seu bel prazer. Para Moretzsohn (2007, p. 210), esses jornalistas heróis aparecem nos filmes como uma exceção à regra, assumindo-se como porta-vozes do público à contracorrente do sistema. Seriam, assim, os típicos heróis solitários do individualismo americano, o qual é representado de maneira exaustiva no cinema de Hollywood.

Analisando alguns dos clichês que permeiam a personagem do jornalista criados pelo cinema, podemos destacar a clássica imagem do jornalista como um homem vestido de forma despojada, vivendo uma situação de risco ou tensão característica de alguém que busca notícias incessantemente (SANTOS, 2009, p. 170). Outro elemento constante no universo do jornalista cinematográfico é a presença de bebidas ou cigarros, que fazem naturalmente parte da vida desse profissional que vive sob tensão e estresse de modo contínuo (SANTOS, 2009, p. 171).

Para a produção de sua pesquisa, Santos (2009) realizou uma assistência individualizada e sistematizada de 14 filmes sobre jornalismo, que resultou em uma série de conclusões - algumas já comentadas por nós - quanto à representação do jornalista no cinema. A autora crê que a maioria dos filmes leva o espectador a perceber o jornalista como um vilão que vê as pessoas apenas como manchetes e que acredita que a manipulação dos fatos é o caminho mais fácil para alcançar o prestígio. Entretanto, com alguma raridade, os filmes oferecem uma visão contrária ao espectador: o jornalista como um profissional que se dedica à busca de informações relevantes para a sociedade e que luta para defender esse direito, muitas vezes se arriscando para conseguir revelar a verdade ou para mostrar uma determinada situação.

Apesar de ter constatado essa dualidade presente em todos os filmes a que assistiu, Santos (2009) conclui que, quando analisada a fundo, a representação do percurso evolutivo do jornalismo e do papel do jornalista, ao longo do século passado, no cinema desmistifica essa dicotomia.

O jornalista do cinema de Hollywood não deve ser visto nem como herói, nem como vilão. Ele é apenas um jornalista, que vivencia, de diferentes maneiras, o dia a dia da profissão; que tem ambições desmedidas, mas que também tem medos, desejos e

angústias, além de dúvidas quanto ao seu desempenho profissional e quanto ao seu papel no jornalismo e perante a sociedade. (SANTOS, 2009, p. 180).

O jornalista frequenta as telas do cinema desde o início do século XX, e a sobrevivência de um estereótipo de personagem por um período tão extenso reflete tanto a adequação do contexto desse profissional à representação cinematográfica quanto o interesse do público por esse tipo de filme (SANTOS, 2009, p. 48). Mas o que explicaria esse apetite intenso dos cinéfilos por películas sobre jornalismo? Berger (2002, p. 16) tem uma teoria: uma das explicações para a grande produção de filmes jornalísticos é a curiosidade do público a respeito da profissão, visto que eles revelam como se dá o processo de produção da notícia.

Saltzman (2002, p. 41) acredita que a realidade é que poucas pessoas testemunham um jornalista em ação; elas raramente visitam uma redação ou um estúdio de transmissão ou qualquer outro lugar em que jornalistas trabalham para reportar as notícias. Além disso, ainda assim elas têm uma ideia muito específica do que é um jornalista e do que ele faz porque elas leram sobre jornalistas em romances, histórias curtas ou quadrinhos e os viram nos filmes, programas de televisão, peças teatrais e desenhos animados.

Entre todas essas mídias citadas por Saltzman, que servem como amostra para estudarmos a representação do jornalista na ficção, empenhamo-nos em trazer um apanhado de reflexões de alguns autores sobre as duas - literatura e cinema - cuja presença do jornalista como personagem mais se fez presente. Agora, vamos adentrar uma categoria inédita para a análise do jornalista ficcional. Vamos estudar a representação do jornalista nos videogames.

2.3 JORNALISMO NOS GAMES

Extremamente recentes na história da humanidade, os primeiros videogames comerciais domésticos surgiram em 1972 com o jogo *Pong*, da Atari, e vêm conquistando tanto o seu lugar legítimo como plataforma para narrativas ficcionais quanto a afeição de milhares de pessoas que hoje têm orgulho de se autoproclamarem *gamers*. Com décadas de idade a menos que o cinema - e algumas centenas de anos mais jovens que a literatura -, os jogos digitais já englobam uma gama de exemplares que trouxeram, de alguma forma, o jornalismo em suas histórias, seja como personagem, plano de fundo ou até mesmo como mecânica de jogo.

Na busca pelo nosso tema, fizemos um mapeamento com todos os games que se encaixam neste perfil, o qual apresentaremos em seguida (Quadro 1). Todavia, primeiramente acreditamos ser importante destacar que o jornalista ficcional nos jogos digitais tem uma

diferença crucial em relação ao jornalista ficcional em outras mídias: ele não é meramente uma representação, mas sim uma simulação.

Cientes de que esse fato vai na contramão até mesmo do título do presente capítulo, vamos elaborar um pouco essa ideia antes de partirmos para o mapeamento. Utilizaremos as concepções de Frasca (2003), em seu trabalho “*Simulation versus narrative: introduction to ludology*”, como espinha dorsal dessa reflexão.

A abordagem mais convencional de pesquisa tanto na indústria quanto na academia tem sido considerar os jogos digitais como extensões do drama e da narrativa (FRASCA, 2003, p. 221). Não obstante, diferentemente das mídias tradicionais, videogames não são baseados apenas na representação, mas também em uma estrutura semiótica alternativa conhecida como simulação. Apesar de narrativas e simulações de fato compartilharem alguns elementos em comum, como personagens, eventos ou cenários, as suas mecânicas são essencialmente diferentes (FRASCA, 2003, p. 222). O autor define “simulação” da seguinte forma:

Simular é modelar um sistema (fonte) através de um sistema diferente que mantém (para alguém) alguns dos comportamentos do sistema original. O termo-chave aqui é "comportamento". Simulação não apenas retém as características - geralmente audiovisuais - de um objeto, mas também inclui um modelo dos seus comportamentos. Esse modelo reage a certos estímulos (colocar dados, apertar botões, movimentos do controle), de acordo com um conjunto de condições. (FRASCA, 2003, p. 223).

As outras mídias, sejam elas tradicionais ou até mais recentes - literatura, dramaturgia, cinema, quadrinhos, desenhos animados -, são representacionais, não simulacionais. Elas são excelentes em produzir tanto descrições de características quanto sequências de eventos, o que é a essência de uma narrativa (FRASCA, 2003, p. 223).

No próximo capítulo, retomaremos essa discussão de maneira mais minuciosa. Por ora, deixamos destacado que “games são apenas um jeito particular de estruturar simulação, assim como a narrativa é uma forma de estruturar representação” (FRASCA, 2003, p. 224).

Encontramos 30 jornalistas simulados em nosso mapeamento¹, representantes da profissão que apareceram como personagens em 30 jogos digitais diferentes. Apesar do número de games e personagens ser o mesmo, vale destacar que nem todos os jogos da lista trazem personagens específicos, visto que alguns são a respeito do jornalismo em si, e que alguns jogos têm mais de um personagem jornalista - e por isso apareceram mais de uma vez.

¹ Visto que não foi possível encontrar um mapeamento desses personagens em artigos acadêmicos ou livros de forma sistematizada, foram realizadas buscas em sites de games, além de nosso próprio repertório como jogadoras e indicações de outros jogadores.

Quadro 2: Mapeamento de jornalistas nos games

JOGO	GÊNERO	PERSONAGEM	TIPO DE PERSONAGEM	PROFISSÃO
1979 Revolution: Black Friday	Aventura, drama interativo	Reza Shirazi	Protagonista	Fotojornalista
Amor Doce	Sim Date	Peggy	NPC	Estudante aspirante a jornalista
Animal Crossing	Simulação	Isabelle	NPC	Locutora de rádio
Beyond Good and Evil	Ação, aventura	Jade	Protagonista	Fotojornalista
Dead Rising	Survival Horror	Frank West	Protagonista	Fotojornalista
Folklore	Ação, aventura, RPG	Keats	Protagonista	Repórter
Footballidensity	Manager, simulação	-	-	-
Global Conflicts: Palestine	Aventura	-	Avatar	Repórter
Heavy Rain	Ação, aventura, filme interativo	Madison Paige	Secundária	Jornalista
Laura Bow: Colonel's Bequest	Aventura, puzzle	Laura Bow	Protagonista	Estudante de jornalismo
Lost: Via Domus	Ação, aventura	Elliott Maslow	Protagonista	Fotojornalista
Mass Effect	RPG, ação, ficção científica, FPS	Khalisah al-Jilani	NPC	Repórter
Metal Gear Solid	Ação, aventura	Holly White	NPC	Repórter
New York Mysteries: Secrets of the Mafia	Puzzle, point-and-click	Laura James	Protagonista	Repórter investigativa
Obscure	Survival horror	Josh Carter	Secundário	Estudante aspirante a jornalista
Outlast	Survival horror	Miles Upshur	Protagonista	Repórter investigativo
Phoenix Wright: Ace Attorney	Visual novel, aventura	Lotta Hart	NPC	Fotojornalista investigativa
Pokémon	RPG	Gaby e Ty	NPCs	Repórter e cinegrafista
Resident Evil	Ação, aventura, survival horror	Alyssa Ashcroft	Secundária	Repórter investigativa
Resident Evil	Ação, aventura, survival horror	Ben Bertolucci	NPC	Repórter investigativo
Saints Row	Ação, aventura, FPS	Jane Valderamma	Secundária	Apresentadora de televisão
Shin Megami Tensei: Nocturne	RPG, pós-apocalíptico	Jyoji Hijiri	NPC	Repórter

Space channel 5	Musical, ritmo	Ulala	Protagonista	Repórter
Tabloid Tycoon	Manager, simulação	-	-	-
Tales of Monkey Island	Aventura	Davey Nipperkin	NPC	Repórter
The Hive	RPG, estratégia	Alex Rig	Protagonista	Repórter investigativo
The Sims	Simulação	-	Avatar	Jornalista
Touhou Project	Shoot 'em up, bullet hell	Aya Shameimaru	Protagonista	Fotojornalista e repórter
Touhou Project	Shoot 'em up, bullet hell	Hatate Himekaidou	Antagonista	Fotojornalista e repórter
Uncharted	Ação, aventura	Elena Fisher	Secundário	Repórter
Uncharted	Ação, aventura	Jeff Wynn	NPC	Cinegrafista
Valkyria Chronicles	RPG, estratégia	Irene Ellet	NPC	Repórter e radialista
Vampire - The Masquerade: Shadows of New York	Visual novel	Julia Sowinski	Protagonista	Repórter investigativa

Fonte: A autora.

Os games selecionados foram resultado de uma busca que abrangeu diversos sites² e uma breve consulta de opinião informal com outros jogadores. Escolhemos trazer como categorias o gênero do jogo, a função deste personagem no jogo e a profissão desempenhada por ele dentro do espectro do jornalismo. Quanto ao tipo de personagem, algumas observações são pertinentes: o “tipo” representa a função do jornalista enquanto personagem do jogo, podendo variar entre as categorias de protagonista, secundário, NPC e avatar. O protagonista é o personagem mais importante do game, em torno do qual se constrói a trama: é ele que é controlado pelo jogador, que assume a sua identidade dentro do jogo e experimenta os eventos da história através da sua perspectiva, seja em primeira seja em terceira pessoa. O personagem secundário, dentro dos nossos critérios de classificação, é um personagem que é possivelmente jogável na narrativa mediante algum critério específico de cada jogo: ele aparece como coadjuvante do protagonista no enredo. O NPC, do inglês “non-player character”, é exatamente isso: um personagem não jogável, que surge no game podendo ter grande ou pouca importância para a história, mas cujas ações nunca são controladas pelo jogador. Por fim, o termo “avatar”

²kotaku.com/top-nine-videogame-reporters-and-journalists-5538673/; blockfort.com/character-lists/reporters/.

giantbomb.com/journalist/3015-2444/characters/.

simboliza um protagonista sem rosto ou nome específico, cujos atributos serão escolhidos pelo jogador.

Enquanto a classificação dos personagens jornalistas quanto ao seu tipo é bastante variada (são 12 protagonistas, 12 NPCs, seis secundários e dois avatares), podemos tirar uma série de conclusões analisando as outras categorias da tabela.

Os gêneros que mais se destacaram foram Ação e Aventura, o que contribui para o estereótipo do jornalista como um personagem aventureiro e desbravador, como já vimos em suas aparições no cinema. *Survival Horror*, um gênero cujos temas são sobrevivência, terror e mistério, também é recorrente no quadro, o que pode ser explicado pelo papel de investigador que é muitas vezes atribuído ao jornalista ficcional. RPGs (do inglês “Role playing game”, ou jogo de interpretação de papéis), apesar de serem frequentes na lista, trazem invariavelmente o jornalista como um NPC, fato que indica menor relevância em uma trama cujo foco provavelmente não é o jornalismo.

Assim como nas mídias tradicionais, o repórter brilha como a representação mais frequente da profissão nos videogames. Por ser o ramo da carreira mais associado com atividades tipicamente jornalísticas no imaginário popular - ir atrás de fontes, realizar entrevistas, coletar informações e redigir notícias -, é natural que o repórter seja a escolha favorita do desenvolvedor de jogos para representar um jornalista “típico” na narrativa. O fotojornalista é outro destaque no mapeamento, sendo uma atribuição comum entre os protagonistas dos games apontados. É interessante pensar que, por desempenhar, no seu cotidiano, ações que funcionam muito bem como mecânicas em um jogo - tirar fotos para mapear cenários ou coletar colecionáveis, por exemplo -, o fotojornalista seja uma boa opção de protagonista para os tipos de jogos que escolhem priorizar essas mecânicas. O mesmo se aplica para jogos em que a investigação de cenas é parte crucial da narrativa: o repórter investigativo torna-se uma bela escolha para personagem.

Conseguimos identificar quatro grandes categorias em que os personagens do mapeamento se encaixam mediante o seu papel como jornalistas dentro da trama do game: a) o herói que assume encargos de detetive ou policial; b) a figura impertinente que atrapalha o protagonista em sua missão; c) a fonte primária de informação no universo do jogo; e, por fim, d) o personagem que tem sua profissão de jornalista apenas como parte da sua história de fundo.

Frank West é um fotojornalista freelancer durão que documenta um surto zumbi em um shopping-center enquanto ajuda outros sobreviventes a escapar da tragédia em *Dead Rising* (CAPCOM, 2006); Alex Rig é um repórter que descobre um centro de pesquisas secreto enquanto investiga um caso de pessoas desaparecidas em *The Hive* (RAINBOW STUDIOS,

1995). Já Jade é uma fotojornalista que trabalha com seu tio para resgatar órfãos e expor a corrupção de um governo ditatorial em *Beyond Good and Evil* (UBISOFT, 2003), enquanto Laura Bow é uma estudante universitária de jornalismo que precisa solucionar um assassinato misterioso em uma mansão decadente em *Laura Bow: Colonel's Bequest* (SIERRA ENTERTAINMENT, 1989). Essas personagens - até certo ponto caricatas - são apenas quatro exemplos de uma lista repleta de jornalistas que assumem funções típicas de outras profissões (tais como detetive privado, policial ou agente da lei) para resolver uma circunstância adversa e conseqüentemente “salvar o dia”.

Em várias situações nas quais o jornalista aparece como NPC, seu papel na trama se resume a perturbar o protagonista de alguma forma em sua busca incansável por informações preciosas. Khalisah al-Jilani pede uma entrevista ao comandante Shepard em *Mass Effect* (ELECTRONIC ARTS, 2007), na qual realiza perguntas gradualmente mais hostis conforme o protagonista não lhe oferece as respostas das quais precisa para a sua pauta. Em *Amor Doce* (BEEMOOV, 2011), Peggy é implacável em suas conversas com colegas, importunando-os até conseguir os dados dos quais precisa e pouco se importando com os resultados de suas matérias nocivas para o estado emocional dos outros alunos. Gabby e Ty surgem de arbustos e surpreendem o jogador em *Pokémon* (NINTENDO, 2002), obrigando-o a participar de uma entrevista. Novamente, o jornalista ficcional como essa presença inconveniente não é uma novidade dos jogos digitais, mas neles consegue tomar uma nova proporção de aborrecimento graças à interação mais ativa do jogador nos acontecimentos da narrativa.

Games que nos contam histórias costumam ter seu próprio universo ficcional, e muitas vezes dentro desse meio surge a necessidade de informar o jogador quanto a certas regras ou novidades advindas da progressão do jogo. É assim que aparece a nossa terceira categoria de personagens jornalistas: como uma ferramenta de informação para o jogador. No clássico *Metal Gear* (KONAMI, 1987), a repórter Holly White auxilia Snake provendo dados quanto às instalações nas quais o protagonista está se infiltrando. Atuando não só como a narradora do jogo *Valkyria Chronicles* (SEGA, 2008), Irene Ellet também reporta os acontecimentos do enredo conforme eles se desenvolvem. Em *Animal Crossing* (NINTENDO, 2020), a simpática Isabelle relata as novidades da ilha para o jogador a cada novo dia de jogo. Essas três personagens são instrumentos, mecanismos para deixar o jogador a par das situações em que se encontra.

Por fim, às vezes o jornalismo em si tem pouca ou nenhuma relevância para a trama do jogo, sendo apenas parte da história de vida de um personagem. Um ótimo exemplo é o caso de Elliott Maslow em *Lost: Via Domus* (UBISOFT, 2008). O personagem, que se vê perdido em

uma ilha deserta com um grupo de outros sobreviventes, é jornalista. Mas esse fato quase não tem impacto na trama, sendo talvez apenas uma desculpa para a natureza curiosa de Elliott e um plano de fundo para a sua história pessoal. É a mesma situação de Julia Sowinski em *Vampire: The Masquerade - Shadows of New York* (DRAW DISTANCE, 2020), que se vê transformada em uma criatura sobrenatural do dia para a noite e precisa aprender a lidar com isso no jogo. Pouco importa se ela era jornalista (como é o caso), dentista ou caixa de supermercado quando estava viva: a história não é sobre isso. São poucos os exemplos em que o fato de uma personagem ser jornalista é irrelevante, mas escolhemos trazê-los em nosso mapeamento da mesma forma por fazerem parte do panorama de jornalistas nos games.

Além dessa miríade de personagens jornalistas, com papéis e funções das mais variadas dentro das narrativas dos jogos, também descobrimos três games que tratam do jornalismo sem que o seu foco recaia sobre algum personagem específico. São jogos sobre o fazer jornalístico, e a seguir vamos falar um pouco sobre cada um deles.

Um jogo digital on-line e multiplayer que se centra no futebol, mas que simula a carreira jornalística, *Footballidensity* (FIDA, 2009) oferece ao jogador a escolha de atuar como três profissionais distintos: jogador de futebol, técnico ou jornalista esportivo. Como jornalista, a função do jogador será apurar informações e escrever matérias a respeito dos acontecimentos do universo do jogo. Para isso, ele conta com uma lista de contatos - entre outras ferramentas jornalísticas - para apurar os resultados, investigar os jogadores e técnicos e escrever matérias enaltecendo-os ou criticando-os. *Footballidensity* é um jogo de gênero *manager*, que invariavelmente é um subgênero de jogos de simulação, visto que cabe ao jogador a tarefa de construir, expandir e gerenciar comunidades fictícias e projetos com recursos limitados (ADAMS; ROLLINGS, 2003).

Também pertencente ao gênero *manager*, *Tabloid Tycoon* (VALUSOFT, 2005) é, diferentemente de *Footballidensity*, um jogo cujo foco primário é apenas o jornalismo. Nele, o jogador simula o ambiente de uma empresa de comunicação, podendo escolher entre construir um verdadeiro império jornalístico (ao estilo da BBC no Reino Unido ou da Rede Globo no Brasil) ou simplesmente realizar missões específicas dentro da empresa. O game se destaca por simular situações reais, como a construção de credibilidade de um veículo de mídia, o exercício da ética - ou a falta dela - e o gerenciamento de equipes de repórteres, fotógrafos e *freelancers*.

Mais um jogo digital sobre a prática jornalística, *Global Conflicts: Palestine* (SERIOUS GAMES, 2007) foi um dos primeiros games a abordar o trabalho de um jornalista *freelancer* numa zona de conflito de maneira realista. O jogo simula uma apuração jornalística na Palestina, e o objetivo do jogador é escrever um artigo para ser divulgado em uma publicação

impressa. Para alcançar esse propósito, o jornalista *freelancer* deve apurar dados, ganhar a confiança das fontes locais e escrever a matéria final, cujos conteúdos podem alterar o final do jogo de diferentes maneiras.

Muitos dos jogos digitais mencionados ao longo deste capítulo integram um vasto corpo de trabalhos produzidos na intersecção entre videogames e jornalismo. Essas produções são conhecidas pelo termo *Newsgames*, foco do estudo de Bogost, Ferrari e Schweizer em sua obra “*Newsgames: journalism at play*” (2010), e não poderíamos deixar de falar sobre elas em nossa análise quanto ao jornalismo nos jogos.

De acordo com os autores, temos incontáveis exemplos na atualidade de que videogames podem de fato fazer bom jornalismo, tanto como uma mídia independente para notícias quanto como um suplemento para as formas tradicionais de cobertura jornalística (BOGOST et al., 2010, p. 5). Existem sete gêneros já estabelecidos de *Newsgames*: infográficos, editoriais, quebra-cabeças, plataformas, de comunidade, educativos e documentários. Trataremos apenas desses dois últimos por melhor traduzirem o conceito de *newsgames* e se aproximarem dos jogos que trouxemos no mapeamento.

Jogos de eventos atuais cobrem histórias isoladas de uma maneira curta e acessível, mas tratamentos mais longos e detalhados também são possíveis. *Newsgames* documentários são títulos que engajam o jogador em amplos eventos históricos e atuais de uma maneira similar à fotografia e ao cinema documental e às reportagens investigativas. Esses jogos, graças ao poder da simulação, oferecem experiências de eventos dignos de serem noticiados, algo impossível de se fazer no impresso ou em uma transmissão noticiosa. No caso de eventos passados, eles recriam épocas, espaços e sistemas que, de outra forma, só poderiam ser compreendidos por filmagens de arquivo ou pela imaginação. Existem diferentes tipos de jogos documentários, incluindo aqueles que recriam o cenário e a progressão de eventos particulares e aqueles que tentam criar relatos processuais (baseados em regras) da lógica de situações políticas e sociais (BOGOST ET AL., 2010, p. 7).

Bons exemplos de *newsgames* documentais são *JFK Reloaded* (TRAFFIC GAMES, 2004), que consiste em um simulador de tiro que coloca o jogador na pele do atirador que assassinou o presidente J. F. Kennedy em 1963, e o igualmente polêmico *Kabul Kaboom* (POWERFUL ROBOT GAMES, 2002), uma crítica aos bombardeios americanos em Cabul, no Afeganistão, onde o jogador precisa coletar comida e se desviar das bombas que caem do céu.

Refletindo sobre *newsgames* educativos, Bogost, Ferrari e Schweizer (2010, p. 8) afirmam que o jornalismo compreende um conjunto de valores e habilidades que precisam ser

ensinados de alguma forma. É uma aprendizagem, um conjunto de regras para ler, escrever e criticar um domínio de conhecimento específico. Os primeiros passos da prática jornalística se dão tradicionalmente em salas de aula ou universidades, mas certas qualidades dos videogames fazem deles uma mídia suplementar ideal para a educação jornalística. Nesse sentido, *newsgames* educativos podem oferecer uma aprendizagem de como se tornar um bom jornalista ou um entendimento de por que o jornalismo é importante para os cidadãos e suas comunidades.

Dead Rising, o jogo que nos traz o caricato jornalista durão na figura do fotojornalista Frank West, pode ser considerado um *newsgame* educativo. Apesar de a intenção dos criadores de *Dead Rising* certamente não ser educar os jogadores sobre jornalismo, suas suposições a respeito da profissão estão embutidas nas regras. Se um jogo que consiste em bater em zumbis pode engajar o jogador em tópicos complexos e moralmente ambíguos sobre as práticas jornalísticas atuais, então certamente outros games também têm o poder de nos ensinar algo sobre os deveres diários de um profissional de comunicação (BOGOST et al., 2010, p. 107). Já mencionados, os games *Global Conflicts: Palestine*, *Tabloid Tycoon* e *Footballidensity* também caem na categoria de *newsgames* educativos.

“Claramente, uma pessoa não pode se tornar um expert apenas jogando um videogame, mas jogos podem ensinar uma mentalidade, um jeito de abordar problemas através de um conjunto de regras, valores e práticas” (BOGOST et al., 2010, p. 108). Os autores acreditam que jogos, de fato, têm o poder de nos ensinar a sermos bons consumidores de notícias ou até mesmo bons repórteres e editores.

Já falamos do jornalista nos games como um jornalista simulado e não apenas representado, apresentamos um mapeamento sobre o jornalismo nos jogos e as conclusões que tiramos a respeito dele, e por fim discutiremos brevemente sobre o gênero de *Newsgames* e duas das suas principais vertentes. Um bom observador deve estar se perguntando o porquê de o jogo *The Sims*, cerne da nossa pesquisa e presente no mapeamento e no quadro, ainda não ter sido mencionado. A verdade é que a franquia se enquadra em uma espécie de fuga à regra, não pertencendo a nenhuma categoria de personagem por não possuir um personagem central, e sim avatares, e por tampouco se tratar de um jogo sobre práticas jornalísticas, visto que é um simulador de vida com dezenas de opções de carreira diferentes.

Contudo, antes de nos dedicarmos ao nosso objeto de estudo e às metodologias utilizadas para compreendê-lo, é pertinente uma análise mais aprofundada quanto a como a representação funciona nos jogos digitais e de que forma ela se difere da representação nas mídias mais tradicionais. Afinal, como o próprio nome do jogo sugere, *The Sims* é sobre isso: simulação.

3 REPRESENTAÇÃO E SIMULAÇÃO EM *THE SIMS*

Neste capítulo, vamos direcionar nosso foco para o objeto empírico de nosso trabalho, o jogo *The Sims* e nos aprofundar no estudo das diversas formas de representação que podem se fazer presentes no jogo a partir das ideias de autores dos estudos dos jogos. Apesar do fato de que jogos fazem parte da história cultural da humanidade há milênios, foi somente com o advento dos jogos digitais que um campo de estudos focado especificamente em jogos finalmente pôde tomar forma e se constituir, gradativamente, como uma área legítima de conhecimento (JUUL, 2005) dentro das instituições acadêmicas. O presente trabalho é fruto dessa nova disciplina e só existe graças ao empenho dos diversos estudiosos de jogos que vieram antes de nós e pavimentaram o caminho da área emergente que hoje conhecemos como *Game Studies* ou Estudos dos Jogos. Alguns deles se debruçaram sobre os conceitos de representação e simulação nos jogos e, conseqüentemente, serão citados ao longo deste capítulo.

A fim de abordarmos essas considerações teóricas em relação ao nosso objeto, o primeiro subcapítulo faz um breve panorama da franquia *The Sims*, além de trazer dois exemplos marcantes de como o jogo já foi utilizado como objeto de estudo em áreas de conhecimento diferentes, e, por fim, uma análise incisiva de Gonzalo Frasca - acadêmico e designer de games já citado anteriormente e cuja presença será recorrente ao longo deste capítulo - sobre o primeiro jogo da série. Em seguida, trataremos dos conceitos de representação, narrativa e simulação e de que forma eles aparecem em jogos digitais, mais especificamente, no *The Sims*. Para isso, utilizaremos as concepções de inúmeros autores que teremos o prazer de apresentar nas próximas páginas.

3.1 THE SIMS

Lançado em 4 de fevereiro de 2000, o primeiro *The Sims* foi criado pelo designer de jogos Will Wright e desenvolvido pela Maxis. Aclamado pela crítica e pelo público como um verdadeiro fenômeno no que diz respeito a jogos de simulação, *The Sims* foi o precursor de uma franquia que hoje reúne uma legião de fãs fiéis e um total de 4 títulos na série principal, além de derivados e um número considerável de pacotes de expansão. Em 2004, *The Sims* era o jogo de computador mais vendido na América do Norte, já havia sido traduzido para 17 línguas diferentes e vendido mais de 52 milhões de unidades ao redor do mundo (ROTHFEDER, 2004).

Figura 1: Modo “Criar um Sim”, primeiro passo para começar a jogar The Sims



Fonte: A autora.

O jogo segue a premissa simples de ser um “simulador de vida”: o jogador cria um avatar - conhecido como “Sim” dentro do universo do jogo - a partir de uma base genérica, sendo responsável por lhe atribuir uma aparência, uma personalidade, uma faixa etária, um gênero e um nome próprio. Em seguida, o jogador pode optar por comprar uma casa já disponível na vizinhança ou construir uma casa do zero; a mesma premissa vale para os móveis, que podem vir junto com a casa já mobiliada ou serem escolhidos pelo jogador que desejar fazer ele mesmo a decoração.

Após a fase de criação e customização, a vida do *Sim* começa de fato. Para comprar comida e peças de mobília melhores, ele precisará gastar dinheiro (ou "simoleons"), que ele pode adquirir conseguindo um emprego entre as várias opções que o jogo oferece. Para que o *Sim* mantenha-se saudável e com uma vida de qualidade, o jogador precisa estar sempre atento às oito barras de necessidades que se encontram no canto inferior direito da tela: Fome, Conforto, Higiene, Banheiro, Energia, Diversão, Social e Cômodos.

Figura 2: Encontrando o emprego de jornalista no jornal.



Destaque para a barra de necessidades no canto inferior direito da tela. Fonte: A autora.

Assim como uma pessoa de verdade, *Sims* são seres sociáveis e precisam interagir com outros *Sims* para se manterem felizes, fato que contribui para um dos elementos mais cruciais do jogo: fazer o seu *Sim* se relacionar com os outros *Sims* da vizinhança. Os avatares podem desenvolver várias formas de relacionamento, tais como amizade, inimizade ou romance, e os oito espaços disponíveis para *Sims* dentro de um mesmo lote - ou “família” - podem ser preenchidos quando o jogador decide casar o seu *Sim* e fazê-lo ter filhos.

Os desenvolvedores da franquia já aplicaram inúmeras mudanças ao jogo desde o seu lançamento original, adicionando cada vez mais recursos novos na tentativa de melhor imitar o mundo real. Só para a primeira edição, foram lançados sete pacotes de expansão - tendência que só viria a se acentuar nas versões mais recentes do jogo - que adicionaram recursos como mais escolhas de carreira diferentes e mais opções de interação social, além de novos itens e roupas. Em setembro de 2004, ao invés de criar mais um pacote de expansão, a Maxis lançou uma sequência completa do jogo: *The Sims 2*, que modificou o design original e incorporou mais profundidade e liberdade para os jogadores. Agora eles poderiam customizar ainda mais a aparência dos seus *Sims* e escolher as suas "aspirações" de vida, e *Sims* poderiam envelhecer até a terceira idade e eventualmente morrer de causas naturais (GRIEBEL, 2016, p. 6).

Desde que foi lançado, *The Sims* tem sido um tópico frequente em diversas discussões no campo de estudos dos jogos. De acordo com Miguel Sicart (2003, p. 1), as razões para esse interesse podem ser amplamente resumidas pelo fato de que o jogo pretendia ser um simulador social. Mais do que simplesmente um jogo, *The Sims* almejava ser uma representação “brincalhona” da vida, uma mídia para as pessoas se expressarem, sonharem e, conseqüentemente, construírem as condições de vida que desejassem.

Dentre as pesquisas que se dedicaram a analisar o *The Sims* sob o viés de uma disciplina específica (no caso, da Sociologia e da Economia) está o trabalho do próprio Sicart (2003), que procura provar que existe uma ideologia por trás do jogo baseada primariamente em ideais capitalistas. De acordo com o pesquisador de estudos dos jogos, uma das características mais interessantes de *The Sims* é o fato de ele ser baseado em comprar itens virtuais com dinheiro virtual. Se adicionarmos isso ao conceito do jogo, que seria a simulação de interações sociais, ou até mesmo a simulação da vida em si, surgem diversas questões pertinentes, como "que tipo de sociedade o *The Sims* está representando?" ou "qual é a ideologia que reside no jogo?" (SICART, 2003, p 2).

The Sims pretende simular a vida social em sociedades modernas. Sicart (2003, p. 4) argumenta que, como uma representação do mundo em que vivemos e como um artefato cultural, *The Sims* merece ser considerado uma mídia com potencial ideológico. Um ponto interessante que o pesquisador levanta para comentar o sistema econômico do jogo é que nele não há discriminação de acordo com o gênero em termos de salário, pois as *Sims* mulheres recebem a exata mesma quantia que os *Sims* do sexo masculino. Desde que o jogador siga as formas pré-estabelecidas para alcançar a felicidade no jogo (e tenha a paciência e a habilidade necessárias para ter sucesso), todos os *Sims* são tratados de forma igual. "Mesmo salário, mesmas oportunidades de trabalho, mesmo conceito de sucesso" (SICART, 2003, p. 7, tradução nossa³).

Mesmo que as sociedades ocidentais estejam lutando para alcançar essa meta, ela ainda não é uma realidade, já que mulheres muitas vezes ganham menos do que homens trabalhando em uma mesma função. Mas *The Sims* não leva esse fato em conta e vai um passo à frente da sociedade que ele simula. Dessa forma, pode-se argumentar que "o jogo retrata uma visão do capitalismo tardio, em que as derradeiras metas da ética da vida cotidiana (igualdade de oportunidades, sucesso) podem ser alcançadas sem que o gênero do indivíduo simulado importe" (SICART, 2003, p. 7). Além disso, existe uma equidade fictícia de oportunidades

³ "Same salaries, same job opportunities, same concept of success"

desde o início do jogo, visto que ao jogador sempre é dada a mesma quantia de dinheiro para cada novo jogo. Isso também é um fruto da visão idealista de *The Sims* em sua simulação de sociedades contemporâneas (SICART, 2003, p. 7).

Sicart (2003, p. 7) chega à conclusão de que *The Sims* parece ser um jogo que simula a utopia perfeita de sociedades capitalistas de acordo com a relação entre o indivíduo e os meios de produção. Não só isso, mas o jogo também oferece uma visão utópica em relação à ética da vida cotidiana, na medida em que casais homossexuais são permitidos e normalizados pelo jogo, sendo tratados pelas mecânicas e pelos outros *Sims* da mesma forma que um casal heterossexual. Novamente, o *The Sims* parece estar um passo à frente das sociedades que ele simula: qualquer pessoa tem chances iguais para alcançar a felicidade, isto é, desde que siga as normas do modelo capitalista à risca (SICART, 2003, p. 8).

Vale mencionar que Miguel Sicart fez sua análise um ano antes do lançamento do *The Sims 2*, que modificou parcialmente suas mecânicas em relação ao primeiro jogo da franquia. No *The Sims* original, havia uma relação entre o dinheiro e os bens de um *Sim* e a quantidade de amigos que ele poderia ter, mas essa noção foi abandonada no segundo jogo da série. Entretanto, todas as outras mecânicas que diziam respeito ao sistema econômico do jogo citadas por Sicart permaneceram inalteradas.

Outro trabalho acadêmico extremamente pertinente de ser analisado é o artigo “Self-Portrayal in a Simulated Life”, de Thaddeus Griebel (2006), que discorre sobre *The Sims* a partir de uma visão mais direcionada pela área da Psicologia. O autor comenta que, desde o lançamento do jogo em 2000, existem teorias circulando na mídia de que pessoas que jogam *The Sims* tendem a projetar aspectos de suas vidas nos seus personagens no jogo. Griebel (2006), portanto, ambiciona realizar o primeiro estudo empírico para testar se essas teorias teriam um fundo de veracidade ou não. O objetivo de seu estudo era medir cientificamente as personalidades e os valores de jogadores e descobrir como essas características se relacionavam com seus respectivos *gameplays* de *The Sims 2*.

Trinta estudantes universitários participaram voluntariamente da pesquisa de Griebel. Eles realizaram um teste de personalidade, uma pesquisa sobre valores pessoais e um questionário sobre antecedentes antes de jogar *The Sims 2* por um total de 10 horas ao longo de seis semanas. Depois disso, os participantes completaram um questionário que fazia perguntas detalhadas sobre como eles jogaram o game (GRIEBEL, 2006).

Griebel (2006) ressalta que também já foi sugerido na mídia que não apenas as experiências das pessoas influenciam suas percepções sobre seus *Sims*, mas também os jogadores de fato projetam aspectos de suas vidas em suas criações. O próprio criador do jogo,

Will Wright, já afirmou que "você pode olhar a casa do *Sim* de alguém e ter uma boa noção da sua personalidade... O que muitas pessoas fazem direto é colocar a si mesmas, a sua família, a sua casa e os seus vizinhos no jogo" (BREZNICAN apud GRIEBEL, 2006, tradução nossa⁴).

Em seu artigo, Griebel (2006) argumenta a favor do *The Sims 2* como um instrumento projetivo válido para análises psicológicas, afirmando que um psicólogo provavelmente consideraria muito útil o uso de um jogo como uma ferramenta para entender o mundo interno de um paciente, talvez de forma ainda mais efetiva do que usando outros testes projetivos mais antigos, como a brincadeira com bonecas ou o Teste de Apercepção Temática⁵.

Quanto aos resultados da pesquisa de Griebel (2006), pode-se constatar que os participantes de fato projetaram certos aspectos de suas personalidades, valores e características nos seus *Sims*. Os dados sugeriram que traços de personalidade, como neuroticismo, capacidade receptiva e conscienciosidade; valores, como riqueza, criatividade, romantismo e fidelidade; e características pessoais, como raça, gênero, idade, necessidade de conhecimento, número percebido de inimigos e status conjugal dos pais, se relacionaram com os diferentes modos como os participantes da pesquisa jogaram *The Sims 2* (GRIEBEL, 2006).

Uma pessoa conceituada dentro do campo de Estudos dos Jogos, Gonzalo Frasca mencionou *The Sims* mais de uma vez ao longo de sua extensa produção acadêmica. No artigo "Grandmothers are cooler than trolls", publicado no primeiro exemplar do portal *The International Journal of Computer Game Research*, Frasca (2001) fez sua primeira incursão no mundo *Sim* com uma crítica bem embasada em suas experiências com o jogo. O autor já começa afirmando que na verdade não importa se *The Sims* é um ótimo jogo ou não: ele é um marco na história dos videogames porque abriu infinitas possibilidades ao substituir o troll fantástico e o monstro de ficção científica por singelos seres humanos. "E adivinhe? Avós e funcionários de loja são muito mais legais que gnomos e elfos" (FRASCA, 2001, tradução nossa⁶).

O fato indiscutível é que um jogo sobre pessoas incentivou o público a criar um olhar crítico tanto para a realidade quanto para a simulação (mais adiante no capítulo, traremos Frasca para falar mais especificamente sobre simulação, assim como fizemos anteriormente). Enquanto esse fenômeno é o objetivo de muitos artistas que trabalham em outras mídias, a

⁴ "You can look at somebody's [Sim] house and get a good sense of their personality ... What a lot of people do right off the bat is they'll put themselves, their family, their house and their neighbors in the game".

⁵ O teste de apercepção temática (TAT) é um teste projetivo desenvolvido para medir determinadas características da personalidade, como os motivos, e foi muito utilizado no estudo da motivação. Um teste projetivo é um tipo de teste psicológico em que a pessoa testada projeta aspectos de sua própria personalidade ao procurar organizar uma informação ambígua (RUDOLPH, 2003).

⁶ "And guess what? Grandmothers and store clerks are way cooler than gnomes and elves."

exemplo do cinema, essa foi a primeira vez que aconteceu em um grau tão marcante entre jogadores de jogos digitais (FRASCA, 2001).

Seis anos após ter escrito essa análise do jogo, Frasca trouxe o *The Sims* como exemplo em sua tese de doutorado sobre uma possível abordagem retórica nos estudos de jogos digitais, postulando que a lista de verbos contidos no jogo define uma grande parte dele, tanto em termos de *gameplay*⁷ quanto em termos de retórica (FRASCA, 2007, p. 120).

Em todas as edições do jogo, os *Sims* realizam ações baseadas nos verbos que surgem na tela em um menu de balões sempre que o jogador clica em um objeto ou *Sim*. Frasca (2007) faz uma análise interessante quanto às capacidades retóricas do jogo ao refletir sobre as consequências do verbo “flertar” no *gameplay*. “Basicamente você pode flertar com quase qualquer personagem em *The Sims*, e isso pode facilmente levar o casal a se apaixonar” (FRASCA, 2007, p. 123, tradução nossa⁸).

Assim como Sicart (2003), Frasca (2007) acredita que a escolha de fazer com que casais homossexuais façam parte do universo do jogo naturalmente denota a ideologia presente nas entrelinhas de *The Sims*:

Você pode fazer os seus *sims* serem hétero ou gay, bi ou transgênero. *Sims* de qualquer sexo podem viver juntos [...] e virar pais - através de transmissão de DNA para casais hétero e através de adoção para casais do mesmo sexo. *Sims* gays não estão confinados a pacotes de expansão e adicionais. Eles simplesmente fazem parte do jogo. (FRASCA, 2007, p. 123, tradução nossa⁹).

Como o próprio Will Wright aponta com frequência em entrevistas, a franquia é basicamente uma versão em videogame de uma casa de bonecas. Curiosamente, nada previne os jogadores de criarem casais do mesmo sexo em uma casa de bonecas tradicional, porque os verbos do jogo acontecem na imaginação do jogador. Nos jogos digitais, a lista de verbos disponíveis descreve o que um personagem pode ou não fazer. Não é meramente uma opção de design que afeta o *gameplay*: é também uma escolha ideológica (FRASCA, 2007, p. 123).

A ideologia de *The Sims* é transmitida através do mundo ficcional do jogo, quando ele escolhe mostrar modelos visuais de grupos de pessoas racialmente diversos vivendo em casas suburbanas com uma abundância de objetos para o consumo. Além disso, ela também é

⁷ Apesar de não possuir uma tradução direta para o português, pode ser entendido como “jogabilidade” ou o simples ato de jogar.

⁸ "You can basically flirt with almost any character in The Sims and this can easily lead to the couple falling in love."

⁹ "You can make your *Sims* straight or gay, bi or transgender. *Sims* of any sex can live together and make woohoo and become parents – through DNA transmission for hetero couples and through adoption for same-sex couples. Gay Sims are not confined to expansion packs and add-ons. They're simply part of the game."

transmitida através das mecânicas, notavelmente pelos verbos do jogo. Quando se diz respeito ao exemplo da sexualidade, ao jogador é permitido se apaixonar por X, desde que X seja um humano e um adulto. Se essas condições são respeitadas, um *Sim* pode se apaixonar por qualquer outro *Sim*, independentemente de gênero, idade (jovem adulto, adulto ou idoso), raça, constituição física ou número de polígonos (FRASCA, 2007, p. 124).

Frasca (2007) finaliza sua análise entrando novamente em acordo com Sicart (2003) ao comentar que a única objeção que ele tem em relação ao jogo é quanto aos seus incontestáveis ideais consumistas. Entretanto, o autor deixa claro que não acredita que essa seja a mais importante alegação ideológica do *The Sims*: “a afirmação mais poderosa do jogo é que a vida humana, no seu nível tanto pessoal quanto social, pode ser simulada” (FRASCA, 2007, p. 124).

Assim, com essa frase marcante de Frasca, partimos para a próxima etapa da nossa tese, na qual buscamos entender como se dá a representação dentro dos jogos e, mais especificamente, do nosso objeto de estudo. Primeiramente, investigaremos a linha narrativa que a representação pode tomar particularmente nesses produtos culturais.

3.2 REPRESENTAÇÃO E NARRATIVA

Jogar um jogo é interagir com as representações geradas por ele. O *gameplay* acontece dentro de um universo representacional, cheio de representações de objetos, interações e ideias das quais um jogador pode extrair significado. Por exemplo, em "Pedra, papel ou tesoura", um punho fechado significa "pedra", uma palma aberta significa "papel" e dois dedos esticados em formato de V significam "tesoura" (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 360).

Katie Salen e Eric Zimmerman (2004) afirmam, em seu livro sobre design de jogos, "Rules of Play", que jogos podem representar ao criar representações de personagens, controles, histórias, ideias e comportamentos. Representações nos jogos ganham significado dentro do universo do jogo, conforme são experimentadas através do ato de jogar. Jogos representam criando complexos sistemas internos de significado, de forma que, em um RPG genérico, por exemplo, uma espada é representada de maneira diferente que uma adaga. Entretanto, a diferença de representação não se atinge apenas por meio dos aspectos visuais, mas também pelos papéis diferentes que os objetos assumem dentro do jogo - como o fato de a adaga e a espada serem usadas de formas diferentes, por personagens distintos (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, P. 361).

Nos jogos, a representação emerge da relação entre uma estrutura rígida de regras e a liberdade de interpretação que ocorre enquanto os jogadores habitam o sistema. Quando um

designer de jogos cria um sistema de regras, ele também está criando um vasto espaço de possibilidades de representação, um espaço que se torna significativo através da interação do jogador (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 363).

Antes de partirmos mais especificamente para a discussão a respeito de como a representação se dá através da narrativa, acreditamos ser pertinente mencionar de passagem um antigo empecilho para a maturação dos Estudos de Jogos, que era a divergência entre as duas principais vertentes do período inicial do campo de estudos. Enquanto um grupo de autores (denominados “narratólogos”) defendia a adoção de teorias já existentes da narratologia para estudar os jogos, um segundo grupo (conhecido como “ludólogos”) via inconsistências nessa teoria e defendia que o ponto central dos Estudos dos Jogos fosse o caráter lúdico dos games (FRAGOSO; AMARO, 2018, p. 39).

Eventualmente, a disputa esfriou e deu lugar para análises consistentes que abarcam os variados aspectos dos jogos. Afinal, não é possível entender as estruturas narrativas dos jogos sem levar em conta o *gameplay*, assim como é impossível dispensar a história que está sendo contada para focar apenas no *gameplay* (FRAGOSO; AMARO, 2018, p. 40). Hoje, a narratologia e a ludologia “são vistas como complementares, porque dão foco para a forma e a expressão do jogo, não havendo razão para tratá-las como se fossem mutuamente excludentes” (FRAGOSO; AMARO, 2018, p. 57).

Voltando o nosso foco para a narrativa como forma de representação, vale destacar que ela foi, por muitos anos, um objeto de estudo restrito aos Estudos Literários, referenciando as obras textuais como principal expoente: o campo era associado exclusivamente à arte da palavra escrita. Porém, com o surgimento de formas diferentes de reprodução de narrativas, como a televisão, o cinema, o rádio, os quadrinhos e os jogos digitais, novas abordagens foram incorporadas, e assim a narrativa passou a ser entendida sob um viés mais abrangente e interdisciplinar (AMARO, 2016, p. 3). Como vimos anteriormente ao comentar o trabalho de Griebel (2006), é comum que pesquisadores analisem jogos através de suas respectivas áreas de estudo. Todavia, precisam adaptar seus conceitos às qualidades intrínsecas e particulares dos games, como a possibilidade de escolha e de interação dentro desses espaços virtuais (AMARO, 2016, p. 4).

Parte do desafio de falar sobre a experiência da narrativa em jogos são as muitas formas que ela pode tomar. Especialmente em jogos digitais, existem diversas formas que podem aparecer com frequência dentro de um mesmo jogo (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 373). Em se tratando de jogos narrativos, conseguimos perceber a importância de certas sequências

em que o jogador não está realmente jogando; os dois principais exemplos disso são as *cutscenes* e as cenas narrativas (AMARO, 2016, p. 4).

Como estabelece Amaro (2016, p. 4) em sua reflexão sobre o *gameplay* e o processo narrativo, a *cutscene* é uma sequência audiovisual não interativa, que costuma ter uma breve duração, mas que pode, por vezes, incorporar a extensão de uma curta metragem.

Como estabelecido na própria palavra, a “cena de corte” interrompe o comando do jogador durante o *gameplay*, “transportando-o” para um universo ligeiramente diferente daquele onde ele estava, de volta para a posição de espectador. Técnicas narrativas do cinema são facilmente observáveis nestes momentos, que normalmente buscam localizar o jogador no enredo do jogo. (AMARO, 2016, p. 4).

A autora também cita outro tipo de representação da história que aparece com frequência em videogames: as cenas interativas, que, assim como as *cutscenes*, funcionam como uma ferramenta para adicionar informações sobre o universo do jogo e outros fatores narrativos em um ambiente mais seguro do que a *gameplay* em si, mas ainda permanecendo no mesmo mundo virtual do game. Nesse tipo de cena, o jogador pode conseguir alterar a câmera ou o movimento dos personagens, ou até mesmo escolher frases de resposta que irão direcionar posteriormente a narrativa, tudo isso enquanto a cena se desenvolve (AMARO, 2016, p. 5). Podemos citar como exemplo as sequências interativas em *Assassin's Creed II* (UBISOFT, 2009) ou em *Red Dead Redemption* (ROCKSTAR GAMES, 2010), nos quais o protagonista segue conversando e andando ao lado de um NPC sem poder realizar nenhuma ação adicional enquanto a cena acontece.

Tanto *cutscenes* quanto cenas interativas não devem ser vistas apenas como uma quebra de *gameplay*; afinal, ambas são parte do enredo do game e têm o poder de condicionar o sentimento do jogador em relação à narrativa. O discurso que se apresenta nesses trechos audiovisuais pode servir como guia para auxiliar a compreensão do que ocorre durante o *gameplay* em certos jogos digitais (AMARO, 2016, p. 5).

Compreendendo melhor de que maneira a narratividade se relaciona com os jogos em geral, agora podemos refletir com mais minúcia sobre a forma como ela aparece no *The Sims*. *The Sims* é, afinal, um jogo narrativo? Nós e Satu Heliö (2005) acreditamos que sim.

Como a autora afirma, narrativas são um elemento popular e profundamente conectado com a cultura ocidental; costumamos empregar narrativas para diversos propósitos e parecemos até ansiar por elas (HELIÖ, 2005, p. 1). Nesse sentido, *The Sims* é um caso extremamente interessante no sentido de narrativização e de contação de histórias. Os jogos principais da franquia entram tranquilamente na descrição de narrativa de Marie-Laure Ryan (2001), em que

a autora comenta: "representações narrativas consistem em um mundo (cenário) situado no tempo, populado por indivíduos (personagens), que participam de ações e acontecimentos (eventos, plot) e passam por mudanças" (RYAN, 2001, tradução nossa¹⁰).

Todos esses elementos de mundo, tempo e personagens estão presentes no *The Sims*. A mudança é destacada no jogo quando personagens envelhecem, ganham ou perdem aspirações, habilidades e carreiras. A franquia também dá suporte a outra concepção de Ryan (2001) sobre interatividade externa, que dita que o leitor costuma se situar fora do mundo virtual. Em *The Sims*, a perspectiva empregada nos jogos é como a de um deus observando a sua criação; esse é o modo primário de interpretação dos eventos do game e uma escolha de design que parece encorajar a invenção de histórias e a criação de conexões causais e narrativas entre as ações que acontecem dentro do mundo do jogo. Além disso, o jogador em uma posição "divina" pode, em um certo sentido, ser convidado a assumir a posição de interpretação de um narrador em terceira pessoa, com uma espécie de "olho que tudo vê", assim como quando se lê um livro. Adicionalmente, as formas como a informação costuma ser comunicada aos jogadores (dentro de caixas informativas, balões de fala, animações e até alertas musicais) também contribuem para a construção de um monólogo interno ou narrativa através de relações causais aparentemente intencionais dentro do jogo (HELIÖ, 2005, p. 2-3).

Salen e Zimmerman (2004, p. 406) também afirmam que é extremamente comum que jogadores construam histórias a partir de suas experiências de *gameplay*, criando narrativas que existem separadamente da narrativa que de fato faz parte do jogo. Heliö (2005, p. 4) ainda comenta que, apesar de o jogador de *The Sims* não poder contar histórias propriamente ditas durante a *gameplay*, ele ainda é capaz de construir situações, eventos e cenas que podem ser tanto interpretadas por ele como narrativas quanto contadas depois com algumas das ferramentas que o próprio jogo oferece.

A autora conclui sua argumentação refletindo que se pode dizer que no *The Sims* nós simulamos a vida e especialmente as qualidades narrativas da vida. Enquanto viver uma vida não é o mesmo que contar uma história sobre ela, jogar uma simulação de vida é igualmente inenarrável, mas, como uma construção, talvez seja até mais motivada em direção às suas interpretações narrativas (HELIÖ, 2005, p. 5).

The Sims é um jogo com uma gama de elementos narrativos, e isso é um fato que acabamos de estabelecer. Agora vamos partir para o fato seguinte e declarar: *The Sims* é uma simulação. A representação é um modo formal tão poderoso e onipresente que ela se tornou

¹⁰ "Narrative representation consists of a world (setting) situated in time, populated by individuals (characters), who participate in actions and happenings (events, plot) and undergo change".

transparente para a nossa civilização. Por milênios, nós dependemos dela tanto para entender quanto para explicar as nossas realidades. Isso é especialmente verdadeiro com uma forma particular de estruturar a representação: a narrativa (FRASCA, 2003, p. 222-223). É por causa dessa onipresença que costuma ser difícil aceitar que existe uma alternativa para a representação narrativa. Chama-se simulação.

3.3 SIMULAÇÃO

O grande diferencial entre jogos e outros produtos culturais está na possibilidade de modificar diretamente o conteúdo do jogo: “jogar é fazer mudanças que alteram a experiência de modo significativo e que não tem paralelo em filmes ou livros” (FRAGOSO; AMARO, 2018, p. 14). Frasca (2003, p. 224) acredita que videogames implicam uma enorme mudança de paradigma para a nossa cultura, posto que eles representam a primeira mídia simulacional feita especialmente para as massas. O autor deseja, com o seu trabalho, afirmar que simulações podem expressar mensagens de uma forma que a narrativa simplesmente não consegue (FRASCA, 2003, p. 225).

A mídia narrativa tradicional não possui o recurso de permitir modificações às histórias, mesmo que exceções aconteçam quando uma história é contada oralmente ou em performances dramáticas. Nessas mídias, é sempre possível que uma audiência experimente várias repetições de uma mesma história com alguns elementos diferentes. Mas em um jogo, passar por várias sessões não é apenas uma possibilidade, mas um requerimento para a mídia. Jogos não são experiências isoladas, e nós os reconhecemos como jogos porque sabemos que sempre podemos começar de novo. Claro que se pode jogar um jogo apenas uma vez, mas o real conhecimento e a interpretação das simulações requerem repetição (FRASCA, 2003, p. 227).

Diferentemente da narrativa, simulações não são feitas apenas de sequências de eventos: elas também incorporam regras comportamentais. A sequência de eventos em uma simulação nunca é fixa, porque o jogador pode jogar dezenas de vezes e o *gameplay* sempre será diferente, ao contrário de como aconteceria com uma narrativa. “Não importa o quanto os teóricos literários queiram nos lembrar do papel ativo do leitor, aquele trem **vai** acertar a Anna Karenina e o Édipo **vai** matar o seu pai e dormir com a sua mãe” (FRASCA, 2003, p. 227, tradução e ênfase nossa¹¹).

¹¹ "No matter how badly literary theorists remind us of the active role of the reader, that train will hit Anna Karenina and Oedipus will kill his father and sleep with his mother".

Como ressalta Frasca (2003, p. 228) – que, cabe destacar, é ele próprio um designer de jogos -, os *game designers* têm procurado por décadas pela melhor maneira de juntar os prazeres das histórias com a interatividade. Sob esse viés, simulações acabam se tornando laboratórios para a experimentação, na qual a ação do usuário não apenas é permitida como também é imprescindível (FRASCA, 2003, p. 229). O conceito de simulação, de acordo com Salen e Zimmerman (2004, p. 414), existe na intersecção entre “representação” e “sistemas dinâmicos”: como simulações, jogos criam representações, mas fazem isso de uma maneira muito particular, que é pelo próprio processo de jogar.

Dentro da indústria de jogos digitais, “simulação” não é somente um conceito que se aplica a todos os jogos, mas também um termo para um certo gênero de games, que inclusive apareceu com alguma frequência em nosso mapeamento. Juntamente com *The Sims*, *SimCity* (MAXIS, 1989) é um exemplo muito citado no âmbito acadêmico quando o assunto é jogos de simulação. O jogo é uma representação complexa do processo de planejamento urbano, da economia de cidades e da evolução da comunidade humana em geral. Outros jogos considerados pertencentes ao gênero “simulação” podem representar processos históricos, ecossistemas naturais ou até veículos militares. Apesar de os jogos de simulação, talvez até mais do que outros jogos, explicitamente preencherem os componentes dados pela definição de Salen e Zimmerman (uma representação procedural de aspectos da “realidade”), todos os jogos podem ser considerados simulações (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 417).

Jogos de simulação giram em torno da manipulação de um sistema dinâmico pelo jogador para produzir uma série de resultados possíveis. O gênero conta com diversos subgêneros, dentre eles: simulações de gerenciamento de recursos, tais como *Sid Meier’s Civilization* (MICROPROSE, 1991); simulações de negócios, como o já citado *Tabloid Tycoon* (VALUSOFT, 2005); simulações de construção de cidades, que têm como principal exemplo o *SimCity*; e simulações de governo, como *Trópico* (POPTOP SOFTWARE, 2001). Além dessas simulações de gerenciamento, também existem simulações de mundo aberto, que apresentam ambientes dinâmicos que respondem às decisões dos jogadores e podem ser explorados ao longo de múltiplos caminhos (PENIX-TADSEN, 2016, p. 207).

Uma das razões de reconhecermos algo como uma simulação é porque somos familiarizados com a “coisa” que está sendo simulada. A relação entre um jogo e a “realidade” que ele retrata é um aspecto fundamental de considerar jogos como simulações. Considerar não apenas **como** um jogo simula, mas também **o quê** ele simula levanta questões sobre a relação entre o mundo artificial de um jogo e os contextos da vida real que ele representa. Dito isso, uma simulação não pode retratar absolutamente todos os aspectos de algo: ela precisa escolher

apenas um pequeno subconjunto de características sobre as quais construir a sua representação (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 416).

Nesse sentido, nos jogos digitais, o realismo acaba incorporando um conjunto de significados muito diferente do que seria o usual para outras tradições de produção cultural (PENIX-TADSEN, 2016, p. 210). A simulação que vemos nos jogos pode ser geometricamente minimalista, excessivamente extravagante ou até intencionalmente enganadora. Diferentemente de uma simulação criada para propósitos de pesquisa científica, por exemplo, uma simulação de jogo não tem nenhuma obrigação de representar a verdade empírica. Como Salen e Zimmerman (2004, p. 417) deixam claro no seguinte exemplo, o jogo *Pong* (ATARI, 1972) não é significativo para os jogadores graças à sua acurácia em representar tênis de mesa, mas sim porque ,como uma simulação, ele oferece um contexto para jogos profundos e cativantes.

Neste momento, é importante salientar que uma narrativa realista é bem diferente de uma representação realista. Por exemplo, fazer atividades mundanas como pedir pizza no *The Sims* é provavelmente muito mais próximo das narrativas da vida cotidiana¹² do que invadir uma base inimiga no jogo de tiro tático *SOCOM* (SONY, 2002). Entretanto, os gráficos de *SOCOM* são mais realisticamente renderizados do que os avatares simplistas, a perspectiva isométrica e as paredes cortadas da primeira edição de *The Sims* (GALLOWAY, 2004).

Simulações não precisam, afinal, ser literalmente a encarnação das formas materiais dos fenômenos que elas estão simulando. Como representações, elas com frequência representam-nos de maneira metafórica, o que significa que elas podem criar representações de maneiras não literais. Mesmo que às vezes simulações de jogos digitais tentem replicar com exatidão a situação que elas estão simulando (como em um game de óculos de realidade virtual), é mais comum que suas representações não sejam tão literais assim (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 420). Um jogo não tenta tanto implementar uma atividade do mundo real quanto tenta implementar um **conceito estilizado específico** de uma atividade do mundo real. Jogos de tênis como *Virtua Tennis* (SEGA, 1999) ou de futebol como *FIFA* (EA GAMES, 1993) implementam apenas o que são consideradas partes fundamentais e interessantes dos esportes reais em que se baseiam (JUUL, 2005, p. 170-171).

Vamos trazer novamente o conceito de narrativa para destacar que a combinação entre essas duas formas representacionais, narrativa e simulação, é uma maneira poderosa de se

¹² É importante ressaltar, porém, que , ao mesmo tempo em que a série tem um caráter rotineiro e familiar, acontecimentos e situações fantásticas são comuns em *The Sims*, o que torna o jogo engraçado e interessante justamente graças à quebra de expectativa do jogador.

pensar sobre jogos como uma mídia representacional. Salen e Zimmerman (2004, p. 428) acreditam que essa mescla realça uma abordagem verdadeiramente experiencial para a participação em uma história.

Mesmo que simulações tenham sua premissa na noção de fidelidade ao seu referente, o fato de elas se enquadrarem como sistemas dinâmicos significa que elas permitem a exploração de permutações¹³ alternativas. Simulações permitem que os jogadores explorem um espaço de possibilidades representacionais através do próprio ato de jogar. Certamente vários designers de jogos desejam contar histórias e criar mundos narrativos para os jogadores. Enquadrar os games como simulações, como sistemas dinâmicos de representação, desbloqueia o potencial dos jogos digitais como uma mídia poderosa em termos de potencial narrativo e representacional (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 449-450).

A simulação empregada nos games também permite um relacionamento diferente entre personagem e jogador, que não se resume simplesmente a uma identificação direta. Ao invés disso, o jogador se relaciona com o personagem de um jogo através da “dupla consciência” do processo de jogar: um personagem protagonista é uma *persona* pela qual o jogador pode se inserir no universo imaginário do jogo. Essa relação tem o potencial de ser intensa e emocionalmente imersiva. Porém, ao mesmo tempo, o personagem é uma ferramenta, um boneco, um objeto que existe para ser manipulado pelo jogador de acordo com as regras do jogo. Nesse sentido, o jogador está inteiramente consciente do personagem como uma construção artificial (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 447). A concepção de personagem dos autores se aplica perfeitamente ao *The Sims*, visto que o relacionamento do jogador com as suas criações apresenta sempre essa dualidade: o *Sim* tem tanto potencial para ser um boneco de pixels à mercê da manipulação do seu criador quanto para servir de projeção e reflexo, um intermediário entre o jogador e o mundo do jogo.

Todavia, Frasca (2001) aponta que é importante não se projetar muito dentro do jogo. Do ponto de vista do autor, *The Sims* não é tanto sobre relações humanas quanto é sobre administração de vida. Enquanto o jogo lida com agradar a seus amigos ou seduzir o carteiro, as principais atividades continuam sendo gerenciar dinheiro, desentupir o vaso sanitário e fazer muita faxina. Essa foi a razão que fez com que o acadêmico parasse de jogar. Frasca (2001) salienta, em sua crítica, que o grande problema com simular a realidade é que a simulação pode facilmente se tornar real demais, pois, depois de algumas semanas imerso no jogo, eventualmente ele acabou se sentindo como o equivalente de uma empregada virtual mal paga.

¹³ O conceito de permutação expressa a ideia de que objetos distintos podem ser arranjados em inúmeras ordens diferentes (Wikipédia).

Apesar de seu olhar duro para com o jogo, precisamos lembrar que, na época em que a análise foi escrita, Frasca havia tido contato apenas com o primeiro jogo da franquia - posteriormente faremos uma análise das diferenças que tornaram o jogo menos “mecanizado” ao estilo de Charlie Chaplin em seu filme *Tempos Modernos*. Dado o estado de desenvolvimento do campo em 2001, o autor ressalta que era preciso muito cuidado para analisar uma simulação: simulações de comportamentos humanos e sociais se encontravam em um estágio muito inicial, e designers de games precisavam resumir e “aparar as arestas” do comportamento humano para caber na tecnologia disponível no início dos anos 2000 (FRASCA, 2001). Em uma conferência, Will Wright alegou que, enquanto ele acreditava que a natureza humana era impossível de ser expressa pelos poucos traços que definiam os *Sims* no jogo base, ele teve de escolher poucas características devido às restrições técnicas e de tempo. Frasca e Wright não poderiam prever, na época, o quão sofisticadas as versões mais recentes do jogo se tornariam.

Frasca (2001) comenta estar convencido de que ainda levaria muito tempo para que o potencial da simulação (em oposição à narrativa) fosse compreendido, especialmente porque todos já eram tão familiarizados e proficientes com a narração. Em um texto mais recente, o autor afirma que a simulação contesta as nossas noções de autoria e também as fronteiras que costumamos aplicar às obras de arte. A simulação tem seus limites, assim como a representação tradicional, e ela não anuncia o fim de outras formas de representação, visto que não é uma substituição, mas sim uma alternativa. Pela primeira vez na história, a humanidade encontrou no computador a mídia natural para modelar a realidade e a ficção: a simulação nos fornece um ambiente diferente - e não necessariamente melhor - para expressarmos a forma como vemos o mundo (FRASCA, 2003, p. 233). O autor finaliza sua reflexão com a seguinte analogia:

É comum contrastar narrativa e drama porque a primeira é a forma do passado, do que não pode ser mudado, enquanto o último se desdobra no tempo presente. Para levar a analogia mais longe, simulação é a forma do futuro. Ela não lida com o que aconteceu ou com o que está acontecendo, mas com o que pode acontecer. Diferentemente da narrativa e do drama, sua essência está em uma suposição básica: mudar é possível (FRASCA, 2003, p. 233, tradução nossa¹⁴).

Simulação e narrativa coexistem em harmonia na maioria dos jogos digitais, e *The Sims* não é uma exceção. A seguir, revisaremos a metodologia utilizada para a realização do presente

¹⁴ "It is common to contrast narrative and drama because the former is the form of the past, of what cannot be changed, while the latter unfolds in present time. To take the analogy further, simulation is the form of the future. It does not deal with what happened or is happening, but with what may happen. Unlike narrative and drama, its essence lays on a basic assumption: change is possible."

trabalho, para que mais adiante possamos nos juntar aos *Sims* e adentrar um mundo que simula o nosso como nenhum outro.

4 A REPRESENTAÇÃO DO JORNALISMO NO THE SIMS

Como na vida, você pode ter quase qualquer profissão no *The Sims*. Astronauta, político, chef de cozinha, bombeiro, líder da máfia, acrobata, veterinário de cavalos... A lista é longa e variada para contemplar todo tipo de gosto. Apesar da fantasia que se faz presente no jogo, como tem direito qualquer obra de ficção - o cientista pode entrar em contato com alienígenas, e o jardineiro pode cultivar a raríssima planta-vaca, por exemplo -, *The Sims* apresenta um grau bastante verossímil de “realismo” em suas mecânicas e situações de vivência do cotidiano tanto nas carreiras quanto nos demais aspectos da vida simulada.

Neste capítulo, vamos apresentar os procedimentos metodológicos adotados e a análise que guiam a investigação dos pormenores da forma como a carreira jornalística vem sendo mostrada na franquia ao longo de suas mais de duas décadas de existência. Primeiramente, traçaremos um breve panorama do modo como a profissão se apresenta dentro do jogo, como fizemos com outras obras de ficção (SENRA, 1997; TRAVANCAS, 2001, 2003; SALTZMAN, 2002; SANSEVERINO, 2015). Em seguida, partiremos para uma visão mais minuciosa e detalhista conforme destrinchamos a representação da carreira em cada jogo da série em todas as suas particularidades. Por fim, realizaremos uma análise comparativa entre os quatro jogos e veremos seus pontos em comum, suas divergências e quais mudanças a passagem do tempo ocasionou para os jornalistas dentro do universo do game.

4.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Escolhemos nos aproximar da análise de conteúdo como procedimento metodológico norteador de nossa pesquisa, inspiradas na obra “Análise de conteúdo”, de Laurence Bardin ([1977],2006), pois acreditamos que ela nos possibilita investigar os quatro games em questão de modo quantitativo e qualitativo, a partir de um conjunto de categorias descendentes, nas quais o material pode ser disposto, em um primeiro momento, e, posteriormente, nos instigando a refletir criticamente sobre os resultados obtidos - criando então as categorias ascendentes. O método da análise de conteúdo funciona num critério de aproximação comparativo com base na semelhança, sendo, portanto, a melhor escolha para o nosso estudo comparativo entre os jogos da série *The Sims*. Entretanto, cabe salientar que tomamos rumos e procedimentos que se afastam do previsto por Bardin (2006), mas que eram cabíveis às características próprias do nosso objeto empírico, como as envolvendo simulação e *gameplay*, que extrapolam consideravelmente os objetos de referência da autora francesa, como livros e outras obras

restritas a conteúdos verbal-textuais. Adotamos tal percurso, que será apresentado de forma detalhada nos próximos parágrafos, a fim de elucidar o nosso problema de pesquisa: “Como é realizada a representação da carreira e do fazer jornalístico dentro do universo ficcional da série de videogames *The Sims* ao longo da franquia e de que forma se assemelha à realidade da profissão?” – tal qual foi exposto na introdução desse trabalho.

Iniciamos nossa pesquisa estabelecendo pontos de interesse relativos ao jornalismo que seriam interessantes de observar nos jogos, elaborando listas com os seguintes itens: a) ações extras do jornalista no jogo, b) home office: temos ou não?, c) em qual pacote aparece o jornalista, d) como se entra no emprego, e) soma das habilidades para chegar ao topo da carreira, f) quests e consequências, g) fatores que podem levar à demissão ou ao rebaixamento, h) quanto tempo é necessário para se chegar ao topo da carreira jornalismo dentro e fora do jogo, i) cargos, j) salários, l) requisitos para promoção, m) mídias jornalísticas que aparecem no jogo, n) vestimentas, o) carga horária. Denominamos todos esses itens como categorias descendentes, portanto aquelas que vieram do nosso conhecimento prévio do jogo e do mapeamento mais amplo proveniente dessa mesma experiência. A partir dessas categorias, investimos em diversas sessões de jogo, nas quais foi possível filtrar, aglutinar e reconhecer novas categorias ascendentes provenientes de nosso olhar mais atento ao conteúdo específico, como apregoa Bardin (2006). Todas as sessões foram gravadas e capturas de tela foram selecionadas para a posterior ilustração deste trabalho. Ao todo, foram 22 horas e nove minutos de material de análise bruto capturado em vídeo.

Em nosso estudo, portanto, elaboramos ,em um primeiro momento, quadros para cada um dos quatro jogos analisados, relacionando cada etapa da carreira jornalística com o seu respectivo nome, salário, peça de vestuário, carga horária e descrição do serviço. Terminadas as sessões de jogo, acrescentamos informações e categorias sobre como os produtos jornalísticos aparecem no jogo e quais ações são possíveis de se executar (simular) em relação à profissão.

Para a coleta desses dados, foram realizados *gameplays* para jogar cada um dos quatro títulos da série, em ordem cronológica, iniciando, portanto, com *The Sims* e finalizando a análise com *The Sims 4* em sessões gravadas com os quatro jogos da série. Todos os dados pertinentes foram anotados à mão em folhas de papel, para serem posteriormente transcritos e organizados em tabelas de Excel que se tornariam os quadros que traremos ao longo do presente capítulo.

Para a coleta do corpus da análise, foi criada uma *Sim* padrão, batizada de Bátima Fernandes, que seria a nossa “cobaia” jornalista nos jogos, de forma que, na medida do possível, em cada jogo, a *Sim* teria características semelhantes e começaria com as mesmas condições a

fim de diminuir ao máximo possível o número de variáveis nas observações e coleta de dados. O objetivo de cada sessão de jogo era iniciar uma carreira jornalista e passar por todos os cargos até ao topo da carreira, levando o menor tempo possível, tanto em tempo real quanto em tempo dentro do universo do jogo (cada segundo real equivale a um minuto para os *Sims*, sendo que o tempo ainda pode ser acelerado ou pausado caso o jogador assim o deseje).

Realizadas as sessões de observação de jogo, analisamos os dados coletados e refletimos sobre quais informações adicionais ainda seriam pertinentes à pesquisa. Decidimos, assim, fazer mais incursões complementares ao quarto jogo da série para explorar outras carreiras que nos pareceram conter elementos que podem ser relacionados ao jornalismo para verificar se tal aparência se confirmava no *gameplay*.

Como levantamento documental, foi necessário, antes de elaborarmos nossas tabelas, conferirmos sites de *wikis* de *The Sims* para checar se alguns dos nossos dados coletados estavam de acordo com os registrados por outros usuários da comunidade dos sites - principalmente as descrições dos cargos e os requisitos para receber promoções. A comunidade de fãs da franquia, portanto, e todo o material produzido por ela e disponível gratuitamente na internet foram de grande valia para a checagem de dados dessa pesquisa.

Por fim, a escrita deste capítulo só foi possível, após as experiências observadas nas mais de 22 horas de jogo, graças ao registro e à coleta de dados durante o *gameplay*, à conferência dos dados e observações com os registros das enciclopédias on-line da comunidade de jogadores e à criação de tabelas com o conteúdo e as experiências observadas mediante a inspiração no método de mapeamento e aglutinamento das categorias da análise de conteúdo de Bardin; vamos a ele.

4.2 A CARREIRA JORNALISMO

A lista de carreiras contempladas em *The Sims* costuma variar bastante de um jogo da série para o outro; entretanto, algumas profissões estão sempre presentes nos games. Ainda que tenha sido adicionada em pacotes de expansão nos casos do primeiro e do segundo jogo da franquia, não existindo no jogo base, a carreira de jornalismo é uma das poucas que foi contemplada nas quatro edições do game.

Porém, tal permanência não livrou a carreira de mudanças drásticas adicionadas em cada jogo com o passar do tempo. Ainda que com muitas similaridades, da mesma forma que a profissão sofreu mudanças ao longo dos anos na vida real, como abordado por Fontoura (2020) e citado nesse texto no capítulo sobre jornalismo, o mesmo ocorreu com a sua representação na

simulação e nos games. Nos próximos subcapítulos, analisaremos extensivamente como cada game da franquia, do clássico *The Sims* ao atual *The Sims 4*, realizou essa representação com todas as suas particularidades.

4.2.1 The Sims

O primeiro e mais famoso jogo da franquia, *The Sims* inaugurou muitos dos conceitos que seguiram firmes em suas sequências e estabeleceu o padrão pelo qual os próximos jogos iriam se basear, isto é, um simulador de vida de núcleos familiares em uma vizinhança. Sendo o primeiro e, conseqüentemente, o mais antigo game da série, naturalmente *The Sims* deixa muito a desejar no quesito técnico quando comparado aos seus sucessores; a jogabilidade também se modificou bastante nas últimas décadas, discutivelmente para melhor. A seguir, veremos como a profissão jornalismo foi representada neste primeiro expoente da franquia, e quiçá em uma de suas primeiras aparições nos videogames.

“The Sims: Gozando a Vida” foi o primeiro pacote de expansão feito para *The Sims* - inaugurando assim a tradição posterior dos inúmeros pacotes de expansão por jogo -, lançado em 27 de agosto de 2000. Ele trouxe diversas mudanças e adições para o jogo, em especial em relação a itens sobrenaturais e a novas opções de carreira, dentre elas o jornalismo – que não estava disponível na versão base. Dentro do universo do jogo, para entrar em qualquer carreira, é necessário que o jogador selecione o jornal (entregue todas as manhãs na frente da residência por um jornaleiro) e escolha a ação “Procurar emprego”. Posteriormente, essa ação também se tornou realizável pelo computador. Enquanto o jornal oferece apenas uma opção de emprego aleatória diariamente, o computador oferece três, o que aumenta as chances de o jogador conseguir o emprego desejado. Caso contrário, terá de esperar até o dia seguinte para tentar a sorte realizando as mesmas ações.

Em nosso estudo, elaboramos quadros para cada um dos quatro jogos analisados, relacionando cada etapa da carreira jornalística com os respectivos nome, salário, peça de vestuário, carga horária e descrição do serviço.

Quadro 3: Dados *The Sims*

CARGO	SALÁRIO	VESTUÁRIO	HORÁRIO DE TRABALHO	REQUISITOS PARA A PROMOÇÃO	DESCRIÇÃO
Digitadora	\$120/dia	-	4h - 12h	Nenhum	Fazer a preparação do matutino "A Folha de SimCity" para seus assinantes, e estar por dentro do que acontece, na hora em que acontece! Você começa a trabalhar bem cedo, mas é uma boa oportunidade de colocar os pés dentro desta carreira cheia de charme
Analista de jogos	\$200/dia	-	11h - 18h	Criativo 2, Amigo 1	O trabalho de redator mais humilde que você vai obter, mas você vai assinar o artigo. Você vai receber as cópias "beta" direto das empresas de jogos, e poderá trabalhar duro jogando, analisando e enfrentando os "feras" das empresas, para decidir quem deverá receber uma boa crítica ou não.
Redatora de tabloide	\$230/dia	-	9h - 15h	Carisma 2, Amigos 2	Seu lado sensacionalista vai fornecer um grande benefício para a indústria do tabloide jornalístico de alta circulação. Porém o lado mais "fuçador" das reportagens vão mantê-la mais e mais focalizada nos ricos e famosos.
Paparazzi	\$350/dia	-	17h - 1h	Lógica 2, Criativo 4	Bem, como você está "por dentro" de tudo o que acontece com os ricos e famosos, você se tornou mais capaz de caçar e atormentar a vida deles. De dia E DE NOITE. Os tabloides pagam mais por suas fotos escandalosas do que pelos seus dinâmicos artigos sobre o acasalamento das formigas de Pago-Pago.

Repórter de jornal	\$420/dia	-	3h - 10h	Carisma 3, Lógica 3, Criativo 5, Físico 1, Amigos 4	Finalmente! A oportunidade de levar alguma coisa a sério sobre os assuntos mais quentes do dia fez com que você conseguisse vários "furos" jornalísticos. As noites de sono continuam mais curtas enquanto você luta para garantir as manchetes para as primeiras edições. E agora você está cercada por jornalistas sérios e competentes.
Meteorologista	\$510/dia	Blazer cinza	5h - 13h	Carisma 6, Físico 2, Amigos 6	Chuva, sol, garoa, pancadas dispersas, vento - ou a eterna Primavera. Seja qual for o tempo, você será a fonte confiável para os Sims sobre as previsões meteorológicas. Dê um trato na sua imagem, assim as pessoas vão ter um rosto respeitável e confiável para receber as notícias de manhã.
Repórter de TV	\$660/dia	Camisa e shorts cáqui	12h - 20h	Carisma 8, Lógica 4, Amigos 9	Seu rosto e voz respeitáveis lhe proporcionaram a chance de realizar reportagens diretas do local onde ocorrem as notícias. Mantenha-se concisa, simpática e faça as melhores intervenções em rede nacional - seus diretores jornalísticos irão agradecer e, melhor, se lembrar de você.
Repórter investigativa	\$850/dia	Camisa e shorts cáqui	10h - 17h	Carisma 9, Lógica 5, Criativo 6, Físico 5, Amigos 14	A confiança que você construiu com o tempo entre seus telespectadores permitiu que você começasse a "cavar" notícias que são o máximo. Assim, você apresenta suas descobertas direto do local onde o "furo" acontece. Encontre histórias que dão manchete, independentemente do perigo envolvido, mostre-as ao seu público antes dos outros repórteres, e em breve você será a apresentadora principal da edição nacional do jornal da TV.

Âncora de telejornal	\$975/dia	Blazer cinza chique	11h - 20h	Carisma 10, Lógica 7, Criativo 7, Amigos 14	Você é a face da honestidade e da verdade, e têm aquele cabelo perfeito, que é necessário para todos os âncoras de noticiário. A jornada de trabalho é longa, e você geralmente trabalha até tarde, mas você pode apresentar as notícias sobre política, entretenimento, crises sociais, crimes e educação para toda a nação. A maioria dos lares de SimCity conhece você pelo nome, é mais do que você jamais esperou.
Apresentadora de Talk Show	\$1200/dia	Blazer cinza chique	13h - 17h	-	Sua aposentadoria como âncora a deixou com a habilidade invejável de discutir assuntos de interesse do público e refletir com eles com os convidados mais respeitados. Mantenha as discussões acesas, as personalidades ligeiramente desconfortáveis e receba uma enxurrada de elogios.

Fonte: a autora.

A começar pelos nomes de cada cargo, é interessante observar como não há uma coerência significativa quanto à sua ordem. Quando inicia na carreira, a *Sim* é uma digitadora, para em seguida ganhar uma promoção e se tornar analista de jogos, depois redatora de tabloide, paparazzi e assim por diante, até alcançar o cargo supremo na carreira, que, de acordo com *The Sims*, seria o de apresentadora de Talk Show. Não há compatibilidade entre um cargo e o cargo que o sucede, fazendo parecer que os designers do jogo optaram por uma ordem mais relativa ao gradual ganho de prestígio dentro da profissão - talvez com o desejo de esmiuçar vários aspectos possíveis da profissão ao máximo - e não à coerência que as carreiras da realidade costumam ter em relação a promoções em uma mesma área. Dito isso, contemplaram diversos nichos em que um jornalista pode atuar, incluindo trabalhos de fronteira muito específicos e nem sempre desempenhados por jornalistas como a própria digitadora ou a analista de jogos, como inclusive é apontado por Carlson (2015) e Fontoura (2020) em suas obras.

Todos os games da série calculam o salário por dia de trabalho, pois os dias, as semanas e os meses ocupam muito mais espaço no tempo de vida de um *Sim*, com bebês crescendo para tornarem-se crianças em apenas 72 horas dentro do jogo, por exemplo. Como o tempo passa de maneira diferente, é difícil comparar os ganhos salariais de um *Sim* com a respectiva profissão

na realidade, até porque o dinheiro e a aquisição de bens é grande parte da graça do jogo; então, se o jogador precisasse de horas jogando apenas para comprar um sofá, o apelo de *The Sims* para com o público diminuiria consideravelmente. Para mensurarmos essa diferença entre real e virtual, vale dizer que o salário mensal de “digitador”, primeiro cargo da carreira, seria de 3.600 *simoleons*. Se comparado com o valor do dólar, seria até compatível com o salário mínimo de um estadunidense na atualidade, que seria cerca de 3.300 dólares. Já, se comparado com o real, temos no jogo um valor extremamente mais alto para um salário mínimo. Vale mencionar que todas as carreiras contempladas no jogo têm salários muito próximos, não havendo grande diferença entre os ganhos de um *Sim* no topo da carreira de jornalismo e de um *Sim* no topo da carreira de medicina, por exemplo.

Quanto à carga horária de trabalho dos Sims, há uma espécie de aleatoriedade nas decisões dos desenvolvedores do jogo. Ainda que faça sentido um meteorologista ir cedo para o serviço e trabalhar no turno matutino, repórteres de TV não trabalham exclusivamente do meio dia às 20h da noite, como descrito no trabalho de Travancas (1993), assim como seria absurdo esperar que repórteres de jornal tenham de trabalhar num horário fixo das três às dez horas da manhã. O tempo que os *Sims* precisam passar no trabalho varia consideravelmente de cargo a cargo, mas permanece sempre entre oito e seis horas diárias (exceto no topo da carreira, quando a carga horária passa a ser de quatro horas apenas).

É comum e recorrente nos jogos da franquia que, conforme avançam na carreira e recebem promoções, os *Sims* sejam recompensados com novos trajes, uma espécie de uniforme que vestem no momento em que saem de casa para trabalhar. Em *The Sims*, os avatares continuam com as mesmas roupas na hora de ir ao trabalho durante as cinco primeiras etapas da carreira de jornalismo. Entretanto, quando são promovidos para meteorologista, passam a vestir um blazer cinza simples. Eles recebem mais duas vestimentas ao longo da carreira: um conjunto de camisa e shorts cáqui, quando se tornam repórteres de TV, e uma versão mais elegante do blazer cinza. Nenhuma das roupas, porém, fazem alusão direta à carreira de jornalismo, podendo pertencer a qualquer profissão genérica.

Assim como o vestuário se modifica, os carros que tipicamente aparecem para oferecer uma carona ao *Sim* para ir ao trabalho também mudam conforme os personagens escalam a hierarquia da profissão, tornando-se progressivamente mais luxuosos.

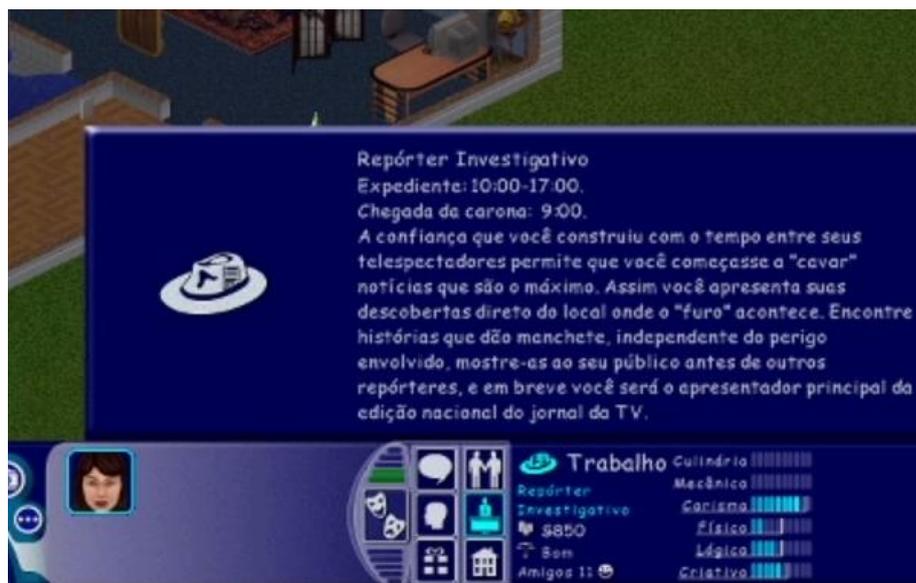
Figura 3: Comparação entre os carros de carona ao longo da carreira



Fonte: a autora.

Desde a sua primeira edição, *The Sims* é um jogo que esbanja senso de humor. Seja nas descrições de objetos, de famílias ou de vizinhanças, o jogo sempre consegue inserir uma pitada de ironia ou um trocadilho quando está definindo algo dentro de seu universo. As descrições de cada cargo das carreiras não fogem a essa regra, sendo sempre engraçadas e bem-humoradas. Como se pode ver no Quadro 2, as definições de cada profissional estão recheadas de estereótipos divertidos pertencentes à carreira de jornalismo, como estar com o cabelo perfeito, o que é necessário a todos os âncoras de telejornal, e deixar celebridades desconfortáveis, como uma das atribuições básicas de um apresentador de talk show. Alimentadas igualmente com lugares-comuns do que as pessoas costumam assumir como papéis do jornalismo e atribuições jornalísticas de fato, as descrições dos cargos conseguem entreter de forma leve, despreziosa e sarcástica sem cair em absurdos ou em desrespeito com a profissão.

Figura 4: Descrição do cargo “repórter investigativo”

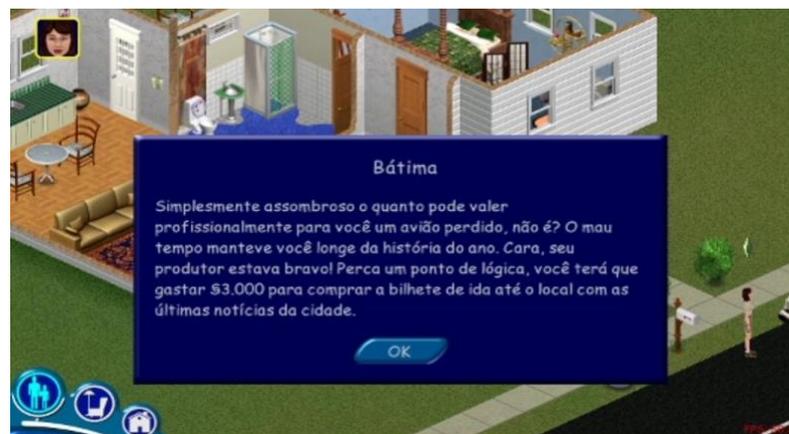


Fonte: a autora.

Em todos os jogos da série, existe uma lista de habilidades que podem ser adquiridas e aperfeiçoadas pelos *Sims* ao longo de suas vidas. Todas as carreiras exigem uma certa pontuação em habilidades específicas para que o *Sim* possa obter uma promoção. Somando toda a pontuação necessária para chegar ao topo da carreira jornalística, teremos: dez pontos de carisma, sete pontos de lógica, sete pontos de criatividade e cinco pontos de físico. Esse primeiro jogo da franquia tem poucas habilidades, todas ainda um tanto genéricas, aspecto que acaba sendo aperfeiçoado ao longo dos anos. Faz sentido que carisma seja a habilidade mais necessária ao jornalista entre as que o jogo oferece; além disso, a influência e a atratividade sobre o público são características fundamentais para um bom comunicador, como coloca Travancas (1993) sobre o perfil do jornalista. Dito isso, lógica e criatividade também se encaixam no perfil detalhista e inventivo de um jornalista de sucesso. Se entendermos o atributo físico como beleza e apresentação, podemos afirmar que todas as habilidades necessárias no jogo têm uma boa dose de inspiração na vida real. O game também exige uma certa quantidade de amigos, fator significativo para a jogabilidade - pode-se dizer, inclusive, que se socializar é uma das bases fundamentais do jogo - e para avançar em qualquer carreira. Essa quantidade que só aumenta conforme a subida na hierarquia das profissões.

Quanto aos fatores que podem levar à demissão ou ao rebaixamento no jogo, eles são bastante simples: o *Sim* será demitido se faltar ao trabalho por dois dias seguidos e pode ser rebaixado caso a sua performance no trabalho seja classificada como “ruim” ou “terrível”. Todos os jogos da série mostram eventos de trabalho que podem ser chamados de “*quests*” e cujas consequências afetam positiva ou negativamente a carreira de um *Sim*. No *The Sims*, entretanto, elas são extremamente escassas, e, em nossa sessão de jogo, surgiu apenas um evento de trabalho negativo, no qual não se pôde realizar nenhuma escolha, o que automaticamente acarretou a perda de um ponto de lógica e três mil *simoleons*.

Figura 5: Evento de trabalho negativo



Fonte: a autora.

Apesar de existirem objetos como televisão e computador em *The Sims*, eles funcionam exclusivamente como entretenimento - e, no caso do computador, busca de emprego -, sem qualquer menção ao consumo de notícias ou a qualquer referência jornalística. A única mídia com conteúdo jornalístico é a imprensa, representada pela revista *SimCityTimes* e pelo jornal entregue todos os dias às 9 horas por uma criança jornaleira. A revista, na realidade, pode ser usada exclusivamente para procurar um agente, caso o *Sim* queira seguir carreira no entretenimento ou descobrir quais *Sims* são os mais famosos do momento. O jornal pode ser lido, ação que faz com que a diversão do *Sim* aumente, ou utilizado para procurar um emprego.

Figura 6: Criança jornaleira e *Sim* lendo jornal



Fonte: a autora.

Em nossas observações, tomamos o cuidado de calcular quanto tempo foi necessário para chegar ao topo da carreira de jornalismo dentro e fora do universo do jogo. Para alcançarmos nosso objetivo no primeiro jogo da série, foram necessárias oito horas e meia de gameplay, equivalentes a 71 dias de *Sim* dentro do universo do game. Ao longo do capítulo, analisaremos o tempo gasto nos jogos seguintes para eventualmente compará-los.

Vale comentar que, no game pioneiro da franquia, não havia grande distinção prática entre quaisquer carreiras disponíveis. Além das descrições dos cargos, dos raros eventos de trabalho e das vestimentas (muitas, também, similares em seu caráter genérico), o *Sim* simplesmente vai ao trabalho, saindo da residência e ficando indisponível ao jogador durante o tempo de seu expediente para, por fim, retornar com um salário diário e a notificação de uma promoção, caso a tenha obtido. Todos os empregos funcionam dessa mesma forma.

4.2.2 The Sims 2

The Sims é um jogo conhecido pelo grande processo de amadurecimento técnico e pela evolução de mecânicas que são empreendidas a cada novo lançamento da série. Dito isso, nenhum jogo é igual ao outro, por mais que sua essência permaneça a mesma. O salto entre *The Sims* e *The Sims 2* é talvez o mais acentuado da franquia. Entretanto, em matéria de carreiras, veremos mais similaridades do que diferenças, sendo que a grande mudança e o avanço de um game para o outro é o aumento expressivo de eventos de trabalho que ocorre em *The Sims 2*, do qual falaremos mais adiante.

Novamente, a carreira de jornalismo surge apenas em um pacote de expansão, “*The Sims 2: Quatro Estações*”, somente a quinta expansão do jogo, sendo lembrada, portanto, muito mais tardiamente do que no jogo antecessor, no qual a profissão surgiu logo na primeira expansão. O *Sim* pode arranjar um emprego da mesma maneira que no primeiro jogo, porém com mais opções: são três opções aleatórias clicando no jornal e cinco clicando em um computador.

Figura 7: Aceitando emprego na carreira Jornalismo



Fonte: a autora.

Quadro 4: Dados *The Sims 2*

CARGO	SALÁRIO	VESTUÁRIO	HORÁRIO DE TRABALHO	REQUISITOS PARA A PROMOÇÃO	DESCRIÇÃO
Supervisora do anuário escolar	\$115/dia	-	9h - 15h seg - sex	Amigo 1	As fotos precisam estar no lugar certo e os nomes devidamente alinhados. É um trabalho duro, mas qualquer jornalista precisa começar em algum lugar.

Blogueira	\$228/dia	-	13h - 18h ter, qui - dom	Amigos 2, Carisma 1, Criatividade 1	A Internet não tem limites e está sempre à procura de escritores talentosos que falem de qualquer coisa que tenham em suas mentes. Com um pouco de criatividade, você pode ir longe.
Crítica de cinema na internet	\$287/dia	-	14h - 20h seg, qua, sex - dom	Amigos 3, Culinária 2, Carisma 2	Vantagens como ingressos e pipoca grátis no cinema fazem com que o trabalho de crítica de filmes – tanto dos bons como dos ruins – seja uma atividade divertida.
Revisora	\$385/dia	Blazer cáqui, câmera no pescoço	13h - 18h seg - sex	Amigos 4, Culinária 3, Carisma 3, Criatividade 2	Qualquer detalhe de uma publicação precisa ser revisado e revisado novamente. Em um mundo dominado pelas ações na Justiça, você é a última esperança do jornal na frente de batalha!
Escritora de obituários	\$457/dia	Blazer cáqui, câmera no pescoço	13h - 18h qua - dom	Amigos 5, Culinária 4, Carisma 4, Criatividade 4	Quando chega a inevitável hora de um Sim, é o seu trabalho garantir que ele seja honrado no jornal... ou pelo menos escrever alguma coisa interessante. Melhore a sua Criatividade para subir na carreira.
Escritora de horóscopo	\$668/dia	Blazer cáqui, câmera no pescoço	13h - 18h seg - sex	Amigos 7, Carisma 6, Criatividade 5	Sims de toda a cidade lêem a sua coluna diariamente para saber o que esperar do futuro. Como será o dia deles?
Colunista esportiva	\$874/dia	Blazer cáqui, câmera no pescoço	13h - 18h sex - ter, qui	Amigos 9, Culinária 5, Carisma 8, Criatividade 6	A cidade tem boas equipes e os leitores querem saber o que você pensa sobre elas. Seja carismática e consiga algumas boas matérias para continuar crescendo.
Jornalista investigativa	\$1168/dia	Blazer cáqui, câmera no pescoço	13h - 18h seg, qua, qui, sab, dom	Amigos 11, Carisma 9, Criatividade 7	Você está no caso e nada vai passar despercebido! Fique em cima, seus leitores precisam saber de tudo!
Editora de revista	\$1460/dia	Blazer bordô	13h - 18h seg- qua, sex, sab	Amigos 13, Culinária 6, Carisma 10, Criatividade 9	Você é a editora da revista mais descolada do mercado: se o assunto é quente, interessante e vale a pena, sua equipe está cobrindo.

Magnata da comunicação	\$2350/dia	Blazer marrom	13h - 18h seg-sex	-	Não é fácil ser a dona de um verdadeiro império da comunicação. Porém, o poder e a riqueza que acompanham a responsabilidade são uma compensação mais do que suficiente.
------------------------	------------	---------------	-------------------	---	--

Fonte: a autora.

Pode-se ver que os nomes dos cargos são diferentes em relação ao primeiro jogo, apesar de termos um elemento em comum: repórter/jornalista investigativo. Novamente não há uma relação clara entre uma promoção e outra além do grau de prestígio conforme se escala na hierarquia e da ligação óbvia com o vasto espectro de atividades que podem ser consideradas jornalismo. Observa-se uma nova visão do que seria o ápice do sucesso na profissão, pois, em vez de um apresentador de Talk Show, temos um verdadeiro Magnata da comunicação, com a clara influência de obras cinematográficas como *Cidadão Kane*.

Os salários começam humildes e tornam-se estratosféricos, com o Magnata da Comunicação fazendo jus ao seu título e acumulando uma comissão de 47 mil *simoleons* por mês. Em relação à carga horária, há uma certa consistência de uma etapa da carreira a outra, sendo que o segundo e os sete últimos cargos trabalham sempre das 13h às 18h - apenas cinco horas de trabalho, algo no mínimo incomum para um jornalista brasileiro. Os dias e a quantidade de folgas variam, mas a maioria trabalha de segunda à sexta, havendo portanto uma certa similaridade com a vida real, apesar de muitos jornalistas de carne e osso seguirem trabalhando normalmente aos fins de semana.

Figura 8: Primeira carona e os dois primeiros uniformes do jogo



Fonte: a autora.

A *Sim* (figura 8) passa a trajar um uniforme na quarta etapa da carreira, um blazer cáqui que alude ao jornalismo por levar sempre consigo uma máquina fotográfica pendurada no pescoço, fato que combina com o oitavo cargo, jornalista investigativa, mas nem tanto com as outras quatro etapas em que aparece (revisora, escritora de obituários, escritora de horóscopo e colunista esportiva). Quando a *Sim* é promovida à editora de revista, passa a vestir um blazer de cor bordô, e, como Magnata da Comunicação, o blazer torna-se marrom. Novamente, os blazers aludem a uma profissão executiva e prestigiada, mas não necessariamente ao jornalismo em si. Como no primeiro jogo, os *Sims* recebem uma carona ao trabalho, e novamente o veículo muda conforme o *Sim* avança na hierarquia da carreira.

Figura 9: Carona e uniforme de Magnata da Comunicação, o ápice da profissão



Fonte: a autora.

No segundo jogo da franquia, as descrições de cargos tornam-se mais contidas e curtas, mantendo o alto-astral, mas com menos tentativas de fazer graça. Também são menos fantasiosas, contendo aspectos de cada cargo que coincidem com a realidade da profissão, ainda que de forma ampla e genérica. Com os cargos de blogueira e crítica de cinema, e suas respectivas descrições, podemos constatar que o jogo (lançado em 2004) aproxima o jornalismo de sua mais recente plataforma midiática, a internet, já que os sites e o ambiente da web já vinham se estabelecendo como espaços importantes dentro do universo da profissão, como afirma Adghirni (2002).

Assim como no primeiro jogo, um número crescente de amigos segue sendo um requisito para galgar os degraus da hierarquia de qualquer profissão. As habilidades também continuam pouco específicas, como o exemplo da Criatividade, que pode ser adquirida por um *Sim* ao realizar qualquer atividade criativa, seja pintando um quadro ou aprendendo a tocar

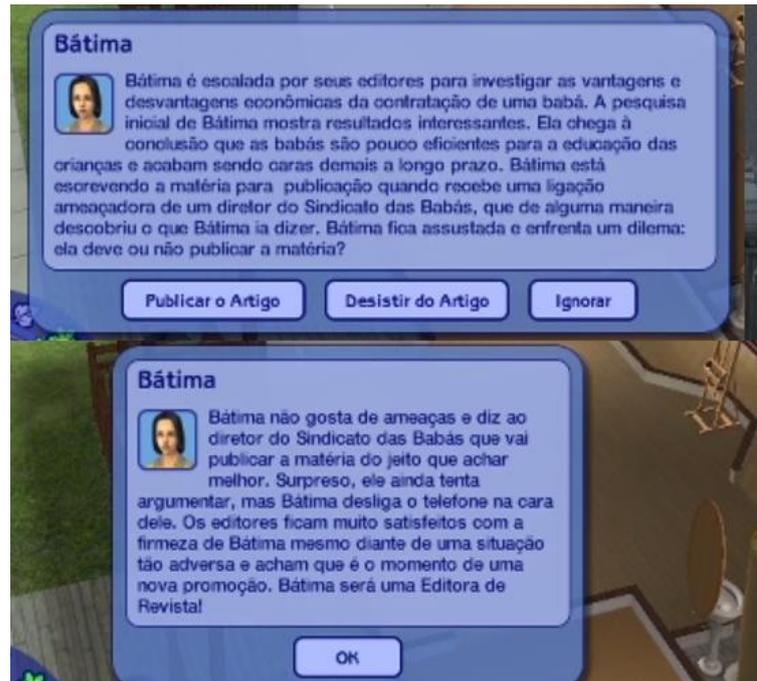
piano. Esse aspecto se modificará e vai amadurecer consideravelmente nos jogos seguintes. Carisma segue sendo a habilidade mais vital para um jornalista, seguida de perto por Criatividade. A grande incógnita do jogo é a necessidade de aprender Culinária para se tornar um bom jornalista, o que até faria sentido caso algum cargo fosse “apresentadora de programa culinário” ou algo do gênero, fato que não ocorre aqui. Podemos apenas especular que, talvez, na falta de uma habilidade mais apropriada à profissão e necessitando de ao menos três habilidades para aprimorar o ordenamento de subida na carreira, os desenvolvedores tenham optado aleatoriamente por Culinária - sendo que, em retrospecto, até Lógica ou Físico fariam mais sentido.

Dentre os fatores que podem levar à demissão ou ao rebaixamento de um *Sim* na profissão, temos uma performance de trabalho muito baixa (representada por uma barra de performance na aba de trabalho) e as consequências negativas de um “evento de trabalho”, que aqui chamaremos de *Quest*.

As *quests* foram o grande fator de inovação entre as mecânicas de carreira do primeiro *The Sims* e do *The Sims 2*. Oficialmente, as *quests* são chamadas de “cartões de oportunidade”, e podem surgir na tela do jogo durante o período em que o *Sim* está cumprindo seu turno de trabalho. As *quests* detalham uma situação em que o *Sim* se encontra durante o serviço e demandam uma escolha do jogador entre três alternativas. A resposta do jogador acarretará consequências negativas ou positivas para o *Sim*. Durante o nosso *gameplay*, constatamos que os cartões de oportunidade apareceram em quase todos os dias em que a *Sim* foi trabalhar, com poucas exceções. Ao longo da jornada para conquistar o título de Magnata da Comunicação, esse foi o total das consequências que obtivemos: um bônus de *simoleons* permanente, demissão do cargo, demissão do cargo, ganho de um ponto de habilidade, desconto de um dia de pagamento, perda de 2 mil *simoleons*, ganho de 37 mil *simoleons*.

A seguir, mostraremos três eventos de trabalho e suas possíveis consequências.

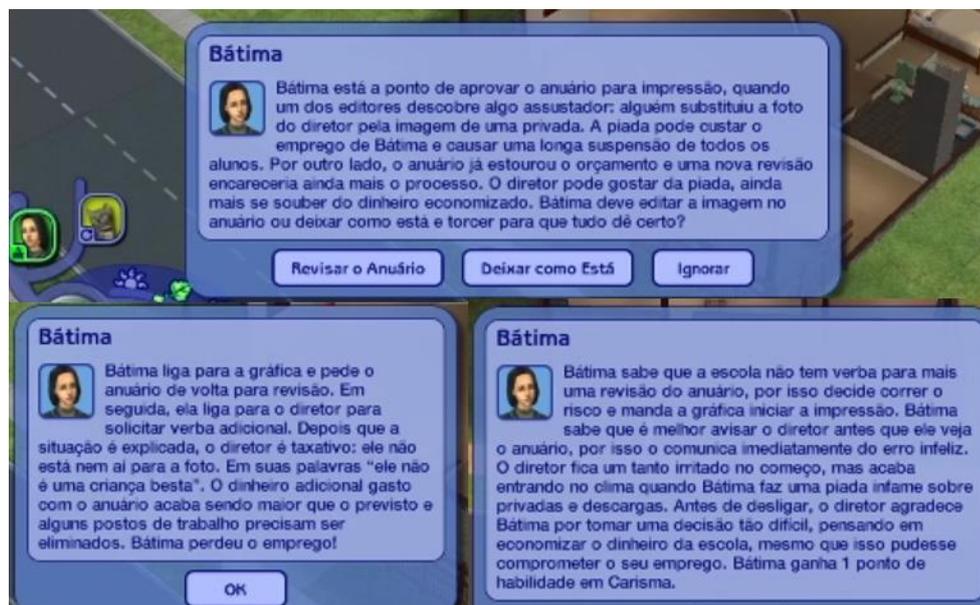
Figura 10: Primeiro evento de trabalho e sua consequência



Fonte: a autora.

O jogo nos apresenta um evento com grau variado de coerência a possíveis situações que poderiam de fato ocorrer no dia a dia da profissão. Entretanto, sempre é uma versão mais humorística e similar ao tipo de evento fictício que acontece em *sitcoms* de comédia, ainda que recheada de referências ao universo do jornalismo. Em um cartão de oportunidade, sempre há três escolhas: uma trará resultados negativos; outra, resultados positivos; e uma terceira opção: “ignorar”, que não causará repercussão alguma.

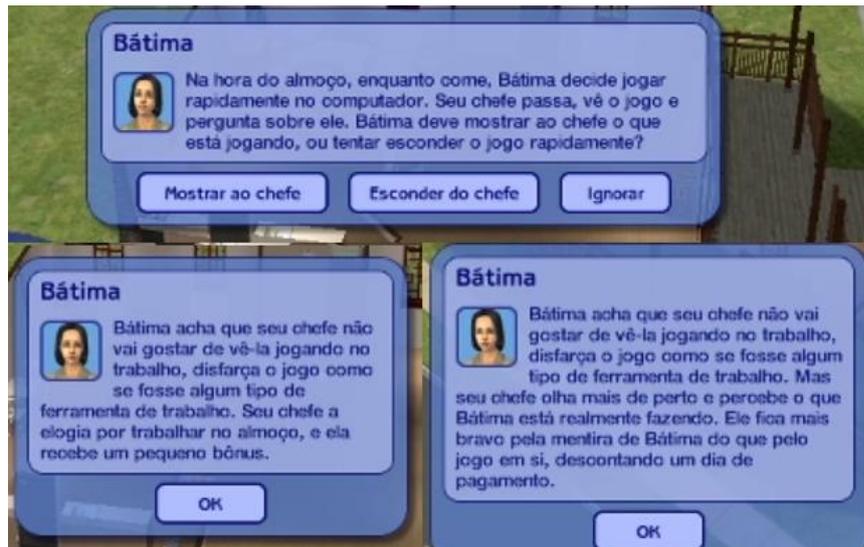
Figura 11: Evento de trabalho e duas possíveis consequências



Fonte: a autora.

As consequências têm grau variado de intensidade, podendo variar entre um singelo bônus, demissão ou até uma recompensa monetária exorbitante. Acima, temos um exemplo comparando as duas possíveis consequências de uma *Quest*, dependendo da resposta dada pelo jogador.

Figura 12: Evento de trabalho e duas possíveis consequências para a mesma resposta



Fonte: a autora.

Em alguns casos, uma mesma resposta também poderá acarretar resultados diferentes, fato que acentua a imprevisibilidade dos eventos de trabalho. Em conclusão, os cartões de oportunidade acrescentaram uma mecânica inovadora que simultaneamente potencializa o engajamento do jogador com a carreira de seus *Sims* e oferece mais camadas de profundidade a cada profissão representada no jogo.

Porém, se desconsiderarmos a profissão em si, o jornalismo é praticamente inexistente no universo do jogo e no dia a dia dos *Sims*. Não há qualquer interação com objetos ou entre os *Sims* que indique a existência de notícias, além da presença de um jornal impresso (que pode ser lido) e o fato de que, ao realizar a ação “assistir TV”, o *Sim* recebe a previsão do tempo de um apresentador.

Figura 13: Repórter com a previsão do tempo e *Sim* lendo jornal



Fonte: a autora.

O tempo necessário para chegar ao topo da carreira de jornalista no *The Sims 2* foi de 31 dias de Sim, sendo que a sessão de jogo em si durou quatro horas e cinco minutos. A grande inovação que o jogo trouxe em matéria de envolvimento com as profissões foi certamente o sistema de cartões de oportunidade, mecânica esta que continuará a fazer parte dos jogos que veremos a seguir.

4.2.3 The Sims 3

Lançado em junho de 2009, o terceiro jogo da franquia foi o primeiro a trazer a profissão de jornalista incluída no jogo base, sem a necessidade de se adquirir uma expansão, fato que pode denotar o reconhecimento da carreira como uma das mais “essenciais” para a sociedade. Diferentemente de seus antecessores, em *The Sims 3* os designers optaram por uma mecânica de mundo aberto, o que significa essencialmente que o jogador pode se mover livremente pelo cenário da vizinhança sem precisar passar por telas de carregamento. Essa nova dinâmica permitiu que os *Sims*, além de conseguirem arranjar emprego pelo jornal impresso (três opções aleatórias) ou pelo computador (seis opções aleatórias), também pudessem ingressar em uma carreira clicando diretamente sobre o prédio relacionado a ela. O local em que trabalham os jornalistas na vizinhança inicial, por exemplo, é uma torre empresarial, que também hospeda a carreira Comercial.

Quadro 5: Dados The Sims 3

CARGO	SALÁRIO	VESTUÁRIO	HORÁRIO DE TRABALHO	REQUISITOS PARA A PROMOÇÃO	DESCRIÇÃO
Entregadora de jornais	\$228/dia	Roupa da entregadora de jornal	8h - 14h seg-sex	Bom humor, Escrita 3	Extra! Extra! Deixe que outros Sims leiam as manchetes. Você não tem tempo para isso com todos os assinantes esperando para receber seus jornais. Atire os jornais com precisão, fazendo com que eles sempre caiam na porta da frente de seus clientes, e talvez a Editora possa ajudar você a conseguir um trabalho interno.
Supervisora de revisão de textos	\$264/dia (aumento: \$300/dia)	Roupa da entregadora de jornal	8h - 14h seg-sex	Bom humor, Escrita 4	Mesmo neste mundo de alta tecnologia, é muito importante manter um Sim no controle de processos críticos. Como uma Supervisora de Revisão de Textos, você deve ter profundos conhecimentos de gramática para garantir que o computador não tenha deixado passar nenhum erro. Continue trabalhando em suas habilidades de redação enquanto revisa os textos revisados, mas não caia na tentação de se tornar uma escritora prolixa.
Redatora freelance	\$336/dia	Sobretudo com chapéu	8h - 14h seg-sex	Bom humor, Escrita 5, Escrever reportagens / resenhas	O Editor do jornal não tem verba suficiente para lhe oferecer uma posição permanente, mas ele continua a requisitar seus serviços como uma Redatora Freelance. Para se destacar, você terá de cavar histórias de peso, porque existe uma longa fila de outros redatores competindo pelo mesmo espaço na primeira página.

Blogueira profissional	\$328/dia (aumento: \$372/dia)	Sobretudo com chapéu	8h - 12h seg-sex	Bom humor, Escrita 6, Escrever reportagens / resenhas	O jornalismo virtual está crescendo a um ritmo alucinado e a Editora quer que você comece a escrever para o Grupo de Publicação On-line. Uma Blogueira Profissional é capaz de utilizar novas gírias surgidas na comunicação virtual, imagens editadas e links de outras páginas para levar notícias e opiniões aos seus leitores em qualquer parte do mundo.
Analista de fontes anônimas	\$570/dia (aumento: \$660/dia)	Sobretudo com chapéu	8h - 13h seg-sex	Bom humor, Escrita 7, Carisma 4, Escrever reportagens / resenhas	O telefone não para de tocar com dicas dos mais variados tipos que podem, ou não, se tornar um grande furo de reportagem e cabe a você gerenciar o fluxo de informação. Respeitar o anonimato de seus informantes e passar adiante apenas as informações mais promissoras - este é o segredo do sucesso de uma Analista de Fontes Anônimas. Este é um ótimo momento para desenvolver seu carisma, porque os Sims do outro lado da linha falam mais quando são atendidos por uma voz que transmita confiança.
Repórter investigativa	\$805/dia	Sobretudo com chapéu	8h - 13h seg, qua-sex	Bom humor, Escrita 8, Carisma 6, Escrever reportagens / resenhas	As últimas edições não param nas bancas, mas isto não é o bastante! Você foi incumbida de descobrir a sujeira que se esconde por trás de qualquer assunto interessante para o público do jornal. Procure bem demais e talvez você encontre problemas. Não procure bem o suficiente e a Editora pode achar que você não merece a sua carteira de Repórter Investigativa. A linha que separa essas duas situações é muito fina e cabe a você se equilibrar sobre ela.

Mulher do tempo	\$930/dia	Blusa e saia	8h - 13h seg, qua-sex	Bom humor, Escrita 9, Carisma 7	Depois de trazer alguns grandes furos de reportagem, a Editora acredita que chegou a sua vez de ter um lugar ao sol... mas com uma pequena chance de tempo encoberto. E é melhor aproveitar, porque a posição de Mulher do Tempo é uma das poucas em que você pode errar 100% de suas previsões sem perder o emprego! Apresente a previsão do tempo ao público com um sorriso, e talvez você tenha a oportunidade de se tornar uma repórter de verdade.
Repórter principal	\$1120/dia	Sobretudo com chapéu	8h - 13h seg, qua-sex	Bom humor, Carisma 8, Escrever reportagens / resenhas	Como a Repórter Principal, você tem a preferência na hora de escolher quais matérias fará para o jornal. Envie seus muitos subordinados para coletar dados e verificar os fatos, e então escreva sua matéria, recebendo um largo sorriso de sua Editora para cada nova manchete entregue. Você determina o que os cidadãos leem todas as manhãs, o que eles sabem e com o que se importam.
Editora-chefe	\$1355/dia	Sobretudo com chapéu	8h - 13h seg, qua-sex	Bom humor, Escrita 10, Carisma 9, Escrever reportagens / resenhas	O escritório não parece tão caótico quando visto da cadeira da Editora-Chefe. Escolher a distribuição das melhores histórias não é uma tarefa fácil, assim como negociar com os anunciantes ou encontrar novos repórteres de talento, mas esse é o dia a dia de uma mandachuva do jornalismo.
Âncora do jornal da noite	\$1672/dia (aumento: \$1900/dia)	Blusa elegante, saia e lenço	8h - 12h seg, qua-sex	-	Sem nenhum concorrente à sua altura, agora é [Sim] quem dá as ordens. A grande manchete de hoje é lida em tom sério, a cidade prende a respiração enquanto você diz cada palavra com uma dicção perfeita. Você é a pessoa em quem a população mais confia, a Âncora do Jornal da Noite. Relate as notícias de forma imparcial e sempre deseje um boa-noite aos telespectadores.

Fonte: a autora.

É interessante que, com a exceção de “analista de fontes anônimas” e “entregadora de jornais”, todos os cargos listados remetem a uma profissão que de fato existe e é comumente performada por um profissional jornalista. Vale ressaltar que, como nos jogos anteriores, não há uma lógica realista por trás da ordem de cada etapa da carreira, já que repórteres investigativos não recebem automaticamente o cargo de homem ou mulher do tempo quando recebem uma promoção, por exemplo. A única lógica na ordem das funções é o prestígio que geralmente se atribui a cada cargo. Novamente, o encargo considerado o ápice da profissão se modificou, agora para Âncora do Jornal da Noite. Diferentemente de Apresentador de Talk Show ou do Magnata da Comunicação, essa escolha dos desenvolvedores do game nos lembra mais a realidade brasileira, em que o grande exemplo que vem à mente das pessoas quando perguntadas sobre “o maior jornalista do país” é, naturalmente, o âncora do *Jornal Nacional*.

Em *The Sims 3*, os salários não são tão altos quanto no segundo jogo nem tão baixos quanto no primeiro, fazendo uma média entre eles. Foi introduzida a dinâmica de aumentos; então, em um mesmo cargo, o jogador tem uma espécie de salário-base que pode se modificar com incrementos monetários. Observamos que os aumentos são recebidos conforme mais tempo se passa “emperrado” em uma posição. Os horários de trabalho são bastante realistas, com todos os cargos iniciando o expediente às 8h e encerrando entre 12h e 14h, o que resulta em quatro a seis horas de trabalho diárias. Quase todas as posições trabalham de segunda a sexta, com alguns empregos mais no topo da hierarquia também folgando às terças.

Existem quatro uniformes que a *Sim* pode vestir na carreira de jornalismo; quase sempre, tais roupas combinam muito bem com o nome do cargo, como no caso da Entregadora de Jornais, da Jornalista Investigativa e da Âncora do Jornal da Noite. Em outros casos, a *Sim* recebe uma promoção e segue usando a roupa do cargo anterior, mesmo que não haja uma conexão óbvia entre função e uniforme. Neste jogo, diferentemente dos dois primeiros, a *Sim* recebe uniformes desde o primeiro cargo da carreira. Como nos anteriores, porém, os carros que oferecem carona à *Sim* mudam de acordo com a sua posição na hierarquia da carreira. Como é um jogo de mundo aberto, podemos observar o carro indo da casa da *Sim* até o local de trabalho no mapa; a *Sim* permanece no prédio até o final de seu turno e depois retorna para casa.

Figura 14: Uniformes recebidos ao longo da carreira



Fonte: a autora.

Com um misto de bom humor, piadinhas e referências a atribuições reais dos cargos, as descrições permanecem pouco alteradas em relação aos games anteriores, mantendo o estilo próprio que *The Sims* adquiriu para si como uma marca registrada da franquia. A seguir, analisaremos os requisitos para cada promoção na carreira.

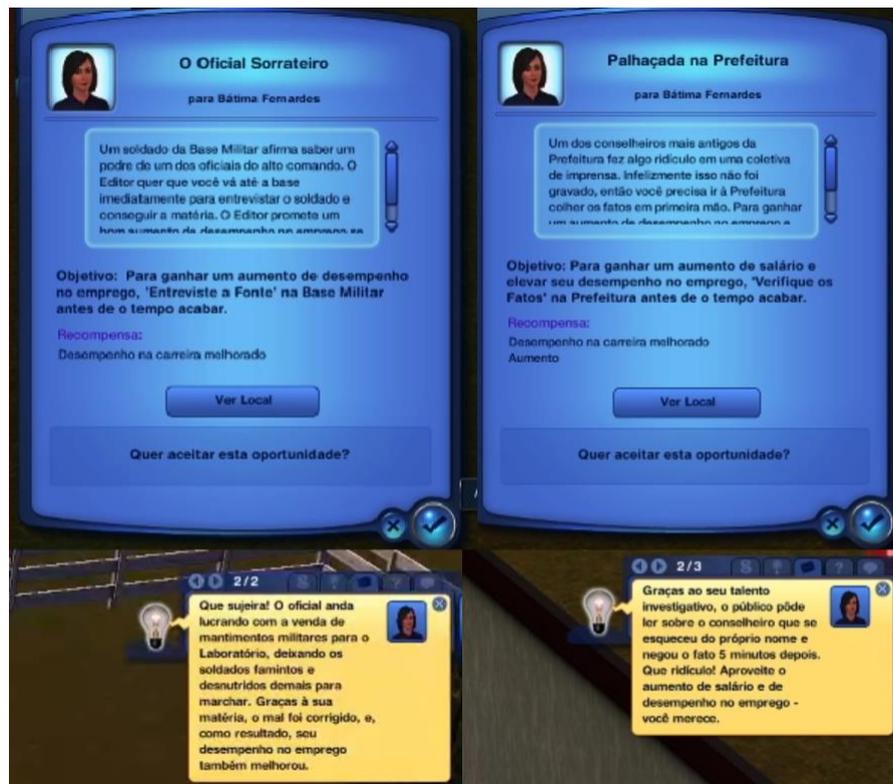
O terceiro jogo da série sofreu mudanças significativas nos requisitos para subir de cargo na profissão. A nova mecânica de “modificadores de humor” para os *Sims*, baseada em acontecimentos do jogo que podem levar um *Sim* a ficar de bom ou mau humor, torna-se crucial para um bom desempenho no trabalho, sendo que, para receber promoções, o *Sim* precisa estar de “Bom humor” no dia em que for trabalhar. Também foram adicionadas tarefas extras de trabalho a serem realizadas *fora do tempo formal de expediente*, enquanto o *Sim* está em casa. Por mais irônico que seja, trabalhar mais do que o tempo do expediente já era uma rotina comum desde os tempos idos da profissão, como relata Travancas, em sua obra publicada em 1993, sobre a vida e a rotina incessante e aditiva dos jornalistas. Mais à frente, detalharemos essa dinâmica. Com a adição de novas habilidades para os *Sims*, que fogem dos clássicos Carisma, Lógica, Culinária, Físico e assim por diante, tornou-se mais fácil para os desenvolvedores do game escolherem habilidades que se adequam melhor a cada profissão. Ainda que “escrita” e “carisma” não sejam as únicas habilidades necessárias a um bom jornalista, a adição de “escrita” e a exclusão de habilidades menos compatíveis com o que se espera dessa carreira foi definitivamente um avanço em relação aos títulos anteriores, provando que a *quantidade* de

habilidades necessárias não supera, de forma alguma, a *qualidade* e a *compatibilidade* das habilidades necessárias para tornar uma carreira realista em um jogo fictício.

Neste jogo, o único fator que pode levar à demissão ou ao rebaixamento é um mau desempenho no trabalho, que pode ser medido pela barra de desempenho do *Sim*. Embora as *quests* possam ocasionar perda de desempenho, uma escolha negativa nunca acarreta diretamente demissão ou rebaixamento.

Em relação às *quests* em si e suas consequências, no *The Sims 3* existem dois tipos de *Quest*: oportunidades e eventos no emprego. As oportunidades surgem aleatoriamente em qualquer momento do jogo como atividades que você pode escolher realizar ou não para melhorar o desempenho do *Sim* no trabalho ou para receber outras recompensas. Abaixo, alguns exemplos e seus resultados.

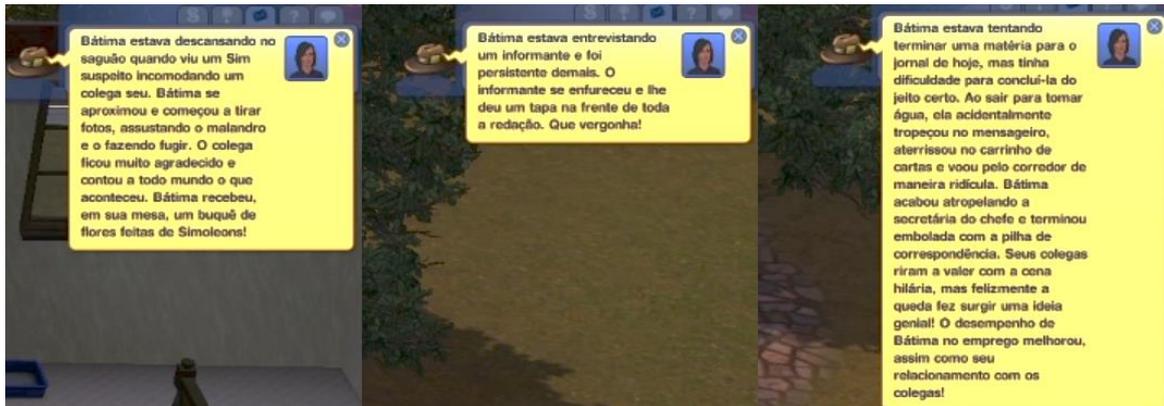
Figura 15: Oportunidades de trabalho e seus resultados



Fonte: a autora.

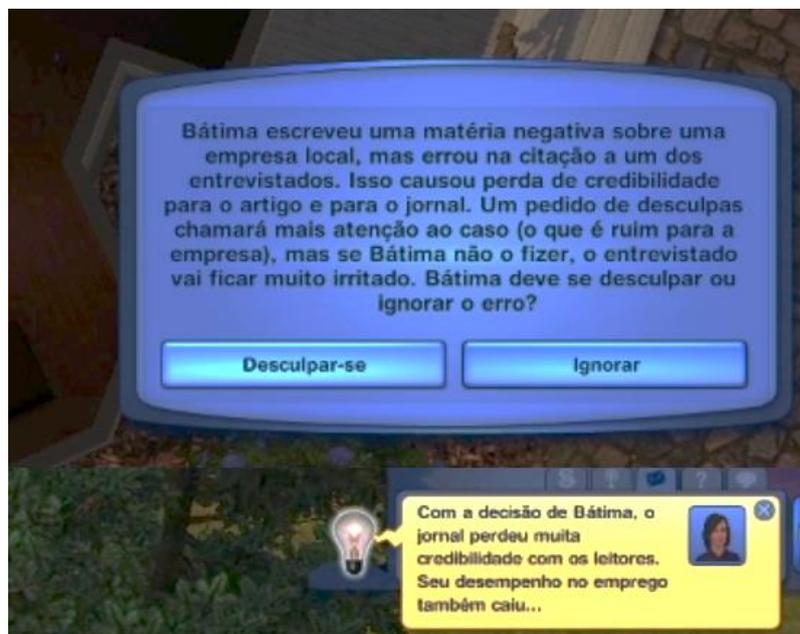
Os eventos de emprego, por sua vez, podem ocorrer durante o turno de trabalho do seu *Sim* e podem ser de dois tipos diferentes: o evento aleatório, que simplesmente aparece na tela e sobre o qual o jogador não tem qualquer poder de decisão, sendo apenas uma situação que ocorreu no dia e que resultará em uma recompensa ou uma penalidade; e o evento de escolha, em que o jogador pode tomar uma decisão que mudará o resultado da *quest*.

Figura 16: Três eventos aleatórios ocorridos durante o turno de trabalho



Fonte: a autora.

Figura 17: Evento de escolha e sua consequência



Fonte: a autora.

A existência de *quests* permite que o jogador se sinta mais envolvido com a carreira de seus *Sims*, havendo um vislumbre do universo e da miríade de situações que podem ocorrer dentro de uma determinada profissão (com graus variados de realismo de uma *Quest* a outra). Entretanto, em *The Sims 3* surgem novas mecânicas que suprem a carência de envolvimento do jogador e a caracterização dos empregos que vão além das *quests* corriqueiras.

Além da ação genérica “trabalhar de casa”, realizada a partir de um computador e que permite ganho de desempenho na carreira fora do horário de trabalho, os *Sims* receberam diversas ações extras para exercer sua profissão além do turno diário usual. Com a dinâmica inédita de “tarefas de trabalho” para garantir desempenho positivo e subsequentes promoções

no ramo, em *The Sims 3*, os *Sims* possuem diversas ferramentas para contribuir com as suas carreiras fora do expediente. No caso do jornalista, o total de ações que foram adicionadas são as seguintes: escrever artigo no computador, entrevistar *Sim*, escrever matéria positiva/negativa sobre *Sim*, escrever resenhas sobre eventos. Cada etapa da carreira solicita tarefas diferentes, e cada tarefa expande um pouco mais o horizonte do jogador em relação a cada profissão representada no jogo.

Figura 18: *Sim* realizando entrevista e escrevendo artigo no computador



Fonte: a autora.

Como nos games passados, não há menção ao jornalismo em qualquer mídia além do jornal impresso; no entanto, apesar de a única opção ao selecionar uma televisão seja “assistir tv”, pode ser transmitido um programa de entrevistas com direito a um jornalista entrevistador. O jornal impresso oferece várias ações, entre elas, “procurar emprego”, “ler”, “verificar eventos semanais” e “procurar aulas com desconto”. Além de aumentar a barra da necessidade de Diversão de um *Sim*, a ação “ler” proporciona caixas de informação no canto superior direito da tela com novidades da vizinhança.

Figura 19: *Sim* lendo o jornal

Fonte: a autora.

Para chegar ao topo da carreira de jornalismo em *The Sims 3*, precisamos de quatro horas e 20 minutos em nosso *gameplay*, que se traduzem em 35 dias de *Sim* dentro do jogo. Já podemos concluir que, a cada nova edição, *The Sims* surpreende com novidades mecânicas que aprofundam, cada vez mais, o envolvimento do jogador com a vida profissional de seus *Sims*. Finalmente, vamos agora ao jogo mais atual da série, o popular e extremamente carismático *The Sims 4*.

4.2.4 The Sims 4

Lançado em setembro de 2014, *The Sims 4* é o game mais recente da franquia, sendo jogado por cerca de 20 milhões de jogadores únicos atualmente (Electronic Arts, 2020)¹⁵. Novamente, o jornalista já faz parte do game desde o jogo base, sem precisar de uma expansão posterior para aparecer. Entretanto, agora ele integra apenas um ramo de uma carreira maior, chamada “Escritor”. No *The Sims 4*, as carreiras apresentam uma ramificação depois de alguns cargos que oferecem um rumo diferente à profissão. Por exemplo, a carreira Direito, depois de sete etapas em comum, ramifica-se em “Consultor jurídico” ou “Juiz”, oferecendo cargos diferentes para as três últimas etapas. No caso da carreira de Escritor, existem cinco etapas antes de chegar à ramificação, que então oferece os seguintes caminhos: Autor ou Jornalista. Embora esse novo recurso faça sentido em algumas carreiras, ele é no mínimo questionável em outras,

¹⁵ De acordo com reportagem no site [venturebeat.com](https://venturebeat.com/2020/01/30/the-sims-4-has-reached-20-million-players/), do dia 30 de janeiro de 2020: <https://venturebeat.com/2020/01/30/the-sims-4-has-reached-20-million-players/>

visto que, pelo exemplo do jornalismo, não existe um embasamento na realidade para atrelar as distintas carreiras de jornalista e escritor, que, na maioria dos casos, não andam necessariamente juntas.

The Sims 4 trouxe outra revolução no que diz respeito a entrar em uma nova carreira. O jornal impresso não existe mais no jogo (fato que trataremos posteriormente), e agora os *Sims* podem arranjar emprego tanto pelo computador quanto pelo celular. Diferentemente dos jogos anteriores, todas as carreiras possíveis estão automaticamente disponíveis em uma lista para o *Sim* escolher. Ao selecionar a carreira de Escritor para depois se especializar em Jornalismo, temos as seguintes etapas:

Quadro 6: Dados *The Sims 4*

CARGO	SALÁRIO	VESTUÁRIO	HORÁRIO DE TRABALHO	REQUISITOS PARA A PROMOÇÃO	DESCRIÇÃO
Assistente de autor	\$216/dia	-	11h - 19h dom, seg, qua, sex	Ler livros	(Sim) está prestes a aprender o que significa trabalhar duro, como assistente de café, assistente de conferência de fatos e assistente de preenchimento de papelada. Depois de algum tempo, ela pode até escrever alguma coisa, mas seu chefe vai levar o crédito.
Blogueira	\$280/dia	-	11h - 19h dom, seg, qua, sex	Ler livros, Escrita 2	É mais importante escrever rápido do que escrever bem... será que (Sim) consegue? Os blogueiros só são pagos se receberem cliques, então é melhor estudar as coisas nas quais as pessoas gostam de clicar. (Ou seja, vídeos de gatinhos e listas numeradas.)
Autora freelancer	\$328/dia	Camisa e calça social	9h - 17h dom- ter, qui	Escrever livros, Escrita 3	Agora (Sim) está trabalhando para si mesma, escrevendo o que quer... ou, pelo menos, o que os clientes que pagam querem. Infelizmente, esses clientes querem artigos como "10 Maneiras Criativas de Comer Cogumelos" ou "Dicas para Enlouquecer o Seu Cachorro". Não tem

					nenhum glamour, mas é um ganha-pão!
Colunista de conselhos	\$384/dia	Camisa e calça social	9h - 17h dom-ter, qui	Escrever livros, Escrita 4	Ela sempre se achou uma sabe-tudo, mas agora (Sim) é uma sabe-tudo profissional. A vida de uma colunista de conselhos está cheia de parentes enlouquecidos, carteiros que não respeitam a privacidade e segundas famílias secretas. Mas só se ela tiver sorte.
Colaboradora frequente	\$440/dia	Camisa e calça social	8h - 16h seg-qua, sex	Escrever livros, Escrita 5	É importante ter um ritmo. (Sim) não tinha qualquer conhecimento sobre seu ritmo antes de começar a escrever sobre ele, mas você soa convincente, consegue ser convincente. Os leitores nunca vão perceber! O segredo? Use muitas palavras difíceis.
Jornalista de segunda página	\$488/dia	Jaqueta e boina	8h - 16h seg-sex	Escrever artigos, Escrita 7, Carisma 2	Rezoneamento municipal? Eleições para conselho tutelar? As notícias locais nem sempre são glamorosas, mas pelo menos (Sim) pode usar o poder de seu trabalho para esmagar os inimigos. Agora ela consegue as melhores mesas nos restaurantes e a lavanderia nunca deixa sua roupa encolher.
Redatora de primeira página	\$637/dia	Jaqueta e boina	8h - 15h seg-sex	Escrever artigos, Escrita 8, Carisma 3	Seu faro jornalístico e sua escrita afiada fizeram (Sim) construir um cargo bem confortável na cobertura das notícias urgentes. Governos derrubados! Desastres naturais catastróficos! Uma estrela pop com um

					penteadado novo! Agora (Sim) vai cuidar das grandes matérias.
Jornalista investigativa	\$1449/dia	Jaqueta e boina	9h - 16h seg-qui	Escrever artigos, Escrita 9, Carisma 4	Se tiver sorte, ela vai ser a repórter que vai desvendar o maior escândalo de todos. Em algum lugar, tem alguém aprontando, e (Sim) está determinada a descobrir. (Sim) adora revelar o que está errado e ganhar muito dinheiro, não necessariamente nessa ordem.
Editora-chefe	\$1890/dia	Terno e gravata	9h - 16h seg-qui	Escrever artigos, Escrita 10, Carisma 5	Ela decide quais histórias são publicadas e quais vão sumir. Ela mantém a circulação em alta e os custos baixos. Ela produz um jornalismo incrível, e se conseguisse descobrir como fazer as pessoas realmente pagarem por ele, estaria feita!
Escriba da História	\$2460/dia	Blazer cinza com camisa roxa	10h - 16h seg-qui	-	(Sim) transcendeu as notícias do cotidiano e agora passa o tempo todo olhando para trás, estudando o que já aconteceu e o que tudo isso significa. Muita gente das gerações futuras vai estudar suas obras, e muito mais gente vai usá-las como pesos de porta bem elegantes.

Fonte: a autora.

A última edição do game exagera um pouco em sua licença poética como um jogo de ficção em relação aos cargos escolhidos para a carreira Jornalismo. Em primeiro lugar, como já mencionado, os cinco primeiros cargos aludem mais a uma carreira de escritor do que a de um comunicador, para apenas a partir da sexta etapa entrar na esfera jornalística. Então, segue uma lógica similar aos seus predecessores, que escolhem alguns cargos que de fato existem na

profissão da vida real, mas que não têm necessariamente uma ligação ou ordem natural entre si. Não podemos ignorar, entretanto, que o cargo ápice da profissão (Escriba da História) seja simplesmente uma invenção dos designers do jogo, uma mescla confusa de historiador e jornalista, cuja descrição vaga não remete a nenhuma carreira real específica. Tal fato quebra a tradição da franquia de eleger uma profissão real e exemplo do que seria o auge da carreira de jornalista, como Apresentador de Talk Show, Magnata de Comunicação e Âncora do Jornal da Noite foram para os jogos anteriores.

Os salários são similares a como eram em edições anteriores, visto que o mínimo é próximo ao salário-mínimo do *The Sims 3*, e o máximo é parecido com o salário máximo de *The Sims 2*. As cargas horárias são extremamente variadas a cada etapa no que diz respeito aos dias da semana, mas o turno costuma ser sempre nos horários da manhã e da tarde. *The Sims 4* introduz um curioso novo sistema de folgas, em que os *Sims* podem acumular dias de folga a cada X dias úteis no trabalho e utilizá-los posteriormente em dias que o jogador não deseje que eles trabalhem. Quando um *Sim* tira uma folga, ele ainda recebe o pagamento pelo dia útil, mas não recebe qualquer progresso na carreira, o que verificamos ser prejudicial para quem almeja avançar rapidamente pelas etapas da carreira e alcançar logo o seu auge.

Outra mudança no jogo diz respeito à carona: além de bicicletas (adicionadas em uma expansão), os *Sims* não possuem qualquer meio de locomoção, e veículos como carros ou motos não existem mais no game. Quando um *Sim* vai ao trabalho, ele simplesmente caminha até o limite do lote de sua residência e “desaparece”, com uma caixa de aviso sinalizando que ele foi trabalhar. Portanto, o sistema de melhoria de carros de carona conforme o *Sim* avança na carreira inexistente nesta edição do jogo. Porém, os *Sims* ainda recebem uniformes a cada promoção, ainda que no jornalismo eles não remetam especificamente à carreira, sendo um tanto genéricos e empresariais. Em um segundo *gameplay*, constatamos que os uniformes são aleatorizados em certas etapas, o que significa que *Sims* diferentes podem se vestir de maneiras diferentes estando em um mesmo cargo. A mecânica que permite a aleatorização de trajés, apesar de tentar trazer mais versatilidade ao jogo, permite falhas ocasionais, como verificamos em um dos *gameplays* em que a *Sim* Editora-chefe recebeu, em sua promoção para Escriba da História, uma fantasia de guaxinim como uniforme de trabalho.

Figura 20: Uniformes recebidos ao longo da carreira



Destaque para a fantasia de guaxinim. Fonte: a autora.

Exatamente como em *The Sims 3*, neste jogo os requisitos continuam sendo as habilidades de Escrita e Carisma. A dinâmica de tarefas de trabalho a serem realizadas em casa também permanece, com atividades distintas a cada etapa da carreira que acrescentam performance de trabalho positiva. Apenas o baixo desempenho de trabalho pode levar a uma demissão ou rebaixamento, assim como no jogo anterior.

Quests continuam sendo um elemento recorrente no jogo como uma forma de engajamento com o trabalho dos *Sims*. Existem dois tipos de *Quest* no *The Sims 4*: *quests* cujas consequências já aparecem no cartão de oportunidade e apresentam efeitos mais significativos para a vida do *Sim* em questão, e *quests* tradicionais, cujas opções podem acarretar perda ou ganho de desempenho no trabalho dependendo da escolha do jogador. Esse segundo tipo de *Quest* é o mais comum, e de fato não oferece perda ou ganho de qualquer recurso do jogo que não seja desempenho no trabalho.

Figura 21: Os dois tipos de *Quest* em *The Sims 4*



Fonte: a autora.

The Sims 4 também introduziu uma nova mecânica de trabalho que vamos chamar de “home office” e que consiste na escolha, que surge no início do turno de trabalho diário, do *Sim* de realizar tarefas em casa ao invés de se ausentar do lote para ir trabalhar. Infelizmente, tal mecânica só existe para algumas carreiras do jogo, e Escritor e Jornalismo não fazem parte desse grupo. Dito isso, ainda existem ações extras que o *Sim* pode realizar fora do expediente para ganhar desempenho extra na carreira e conseguir promoções mais rapidamente. No início da profissão, ainda no ramo Escritor, o *Sim* pode “promover ideia de história” como uma ação de interação amigável com outros *Sims*, o que acarreta mais lucros de direitos autorais no próximo livro que for publicado pelo *Sim*. Quando entra mais especificamente no ramo do Jornalismo, o *Sim* ganha as ações “entrevistar” e “escrever artigo”, interações que resultam em ganho de desempenho. Ao clicar em outro *Sim*, a ação “entrevistar” pode ser feita “para matéria” ou “sobre a vida”, e resulta em uma conversa informal entre o *Sim* jornalista e seu entrevistado; mais tarde, selecionando um computador, o jogador pode escolher entre escrever um artigo negativo ou positivo sobre o *Sim* entrevistado.

Figura 22: *Sim* realizando entrevista



Fonte: a autora.

The Sims 4 é o primeiro jogo da franquia a não trazer o jornal impresso como veículo de mídia e ferramenta para conseguir um emprego. Esse fato faz jus à tendência de que há cada vez menos pessoas consumindo mídia impressa nos dias de hoje, e o jornal está lenta e gradativamente se tornando obsoleto. O jornalismo, entretanto, aparece no universo do jogo de outras formas no dia a dia dos *Sims*; embora conteúdos jornalísticos não sejam acessíveis por computadores e celulares (detalhe que representaria bem o consumo jornalístico atual), diferentemente de seus antecessores, o jogo oferece dois programas de televisão de teor jornalístico para os *Sims* assistirem por meio das ações “assistir ao noticiário” e “assistir à previsão do tempo”.

Figura 23: Ações disponíveis ao selecionar a televisão



Fonte: a autora.

Ao todo, levamos um total de cinco horas e 13 minutos para chegar ao topo da carreira em nosso *gameplay*, tempo equivalente a 34 dias de vida de *Sim*. Como se pode perceber, o tempo de jogo, bem como todos os outros aspectos analisados, variam de um game a outro, apesar de serem todos parte de uma mesma franquia. Mas porque isso acontece? A influência da passagem do tempo modifica os moldes do cotidiano atual e, conseqüentemente, a sua representação no jogo? As técnicas de produção vão se tornando mais refinadas ao longo dos anos, e, portanto, a qualidade de representação do jogo também aumenta? A seguir, refletiremos sobre as possíveis razões para que a representação da carreira de jornalismo tenha mudado tanto dentro do jogo ao longo de suas edições.

4.3 ANÁLISE COMPARATIVA DA CARREIRA DE JORNALISMO EM *THE SIMS*

Qualquer fã assíduo de videogames sabe o poder que o fator “tempo” exerce sobre as grandes franquias. Afinal, *Final Fantasy* (1987, SQUARE ENIX) e *Final Fantasy XV* (2016, SQUARE ENIX) dificilmente se configuram como “um mesmo jogo”. O mesmo fenômeno ocorre com outros títulos como *Grand Theft Auto* (1997, ROCKSTAR GAMES), *Super Mario Bros.* (1985, NINTENDO) e *Fire Emblem* (1990, NINTENDO). As melhorias técnicas relativas a gráficos, mecânicas e jogabilidade fazem com que jogos “irmãos” de uma mesma franquia se tornem quase irreconhecíveis um ao outro.

Figura 24: Usando o computador em *The Sims* e em *The Sims 4*



Fonte: a autora.

Sendo um jogo com quatro edições distintas lançadas ao longo de duas décadas, *The Sims* não fugiu a essa regra. Abaixo, uma tabela com alguns elementos que iremos comparar ao longo deste subcapítulo.

Quadro 7: Dados coletados em sessões de jogos

	TEMPO TOTAL EM HORAS	TEMPO NO JOGO EM DIAS	NÍVEIS	HABILIDADES NECESSÁRIAS TOPO
THE SIMS	8h e 30min	71	10	Carisma 10 Criatividade 7 Lógica 7 Físico 5 Amigos 14
THE SIMS 2	4h e 4min	31	10	Carisma 10 Criatividade 9 Culinária 6 Amigos 13
THE SIMS 3	4h e 20min	35	10	Carisma 9 Escrita 10 + Reportagens/resenhas
THE SIMS 4	5h e 13min	34	10	Carisma 5 Escrita 10

Fonte: a autora.

Uma das diferenças que mais chama a atenção é a disparidade entre o tempo que foi necessário (tanto dentro quanto fora do universo do jogo) para se chegar ao topo da carreira de jornalismo em cada edição. No primeiro *The Sims*, nosso *gameplay* durou oito horas e meia, caracterizando-se eventualmente como um processo mais árduo do que divertido conforme nos desdobramos para administrar o número correto de amigos, pontos de habilidade e necessidades básicas para avançar em cada nível da profissão. A diferença em *The Sims 2* foi gritante: em menos da metade do tempo (pouco mais de quatro horas), conseguimos chegar facilmente ao topo da carreira. O terceiro jogo demandou um tempo similar ao do segundo, e o último game, o atual *The Sims 4*, foi mais balanceado, levando em torno de cinco horas para cumprirmos os objetivos da pesquisa.

Acreditamos que os desenvolvedores do game, tendo ciência de que a dificuldade para se avançar nas carreiras era um detrimento à diversão dos jogadores, assemelhando-se mais a uma tarefa árdua do que a uma forma de entretenimento, optaram por facilitar e dinamizar a relação dos *Sims* com seus empregos no segundo jogo da série, que aliás foi uma das razões do abandono de Frasca deste jogo. Dessa forma, a simulação foi refinada de modo a se tornar mais atrativa para os jogadores, visto que uma simulação de jogo, como afirma Penix-Tadsen (2016, p. 210), não tem nenhuma obrigação de representar a verdade empírica. Nesse sentido, o jogo se torna significativo para os jogadores porque, como uma simulação, ele oferece um contexto para *gameplays* profundas e cativantes (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 417), e não uma representação realista de uma longa jornada para se chegar ao topo de uma carreira.

Uma mudança interessante a ser destacada é o desaparecimento do jornal impresso no título mais recente da franquia, fato que ecoa a nossa própria realidade, cada vez mais desprovida de consumidores de jornalismo impresso. Assim como a transição do impresso para a mídia digital foi um processo lento e árduo (ADGHIRNI, 2002, p. 152), os jogos de *The Sims* levaram quatro edições para assimilar essa nova realidade em seu universo povoado por *Sims* cada vez mais digitalizados. Apesar de nunca ter existido nenhuma menção ao consumo de conteúdo jornalístico nos meios digitais, a aparição do celular e suas funções se tornaram progressivamente mais frequentes nos jogos da série, inclusive substituindo algumas ações que antes eram realizadas no velho jornal, como “procurar emprego”, por exemplo. Outra questão quanto às mídias jornalísticas representadas no game é a implementação de novas ações de consumo jornalístico relativas à televisão, que não existiam nos jogos anteriores. Com o aperfeiçoamento da simulação chegando ao seu ápice em *The Sims 4*, o jogo torna-se mais detalhista e adiciona ações novas a objetos que antes ofereciam poucas interações. Como exemplo, temos a própria televisão, que agora pode ser usada pelos *Sims* da mesma forma que

é predominantemente utilizada pelas pessoas em seu cotidiano: para o entretenimento das mais variadas formas (filmes, programas de culinária, ação, comédia, infantil, esporte, etc) e, é claro, para o consumo de notícias.

Em relação aos cargos contemplados em cada jogo como etapas da carreira jornalística, vale comentar que todos os jogos, com exceção do primeiro, trouxeram ao menos uma atribuição vinculada ao jornalismo digital, o Blogueiro, que reflete a tendência de transformação do modo de produção do jornalismo e sua migração para o ambiente digital (ADGHIRNI, 2002, p. 153). Entretanto, é no mínimo interessante e um tanto irônico que em *The Sims 4* existam cargos como Jornalista de *segunda página* e Redatora de *primeira página* em um mundo virtual em que não mais existem jornais impressos e tampouco suas páginas, fato que talvez denote uma tendência dos desenvolvedores a se ater à representação de cargos mais conhecidos como tradicionais do universo jornalístico, apesar de também haver uma preocupação com mostrar as tendências atuais da profissão.

Houve mudanças muito significativas em relação aos requisitos para promoção, que também podem se classificar como um refinamento da simulação. As habilidades requeridas no primeiro jogo parecem arbitrárias, sem muito sentido além do fato que Carisma possui mais peso do que as outras. *The Sims 2* também segue um caminho similar, priorizando Carisma, mas trazendo como essenciais habilidades que pouco têm a ver com jornalismo, como Culinária. A partir do terceiro game, podemos ver uma espécie de “limpeza” nos requerimentos para promoção, deixando apenas Carisma e Escrita como habilidades essenciais a um jornalista. O amadurecimento da franquia não se mostra apenas nas novas habilidades, muito mais específicas e diversas que o terceiro e o quarto jogo têm a oferecer (tais como “Escrita”), mas também na escolha em priorizar qualidade sobre quantidade para atingir uma representação mais fidedigna. Os desenvolvedores do jogo também foram sábios ao suprimir a mecânica de número de amizades como preponderante para se avançar nas carreiras, visto que era um requerimento cansativo e que pouco acrescentava ao *gameplay* da vida profissional dos *Sims*.

Em *The Sims*, todos os empregos não deixam de ser praticamente iguais: o *Sim* deixa o lote residencial e desaparece em um veículo de carona, fica sumido por algumas horas e retorna ao final de seu turno com uma certa quantia de dinheiro. Além dos raríssimos eventos de trabalho - que não dependem de nenhuma escolha do jogador para se desenrolar - e das descrições dos cargos, o jogo não apresenta nenhuma interação extra entre jogador e carreira do *Sim*. No segundo jogo da série, a mecânica é quase a mesma; entretanto, os eventos de trabalho se tornam muito mais frequentes, agora contando com escolhas do jogador para definir os seus resultados. Já em *The Sims 3*, não só podemos ver os prédios em que os *Sims* trabalham,

como também temos tarefas extras a serem realizadas fora do expediente, com os *Sims* exercendo sua vocação em casa ou nos lotes comunitários da vizinhança. *The Sims 4* mantém os eventos de trabalho e as tarefas extras e ainda introduz o *home office*, no qual os *Sims* podem realizar seu trabalho em casa sem precisarem sair do lote e ficarem indisponíveis como na mecânica tradicional.

Quests nos jogos podem oferecer uma espécie de ponte interessante entre as regras do jogo e a ficção do jogo, visto que o game pode conter uma sequência pré-definida de eventos que o jogador precisa atualizar ou realizar (JUUL, 2005, p. 17). Além disso, *Quests* promovem a interação entre o jogador e o aspecto do jogo simulado nelas, como ocorre com o jogador de *The Sims* e os eventos e tarefas de trabalho da carreira de seus *Sims*. Essas mecânicas, aprimoradas e cada vez mais complexas a cada jogo, promovem uma maior *imersão* do jogador nas carreiras simuladas dentro do game, de modo a criar aquela sensação extremamente particular das simulações em que a pessoa crê estar mais próxima de *viver* na própria pele a experiência simulada, que, no caso do assunto de nosso trabalho, seria *ser um jornalista*. Podemos dizer, portanto, que *The Sims 4* é uma simulação *superior* ao primeiro *The Sims* no quesito de simulação da profissão de jornalismo.

Entretanto, *The Sims 4* não é um jogo infalível. Foi justamente almejando uma maior dinamização na customização dos uniformes que o incidente da fantasia de guaxinim para o cargo Escriba da História aconteceu. A aleatorização dos uniformes para um mesmo cargo foi uma tentativa de deixar o *gameplay* mais imprevisível e dinâmico, um avanço em relação aos jogos anteriores que acabou dando espaço para ocasionais erros. Em outra experiência que tivemos no passado jogando com uma *Sim* na mesma carreira, seu uniforme final de Escriba da História foi um elegante blazer cinza, o que provavelmente foi um alívio para ela.

De qualquer forma, é inegável que *The Sims 4* foi o jogo da série que nos proporcionou a experiência de *gameplay* mais prazerosa. Comparado com seus antecessores, é um jogo que esbanja possibilidades e permite inúmeras formas diferentes de jogar, carreiras e aspirações para perseguir, uma quantidade absurda de hobbies e o maior arsenal de customização de vestimentas, de *Sims* e de residências de toda a franquia. Pode-se dizer que o game foi uma espécie de retomada do saudoso *The Sims 2* (um dos jogos mais populares da franquia e o segundo mais divertido do ranking em nossa opinião), que esbanja personalidade e fez o maior salto de inovação em relação ao seu predecessor. Em *The Sims 2*, recursos que eram impensáveis de se realizar no primeiro jogo da série se tornaram corriqueiros, oferecendo uma maior imersão no universo do jogo e possibilidades para os jogadores construírem suas próprias

histórias dentro de um universo deliciosamente estranho e ao mesmo tempo tão similar ao nosso.

Acreditamos, em contrapartida, que o jogo menos prazeroso de se jogar foi justamente o primeiro a ser feito. Com necessidades que crescem a uma velocidade praticamente “inadministrável”, a tarefa de geri-las juntamente com as carreiras, o ganho de habilidades e as amizades que um *Sim* precisa para avançar em seu emprego torna-se quase impossível. Não é à toa que foi o título que nos exigiu mais tempo e paciência para alcançar nosso objetivo de chegar ao topo da profissão de jornalismo. É inegável a enorme evolução da franquia com o passar dos anos, e chegamos à conclusão de que não poderia haver resultado mais justo do que este, em que o primeiro jogo é o menos agradável e o último, o mais prazeroso.

Por fim, um tópico que demanda comentário em relação às diferenças entre os jogos analisados é a questão das fronteiras do jornalismo - sobre as quais tratamos no segundo capítulo do presente trabalho - e como elas foram exploradas em *The Sims 4*. O jornalismo contemporâneo, sendo múltiplo e multifacetado em suas práticas (FONTOURA, 2020, p. 17), não é algo sólido e estável, mas uma denotação que está mudando constantemente e que pode ser aplicada de formas diferentes dependendo do contexto (CARLSON, 2015, p. 2). Jornalistas que executam trabalhos de fronteira podem, portanto, atuar em uma infinidade de áreas (FONTOURA, 2020, p. 31).

Figura 25: *Sim* assistindo à performance para escrever uma resenha, entrevistando outro *Sim* e tirando uma foto em *The Sims 4*



Fonte: a autora.

Esse “escorrimento” de práticas jornalísticas para outras áreas se faz presente em várias carreiras do jogo, e a escolha de integrar jornalismo a uma carreira maior que a engloba (Escritor) também remete à fluidez do jornalismo contemporâneo. Dentre as carreiras que fazem referência a práticas consideradas jornalísticas, temos: Escritor e Fotógrafo Autônomo, que revisam conteúdo textual e tiram fotos para publicações; Crítico, que escreve colunas, resenhas e tem uma etapa da carreira denominada “Repórter Especializado”; Influenciador de Estilo, que realiza entrevistas (diferentemente dos jornalistas, conta inclusive com um bloquinho de notas) e escreve blogs, colunas e artigos; e por fim o ramo “Assessor de Imprensa” da carreira Social Mídia, que tem cargos como Agente de Imprensa, Diretor de Comunicação e Escritor de Artigos Sensacionalistas.

Apesar de representada de formas diferentes, a profissão jornalística sempre teve espaço nos jogos da franquia a cada nova edição lançada, evidenciando que o papel desse profissional é, no mínimo, memorável dentro da sociedade a qual ele serve, e, portanto, insubstituível dentro de um contexto virtual que tenta simular essa mesma sociedade. O jornalista já desbravou o terreno da literatura, foi um personagem marcante nas telas do cinema e agora segue esbanjando presença até mesmo nas mídias de entretenimento mais recentes, como o videogame. Esperamos continuar vendo exemplos marcantes da carreira em todos os meios de ficção possíveis, pois, enquanto o jornalista estiver lá - do outro lado do reflexo -, podemos ter a certeza de que ele está cumprindo bem o seu papel por aqui.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aproximando-nos do epílogo da jornada que foi este trabalho, apresentamos uma breve recapitulação quanto ao que foi escrito até o presente ponto em conjunto com as nossas considerações em relação a cada aspecto. Começamos refletindo quanto à representação do jornalismo na ficção, primeiramente estabelecendo as práticas mais comuns associadas ao fazer jornalístico, para então nos aprofundarmos na análise de estudos prévios sobre a representação do jornalista na literatura e no cinema. Na sequência, com uma investida mais autoral, mapeamos uma série de videogames em que o jornalismo aparece, seja como um personagem, como mecânica de jogo ou como simulação da prática jornalística, e pensamos sobre suas similaridades e diferenças, sobre quais tópicos apareceram com mais frequência e o porquê. No capítulo seguinte, introduzimos o objeto empírico de nossa pesquisa, apresentando a franquia de jogos digitais *The Sims*, discorrendo um pouco sobre sua história e recorrendo a outras teses que também a trouxeram como objeto de estudo em diferentes temáticas. Aprofundamo-nos nos conceitos de narrativa, representação e simulação e na forma como eles se fazem presentes nos jogos digitais. Vale ressaltar que, em ambos os capítulos, tivemos o auxílio de inúmeros estudiosos das mais variadas áreas, que graciosamente nos guiaram em nossa pesquisa com contribuições de seus próprios trabalhos.

No quarto capítulo e cerne de nosso estudo, refletimos a respeito da representação da profissão jornalismo dentro do jogo *The Sims*; colocamos o leitor a par de nossos procedimentos metodológicos, adaptados e inspirados na análise de conteúdo de Bardin (2006), para então analisarmos como a carreira foi representada em cada um dos jogos da série em ordem cronológica, lembrando autores que já havíamos citado em capítulos anteriores para traçar um paralelo entre as práticas simuladas e o fazer jornalístico real. Por fim, foi realizada uma análise comparativa entre os quatro jogos da franquia, na tentativa de refletir quanto às mudanças que a representação simulacional da carreira sofreu e por que razão elas teriam acontecido.

Acreditamos que, ao traçarmos esse paralelo entre as funções desempenhadas pelo profissional de comunicação na ficção e como elas se dão na realidade, conseguimos compreender melhor quais aspectos da prática jornalística chamam mais a atenção do público leigo e como são justamente essas representações ficcionais do jornalista e seus papéis em suas respectivas histórias que contribuem para formar a percepção da sociedade de “como é o jornalista” e “o que faz o jornalista” afinal.

A partir do mapeamento realizado com os games que trazem o jornalismo e seus profissionais como tema, foi possível verificar a existência de 29 jogos digitais que trouxeram, de alguma forma, a temática “jornalismo” e de 29 personagens que exercem a função de jornalistas, provando que a presença do jornalismo nos games é uma tendência que só tende a se consolidar e crescer. Os personagens jornalistas podem assumir diversos papéis nos jogos, tais como NPC, protagonista, avatar e secundário, e o próprio jornalismo toma mais de uma forma, podendo ser uma mecânica, um tema central ou apenas um elemento de fundo da história de algum personagem. Alguns games até mesmo se baseiam exclusivamente no processo de “ser um jornalista”, instigando o jogador a simular suas atividades profissionais. O mapeamento também nos serviu como um guia de onde poderíamos encontrar de fato o jornalismo nos jogos, antes de decidirmos tornar o jornalista de *The Sims* o foco de nosso trabalho.

Com a apresentação da franquia *The Sims* em seu âmbito histórico e industrial, queríamos trazer uma contextualização ao leitor que desconhecesse a série de jogos e um preâmbulo para as análises quanto ao jogo que viriam posteriormente. A carreira do jornalista foi retratada nos quatro jogos da série principal, justamente para refletirmos sobre a caracterização e a representação do profissional ao longo dos anos e das melhorias tecnológicas e gráficas.

A partir da observação do primeiro jogo, *The Sims*, concluímos que ele não diferencia em demasia uma carreira das outras e podemos resgatar vestígios específicos da profissão apenas nas descrições dos cargos e em dados como salário, habilidades requeridas e vestimenta. O segundo game pouco se distingue do primeiro neste quesito do que pode ser extraído da profissão de jornalista, porém ele traz uma caracterização mais profunda da carreira ao inovar o *gameplay* com a mecânica de eventos de trabalho, aumentando o envolvimento do jogador com a profissão do *Sim* com elementos de narrativa e múltipla escolha. Esse engajamento apenas se intensifica nos dois jogos seguintes, *The Sims 3* e *The Sims 4*, que inauguraram respectivamente as mecânicas de Tarefas de Trabalho e o *Home Office*.

A carreira do jornalista é retratada nos jogos de maneira similar às suas representações nos livros e filmes, com descrições de cargos repletas de estereótipos que, por sua vez, encontram certo respaldo na realidade da profissão. Máximas como “Você é a face de honestidade e da verdade e tem aquele cabelo perfeito, que é necessário para todos os âncoras de noticiário” ou “Para se destacar, você terá de cavar histórias de peso, porque existe uma longa fila de outros redatores competindo pelo mesmo espaço na primeira página” são comuns dentro dos jogos da série, que costumam adicionar uma boa dose de humor às suas descrições em geral. Frases como estas refletem a forma como a profissão de jornalista é compreendida

por pessoas fora da esfera da carreira - nesse caso específico, os desenvolvedores do game -, provando que jogos digitais são uma forma tão válida quanto cinema ou literatura para a realização de estudos que almejam compreender a maneira como uma profissão (ou qualquer aspecto da realidade) realmente é vista aos olhos da sociedade por meio de seus produtos ficcionais.

Outra conclusão que podemos extrair do nosso estudo é o fato de que a passagem do tempo também é um fator importante para moldar a percepção da realidade, visto que os jogos da franquia foram lançados em épocas distintas (2000, 2004, 2009 e 2013, respectivamente) e apresentam a profissão de jornalista de maneiras igualmente distintas, ainda que similares. Excelentes exemplos são o avanço do jornalismo digital, que é representado especialmente nos dois últimos jogos da série, com cargos e ações de carreira que podem ser performadas apenas em um computador, e o jornalismo de fronteira, fenômeno atual que encontra respaldo representacional em *The Sims 4*, com diversas práticas comumente associadas ao jornalismo sendo realizadas por outras profissões.

Em resumo, podemos concluir que a representação da carreira e do fazer jornalístico dentro do universo ficcional da série de videogames *The Sims* ao longo da franquia é realizada de forma simultaneamente “realista” e fantasiosa. Realista no sentido em que escolhe cargos - em sua grande maioria - que de fato remetem a funções reais desempenhadas por profissionais da imprensa, com descrições e ações (como entrevistar ou escrever artigos) dentro do jogo que englobam práticas jornalísticas reais em meio aos estereótipos. Fantasiosa porque por vezes exagera nos lugares-comuns da profissão em nome do humor e da caricatura da realidade que o jogo se propõe a ser, além de apresentar progressões de carreira que não fazem sentido, como o repórter investigativo sendo promovido a homem do tempo, por exemplo, e o fato de *The Sims 4* colocar o jornalismo como um ramo da carreira de escritor, representação que não necessariamente encontra respaldo na realidade. Sem contar, é claro, com os uniformes de trabalho escolhidos, como o de Guaxinim, por exemplo. Consideramos ser um erro (bug) da nossa sessão de jogo, mas só o fato de que ficamos seriamente em dúvida quanto a essa questão pode indicar que o caráter fantasioso está presente de forma diluída e nem sempre bem demarcada no jogo.

Por fim, gostaríamos de comentar a escassez de trabalhos em estudos de jogos especificamente sobre a experiência de jogar *The Sims* em suas diferentes franquias e não só o seu valor e importância no mercado, visto que, sendo o mais próximo de um "simulador de vida" que a indústria dos games tem a oferecer, o jogo é paradoxalmente um terreno fértil para análises sobre representação e simulação de praticamente qualquer aspecto da realidade, assim

como da criação ficcional. Além disso, como sugestão de estudos futuros, o jogo nos inspira a voltar ao objeto adotando um caráter mais antropológico para observar e refletir o motivo aparente de o público do jogo ser majoritariamente feminino. Questionamo-nos se há alguma relação com a tradição de brincar com bonecas na infância ou há outra relação mais inesperada que só uma observação mais cuidadosa e próxima pode revelar? Onde os papéis de gênero se encaixam dentro do game? Enfim, esse nosso breve estudo é somente um pequeno olhar para uma das milhares de representações possíveis dessa série que possibilita as mais variadas perguntas e experiências.

REFERÊNCIAS

- ADAMS, Ernest; ROLLINGS, Andrew. **Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design**. [S.l.]: New Riders Publishing, 2003. pp. 417–441.
- ADGHIRNI, Z. L. **Jornalismo on-line e identidade profissional do jornalista**. In: MOTTA, L. G. (Org.). *Imprensa e poder*. Brasília: Editora UnB, 2002. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, p. 151-166.
- AMARO, Mariana. **O Gameplay como Processo Narrativo: uma análise de experimentos com Brothers - A Tale of Two Sons**. Intercom - XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2016.
- Amor Doce**. Beemoov, França, 2011.
- Animal Crossing: New Horizons**. Nintendo, Japão, 2020.
- Assassin's Creed II**. Ubisoft, França, 2009.
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. 3a ed. Lisboa: Edições 70, 2006.
- BERGER, Christa (Org.). **O Jornalismo no Cinema**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2002.
- Beyond Good and Evil**. Ubisoft, França, 2003.
- BOGOST, I; FERRARI, S; SCHWEIZER, B. **Newsgames: journalism at play**. Massachusetts: The Massachusetts Institute of Technology Press, 2010
- BUNCE, Mel; WRIGHT, Kate; SCOTT, Martin. **'Our newsroom in the cloud': Slack, virtual newsrooms and journalistic practice**. *New Media & Society*, v. 20, n. 9, p. 3381-3399, 2018.
- CARLSON, Matt. Introduction. In: CARLSON, Matt; LEWIS, Seth C. (Ed.). **Boundaries of Journalism: Professionalism, Practices and Participation**. New York City: Routledge, 2015. p.1-18.
- CHANTLER, P; HARRIS, S. **Radiojornalismo**. São Paulo: Summus, 1998.
- Dead Rising**. Capcom, Japão, 2006.
- Decreto nº 83.284**, de 13 de Março de 1979
- DEUZE, Mark; WITSCHGE, Tamara. **O que o jornalismo está se tornando**. *Parágrafo*, São Paulo, v. 4, n. 2, p.6-21, jul. 2016.
- EHRlich, M. **Journalism in the movies**. Illinois: University of Illinois Press, 2004.
- EKSTRÖM, M; WESTLUND, O. **News Organizations and Routines**. In: JORGENSEN, K.W; HANITZSCH T. *The Handbook of Journalism Studies (2ND Edition)*. Nova Iorque: Routledge, 2020.

FERRER-CONILL, Raul; TANDOC JR, Edson C. **The audience-oriented editor: Making sense of the audience in the newsroom.** Digital Journalism, v. 6, n. 4, p. 436-453, 2018.

FIFA. Eletronic Arts, Estados Unidos, 1993.

FONTOURA, M. C. **O que o jornalismo pode ser: A expansão das fronteiras do jornalismo pós-industrial.** Tese (Doutorado) Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, PUCRS. 2020.

Footballidentity. FIDA, 2009.

FRAGOSO, Suely Dadalti; AMARO, Mariana. **Introdução aos estudos dos jogos.** EDUFBA, 2018.

FRASCA, Gonzalo. **The Sims: Grandmothers are cooler than trolls.** The international journal of computer game research volume 1, issue 1, July 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/frasca/>>. Acesso em: 16 mar. 2021.

FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus narrative: introduction to ludology.** In: PERRON, B.; WOLF, M. J. P. (Ed.). The video game theory reader. Nova Iorque: Routledge, 2003. Cap. 10, p. 221-236.

FRASCA, Gonzalo. **Play the Message - Play, Game and Videogame Rhetoric.** Ph.D. Dissertation. Dinamarca: IT University of Copenhagen, 2007..

GALLOWAY, Alexander. **Social Realism in Gaming.** The international journal of computer game research volume 4, issue 1, November 2004. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0401/galloway/>>. Acesso em: 16 mar. 2021.

GHIGLIONE, Loren. **The American Journalist: Paradox of the Press.** Washington: Library of Congress / American Society of Newspaper Editors, 1990.

Global Conflicts: Palestine. Serious Games, Dinamarca, 2007.

GONÇALVES, A. C. **Repórter cinematográfico é jornalista.** Brasília-DF: UniCEUB, 2006. Disponível em: <<https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/123456789/1670/2/20214825.pdf>>. Acesso em: 10 fev. 2021.

GONZALEZ, Francisca Bermejo. **Soñar el cine. Sobre la esencia cultural del cine.** In: COMPANY, Arnai; PONS, Jordi; SERRA, Sebastià (Orgs.). La Comunicació Audiovisual em la Història. Aportacions de la comunicació a la comprensió iconstrucció de la història del segle XX. Volume I. Palma, Universitat de les Illes Belers, 2003. pp.509-526.

GRIEBEL, Thaddeus. **Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2.** The international journal of computer game research volume 6, issue 1, December 2006. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0601/articles/griebel>>. Acesso em: 16 mar. 2021.

HELIÖ, Satu. **Simulating the Storytelling Qualities of Life: Telling Stories with the Sims**. DiGRA International Conference, 2005. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/simulating-the-storytelling-qualities-of-life-telling-stories-with-the-sims/>>. Acesso em: 16 mar. 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**, 1938

ISANI, Shaeda. **Journalism FASP & fictional representations of journalists in popular contemporary literature**. ILCEA [En ligne], 2009. Disponível em: <<https://journals.openedition.org/ilcea/251>> Acesso em: 15 fev 2021.

JENKINS, H. **Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Trans-media Storytelling. Confessions of an aca-fan**. [S.I.], 12 dec. 2009. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html>

JFK Reloaded. Traffic Games, Estados Unidos, 2004.

JUUL, Jesper. **Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2005

Kabul Kaboom. Powerful Robot Games, Uruguai, 2002.

LAIMÉ Marc. **Les Nouveaux Barbares de l'Information em ligne**. Le Monde Diplomatique. Paris, 2003.

Laura Bow: Colonel's Bequest. Sierra Entertainment, Estados Unidos, 1989.

Lost: Via Domus. Ubisoft, França, 2008.

Mass Effect. Electronic Arts, Estados Unidos, 2007.

Metal Gear. Konami, Japão, 1987.

MORETZSOHN, Sílvia. **Pensando Contra os Fatos. Jornalismo e Cotidiano: do senso comum ao senso crítico**. Rio de Janeiro: Revan, 2007.

PENIX-TADSEN, Phillip. **Cultural Code: Video Games and Latin America**. Cambridge: The MIT Press, 2016

Pokémon Ruby. Nintendo, Japão, 2002.

POMPEO, Joe. **“Journalism Is Not About Creating Safe Spaces”: Inside the Woke Civil War at The New York Times**. Vanity Fair. New York City, 03 abr. 2018.

Pong. Atari, Estados Unidos, 1972.

Red Dead Redemption. Rockstar Games, Estados Unidos, 2010.

ROTHFEDER, Jeffrey. **Terror games** (2004). Popular Science, 264, 82-91.

RUDOLPH, Udo. **Motivation Psychologie**. Beltz PVU, 2003.

RYAN, Marie-Laure. **Beyond Myth and Methaphor: The Case of Narrative in Digital Media**. www.gamestudies.org/0101/juul-gts/ (2001). Acesso em: 19 mar. 2021.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play - Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

SALTZMAN, Joe. 2002. **Frank Capra and the Image of the Journalist in American Film**. The Norman Lear Center, University of Southern California.

SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis. **Diccionario Temático del Cine**. Madrid: Ediciones Cátedra, 2004.

SANSEVERINO, Gabriela Gruszynski. **As representações do jornalismo na ficção de Harry Potter transmídia : a função social e o ethos profissional**. Tese (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, UFRGS. 2015.

SANTOS, M. K. **Um olhar sobre o jornalismo: análise da representação do jornalismo no cinema hollywoodiano, de 1930 a 2000**. 2009. 212 f. Dissertação – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

SCIRE, Sarah. **After newsroom protests, The New York Times opinion page editor and the top editor at The Philadelphia Inquirer have resigned**. Nieman Lab. Cambridge, 08 jun. 2020.

SENRA, Stella. **O Último Jornalista: imagens de cinema**. São Paulo: Estação Liberdade, 1997.

SICART, Miguel. **Family Values: Ideology, computer games and Sims**. DiGRA International Conference, 2003. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/family-values-ideology-computer-games-sims/>>. Acesso em: 16 mar. 2021.

Sid Meier's Civilization. MicroProse, Estados Unidos, 1991.

SILVA, Adaci Aparecida Oliveira Rosa da. **O mundo do trabalho dos jornalistas na realidade e na ficção. Uma análise comparativa do perfil do profissional e dos discursos da telenovela sobre as práticas do jornalista**. Tese (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Teoria e Pesquisa em Comunicação, USP. 2012.

SILVA, Eliane Caires da; PENTEADO, Regina Zanella. **Caracterização das inovações do telejornalismo e a expressividade dos apresentadores**. *Audiol., Commun. Res.*, São Paulo, v. 19, n. 1, p. 61-68, Mar. 2014. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2317-64312014000100011&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 09 Fev. 2021

SimCity. Maxis, Estados Unidos, 1989.

SINGER, Jane B. **Reinventing Journalism as an Entrepreneurial Enterprise**. In: BOCZKOWSKI, Pablo; ANDERSON, C. W. (Org.). *Remaking the News: Essays on the Future of Journalism Scholarship on the Digital Age*. Cambridge: The Mit Press, 2017. p. 195-210.

SOCOM. Sony, Japão, 2002.

STEINLE, Paul. 2000. **Print (and Video) to Screen: Journalism in motion pictures of the 1990s** [En ligne] (26.10.2005).

Tabloid Tycoon. ValuSoft, Estados Unidos, 2005.

The Hive. Rainbow Studios, Estados Unidos, 1995.

The Sims. Maxis, Estados Unidos, 2000.

The Sims 2. Maxis, Estados Unidos, 2004.

The Sims 3. Eletronic Arts, Estados Unidos, 2009.

The Sims 4. Eletronic Arts, Estados Unidos, 2014.

TRAVANCAS, I. **O mundo dos jornalistas**. São Paulo: Summus, 1993.

TRAVANCAS, I. **O jornalista e suas representações literárias**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26, 2003, Belo Horizonte (MG). Anais... Belo Horizonte: Intercom, 2003. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP02_travancas.pdf.

TRAVANCAS, Isabel. **O jornalista como personagem de cinema**. Campo Grande, Intercom, 2001 (Cdrom) Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/126095204111040878962932586357600200383.pdf>

Trópico. PopTop Software, Estados Unidos, 2001.

WAGEMANS, Andrea; WITSCHGE, Tamara; HARBERS, Frank. **Impact as driving force of journalistic and social change**. *Journalism*, v. 20, n. 4, p. 552-567, 2019.

Valkyria Chronicles. Sega, Japão, 2008.

Vampire: The Masquerade - Shadows of New York. Draw Distance, Polônia, 2020.

Virtua Tennis. Sega, Japão, 1999.