

Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo

Mestre em Comunicação pela
Universidade Federal do Ceará. Professor
Auxiliar na UniFanor.

E-mail: guilhermepca@gmail.com

Isa Sinara Farias Bessa

Bacharela em Sistemas e Mídias Digitais
pela Universidade Federal do Ceará.

E-mail: isasfb@gmail.com

Mateus Pinheiro de Góes Carneiro

Mestrando em Computação pela
Universidade Federal do Ceará.

E-mail: mateus@virtual.ufc.br

Submissão: 10/07/2021

Revisão: 18/11/2021

Aprovado: 18/01/2022

Publicação: 16/03/2022

IDENTIDADE EM SIMLISH: O gênero como atributo funcional em *The Sims*

Resumo: *The Sims*, uma franquia da desenvolvedora EA Games, é um dos principais jogos da categoria de simulação de vida, ou vida artificial. Desde a sua primeira versão a franquia possibilita que dois personagens, independente do gênero possam se relacionar romântica e sexualmente. Em 2016, *The Sims 4* passou por uma atualização, ampliando as possibilidades de identidades que podem ser construídas para personagens. Dessa forma, o presente trabalho analisou como o gênero se configura como um atributo funcional (ADAMS, 2010) nos diversos títulos da franquia. Baseado na metodologia de estudo de jogos digitais (PETRY ET AL., 2013), foi possível observar que a identidade gênero e a orientação sexual dos personagens modifica a experiência de jogo, e que estas características evoluíram, criando um ambiente mais inclusivo e seguro dentro do jogo.

Palavras-chaves: Jogos digitais; Gênero; Orientação sexual; The Sims.

SIMLISH IDENTITY: Gender as a functional attribute in The Sims

Abstract: *The Sims*, a video game franchise developed by EA Games, is one of the main titles from the life simulation or artificial life category of digital games. Unlikely other video games, the franchise allows, ever since the first title, the relationship, either romantic or sexual, between two characters regardless of their gender. In 2016, *The Sims 4* has gone through an update that allowed a far more diverse customization of its characters and their gender identities. Thus, this article analyzed how gender qualifies as a functional attribute (ADAMS, 2010). Based on a game study methodology (PETRY ET AL., 2013), it was perceived that the sim's gender identity and sexual orientation modifies the game experience, and these characteristics have evolved, creating a far more inclusive and safer in-game environment.

Keywords: Video games. Gender. Sexual orientation. The Sims.



1. INTRODUÇÃO

The Sims é uma franquia de jogos lançada em fevereiro de 2000, desenvolvida pela Maxis, um dos braços da *Electronic Arts (EA Games)*. Pertencente ao gênero de vida artificial ou simulador da vida real, o jogo dá ao jogador a possibilidade de criação e customização de personagens (os *Sims*) e da criação de casas e demais tipos de lotes para construção e povoamento das vizinhanças.

Desde o primeiro jogo, *The Sims* possibilita a relação homoafetiva entre os seus personagens, algo que não é comumente visto em outros jogos. Após o lançamento de *The Sims 4* (2014), os desenvolvedores lançaram uma atualização para que o jogo abrangesse uma quantidade maior de identidades de gênero, além da binária masculina e feminina. Em junho de 2016, a desenvolvedora lançou uma nota afirmando que o objetivo dessa atualização era expandir ainda mais as suas possibilidades de criação de um *sim*, não limitando mais elementos como cabelos, roupas e tom de voz ao sexo biológico, além de possibilitar uma melhor criação de personagens que não apresentassem como apenas o masculino e o feminino como opções para o gênero dos *sims*.

Uma das principais modificações presentes nessa atualização é a mudança das mecânicas envolvidas na criação dos personagens. Desta forma, o presente trabalho tem por objetivo investigar como o gênero se torna um atributo funcional na franquia *The Sims* e como essa configuração se modificou de um jogo para o outro. Para tal, estudaremos primeiro o conceito de jogos digitais e atributos funcionais e o surgimento da franquia *The Sims*, e também faremos alguns apontamentos sobre gênero para que possamos, por fim, proceder para a análise.

2. JOGOS DIGITAIS, ATRIBUTOS FUNCIONAIS E *THE SIMS*

Antes de entrar na descrição de jogos digitais, cremos que seja necessária uma breve elucidação do termo jogo. Johan Huizinga (2003) afirma que o jogo é uma atividade espontânea que se dá em

uma esfera à parte da vida real; esfera essa que possui uma regulação própria e deve ser seguida a fim de se realizar o jogo. O autor foge de teorias que veem o jogo como um ensaio ou uma maneira de descarregar as energias do cotidiano; para Huizinga, a finalidade do jogo é a sua realização em si mesmo, sendo esses outros apontamentos consequências da atividade de jogar. Os jogos, em sua materialidade, às vezes são confundidos com brinquedos. Entretanto, Gilles Brougère (2001) afirma que a diferença principal entre essas duas categorias é que, enquanto o jogo pede uma regulação e objetivos prévios ao seu exercício, o brinquedo só adquire a sua função ao ser manipulado, não obedecendo a nenhum conjunto de regras.

Para a definição de jogos digitais, Chris Crawford (1982) recupera as definições de Huizinga, afirmando que a especificidade desse tipo de jogo é que a sua regulação se dá por meio de um sistema computacional. Essa esfera, os objetivos, as regras e a ambientação são todas criadas e controladas por um computador, podendo simular os adversários, na ausência de uma outra pessoa para jogar junto ou contra.

Jesse Schell (2008) propõe uma divisão das dimensões dos jogos digitais em 4 categorias: estética (os aspectos visuais e sonoros do jogo), narrativa (referente à história e à organização do jogo), mecânica (referente ao funcionamento e às regras de jogo) e tecnológica (referente à tecnologia empregada para o desenvolvimento e interação com o jogo). Os elementos podem participar de mais de uma categoria apresentada por Schell, sendo separados dessa forma para um melhor entendimento das dimensões de um jogo e do próprio jogo digital em si.

Ernest Adams (2010), compartilhando do entendimento sobre elementos estéticos e elementos mecânicos, propõe duas categorias de atributos (modificadores de jogo, de acordo com o autor): cosméticos e funcionais. Os atributos cosméticos são aqueles que modificam apenas a dimensão estética, mas não alteram a jogabilidade, não dão vantagens ou desvantagens. Como exemplo, o autor traz os jogos de corrida. O jogador pode escolher a cor do seu



carro, mas isso não impacta nas ações que podem ser desempenhadas.

Já os atributos funcionais podem impactar na dimensão estética, mas a sua principal característica é modificar diretamente as ações que o jogador pode desempenhar. Seja limitar alguma escolha, ou possibilitar novas ações, aumentar ou diminuir a eficiência de um comando, entre outras. A exemplo, muitos jogos possuem atributos como Força, Destreza e Inteligência que alteram diversas habilidades dos seus personagens. Os personagens de Força maior, por exemplo, causam mais dano com armas de curta distância, já os de Destreza maior são capazes de manusear arco e flecha, e os personagens cujo atributo principal é a Inteligência podem usar magias com mais facilidade.

Com base no entendimento do conceito de jogos digitais e os seus atributos, podemos partir para uma compreensão do que é o jogo *The Sims*. Franquia da Maxis, um braço da empresa *Electronic Arts* (EA Games), os jogos se tornaram referência na categoria de vida artificial. Os jogos de vida artificial (*artificial life* ou *a-life*), ou ainda chamados de simuladores de vida real trazem como particularidade, como o próprio nome sugere, a simulação de vida real. Controlando os personagens, o jogador gerencia o seu cotidiano, definindo as ações que estes vão desempenhar no jogo e satisfazendo as suas necessidades vitais para mantê-los no jogo, caso seja o desejado (ADAMS, 2010). Por mais que *The Sims* seja referência, esse gênero não se limita apenas às vidas humanas. *Spore*, também da *EA Games*, é um jogo de vida artificial, mas em vez de pessoas, o jogador gerencia diversas espécies de seres vivos.

Hoje, a franquia *The Sims* se encontra em sua quarta versão, *The Sims 4*, lançado em 2014. Os jogos possuem um universo próprio, contando, inclusive, com um idioma próprio, chamado de *simlish*, e dinheiro, os *simoleons*. O idioma nativo do universo de *The Sims* é uma linguagem fictícia que, apesar de se inspirar em idiomas reais, não possui nenhuma estrutura específica ou dicionário formal. Embora algumas expressões sejam facilmente reconhecidas (como “sul-sul” para saudações), o *simlish* mais parece uma linguagem sem nexos (*gibberish*, em

inglês) do que um idioma estruturado, seguindo suas próprias regras. Ressaltamos esse ponto pois a estrutura de gênero do jogo, assim como idioma, também se baseia em concepções cujo sentido possui correspondência no mundo real, mas que segue as próprias regras dentro do jogo.

Cada jogo possui ainda complementos, os chamados pacotes de expansão, pacotes de jogo e pacotes de objetos, que adicionam novos itens de customização e novas funções ao jogo base. Além disso, o jogo é aberto a modificações e conteúdos personalizados construídos pela comunidade, aumentando ainda mais as possibilidades oferecidas. A inspiração para o jogo surgiu a partir de um incêndio que fez Will Wright, criador de *SimCity*, perder sua casa em 1991. Nove anos mais tarde, a ideia se consolidou e foi lançado *The Sims*, um dos precursores do estilo simulação. Até o presente momento, a franquia lançou quatro jogos principais: *The Sims* (2000), *The Sims 2* (2004), *The Sims 3* (2009) e *The Sims 4* (2014), que contam com mais de trinta pacotes de expansão (que alteram alguns pontos de jogabilidade), bem como mais de trinta coleções de objetos (que adicionam majoritariamente roupas e objetos) e, exclusivamente para *The Sims 4*, pelo menos sete pacotes de jogo (que mesclam a adição de novos recursos com novas roupas e objetos). Além dos jogos principais, existem alguns derivados como *The Sims Online* (2002), *The Sims Histórias* (2007), *The Sims Medieval* (2011), *The Sims Social* (2011) e *The Sims Freeplay* (2011).

Com jogabilidade estilo *sandbox*, o jogo não tem objetivo definido, deixando, assim, o jogador livre para criar as suas próprias metas. Entretanto, os *sims* (avatares) têm algumas necessidades básicas, que variam sutilmente entre os jogos da franquia. Tais necessidades são baseadas na Pirâmide de Maslow. Sendo um resultado da teoria da Hierarquia das Necessidades, criada pelo psicólogo estadunidense Abraham Harold Maslow nos anos 50, a Pirâmide de Maslow é utilizada para demonstrar a hierarquia das necessidades humanas. Sua teoria propõe que a necessidade é a fonte da motivação humana, bem como tais necessidades dividem-se em cinco categorias fundamentais que podem ser dispostas em uma pirâmide (MATSUOKA E SILVA, 2013).



Assim, tendo em sua base as necessidades fisiológicas até chegar às necessidades de autorrealização, no topo, segundo Maslow, para os humanos, é dessa forma que os desejos são saciados. E, apenas saciando as necessidades de base, como sede e fome, indispensáveis à vida, segue-se para o próximo nível, o da segurança, e assim sucessivamente. Baseado nesse conceito, os *sims* têm necessidades (bexiga, fome, sede, diversão, social e higiene) que ao serem saciadas, ou não, influenciam diretamente no seu humor e, em alguns casos, impedem o jogador de realizar algumas ações, por exemplo, um *sim* com muita fome pode ficar desconfortável o suficiente para não ir dançar mesmo se comandado a isso. Além das necessidades básicas, ao longo da franquia foram adicionadas as aspirações, grandes metas de vida a serem atingidas pelos *sims*, que vão desde “ter uma família grande e feliz” a “ser um gênio do crime”.

Entre as diversas ações que podem ser realizadas por (e entre) os *sims*, estão as opções de romance, interações sexuais, casamento e relacionamentos afetivos/sexuais de maneira geral. Para discutirmos como o gênero se configura como um atributo funcional na franquia *The Sims*, consideramos importante fazer alguns apontamentos sobre gênero e como essa categoria está presente na forma de atributos dos jogos digitais.

3. APONTAMENTOS SOBRE GÊNERO E JOGOS DIGITAIS

Ao pensar sobre gênero, uma das referências mais conhecidas é Simone de Beauvoir (1953). Ao afirmar que não se nasce mulher, torna-se, Beauvoir revela o caráter processual e contextual do gênero. Isso significa que o que caracteriza o feminino, e por extensão o masculino, é resultado de uma construção que se dá em um contexto, tanto histórico quanto cultural, e não algo dado ou atrelado necessariamente ao chamado sexo biológico. Judith Butler (2003) afirma que o gênero, um construto social, tem relação com o sexo biológico, mas que este não é a sua finalidade. Com isso, a autora afirma que, embora exista a associação entre a genitália,

representante máximo do sexo biológico, e o gênero, ela não é determinante, pois o gênero não encontra a sua finalidade na biologia. A autora ainda aponta a relação estreita entre gênero e orientação sexual.

Chamando de heterossexualidade compulsória, Butler aponta para o que parece ser, comumente, uma das características fundantes dos gêneros masculinos e femininos: a heterossexualidade. Isso quer dizer que parte do pertencer a um gênero é sentir atração pelo oposto, trabalhando assim numa perspectiva binária em que em uma ponta está situado o gênero masculino e no outro o feminino, e que esses polos exercem atração sobre o outro. Isso implica em uma negação do estatuto de mulher ou homem caso o indivíduo tenha como orientação sexual uma outra que não a heterossexual. Entretanto, a autora afirma que a orientação sexual não é determinante de uma identidade de gênero, tampouco esse sistema é baseado em uma oposição binária mutuamente excludente. Isso quer dizer que, não somente o masculino não implica na negação do feminino, como também implica na presença de uma série de outras identidades entre esses dois pontos.

Guacira Lopes Louro (2000), ao pensar o gênero, apresenta definições para dois conceitos fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho, e que estão em concordância com o pensamento de Butler. Identidade de gênero, para Louro, é a identificação que um determinado indivíduo tem com um gênero. Posto em outras palavras, é o gênero com o qual um indivíduo se identifica com, e que está desvincilhado da biologia. Já a orientação sexual, para a autora, diz respeito ao envolvimento afetivo e/ou sexual de um indivíduo. Entretanto, a autora fala que a nomenclatura surge de um posicionamento ainda binário, e ligando sempre o gênero ao sexo, não à toa temos hetero, homo e bissexual como nomenclaturas, que na verdade falam sobre o gênero dos indivíduos envolvidos na relação, mas levam o sufixo “sexual”. Essa lógica também, segundo a autora, só encontra sentido em uma lógica heteronormativa, e que a partir do momento em que começamos a pensar em outras identidades fora da oposição masculino-feminino, essa nomenclatura começa a

enfraquecer e deixar visíveis as diversas brechas em sua formulação.

Desmistificando as chamadas “coisas de mulher” e “coisas de homem”, Angela Bello (2016) afirma que características tidas como femininas (tais como sensibilidade, cuidado, noção do coletivo e passividade) ou masculinas (como força, agressividade, senso de aventura, entre outras) são na verdade frutos de um sistema que educa os indivíduos, desde que um gênero lhes é atribuído, a agir de acordo com essas expectativas, mas que nenhuma dessas características está atrelada ao gênero, mas sim que são passíveis de serem desenvolvidas por qualquer pessoa. De posse dessas informações, como os estudos de gênero podem influenciar ou modificar os jogos digitais? Pensemos a partir de uma escolha muito simples: em um jogo em que podemos criar o nosso personagem, uma das primeiras coisas que são perguntadas ao jogador é se o seu avatar (termo utilizado para definir o personagem controlado pelo jogador) é homem ou mulher; e, a partir dessa pergunta, uma série de outras opções são comumente apresentadas estritamente ligadas à essa escolha primeira.

A exemplo dos jogos *Pokémon X* e *Y* e os títulos subsequentes, o jogador pode escolher entre alguns avatares iniciais, metade identificada como avatares masculinos e metade como femininos que variam a cor da pele e do cabelo, e todas as roupas e penteados que podem ser colocados ao personagem são marcados pelo gênero escolhido no início. Esse tipo de criação de personagem não só revela o sistema binário mutuamente excludente apontado anteriormente, como também atrela determinadas escolhas de vestuário e cabelo que em nada possuem

¹ Em inglês são apresentadas as opções *He/Him* (Ele/Dele), *She/Her* (Ela/Dela) e *They/Them*. A última opção, por mais que possa ser traduzida como Eles(as)/Deles(as), esses pronomes também são utilizados, formalmente, quando não se conhece o sujeito da oração. Esses pronomes também são adotados por pessoas não-binárias, que não se identificam exclusivamente com o masculino ou feminino. Em português, a

a obrigação de ser atrelada a apenas um gênero em específico. Em *Temtem*, jogo similar ao *Pokémon*, a criação do avatar se dá de maneira diferente. O jogador escolhe inicialmente o tipo do corpo, com ou sem seios, e as demais opções de customização, como roupas e penteados, não são afetados por essa primeira escolha, não criando assim itens exclusivos para corpos de um tipo ou outro. Por último, para poder se referir ao jogador, é perguntado que pronomes de preferência (Figura 1), deixando essa opção como a única a definir o gênero do personagem¹. Outro jogo que utiliza uma estratégia semelhante é o *Animal Crossing: New Horizons*, só que em vez de perguntar ao jogador os pronomes utilizados, ele pergunta qual o estilo do avatar do jogador e cria uma comunicação para se referir ao jogador sempre de maneira neutra².



Figura 1: Escolha de pronomes em *Temtem*.

Fonte: Gayming Magazine.

Entretanto, essas alterações são apenas estéticas, e não oferecem vantagens, desvantagens, ou modificações significativas na experiência de jogo. Diferente da franquia *Dragon Age*, cujo gênero do personagem afeta as suas relações interpessoais. A

gramática ainda não prevê formalmente o uso de pronomes de gênero neutro, mas usualmente são utilizados *ile/dile* ou *elu/delu*.

² Em inglês, os diálogos do jogo são construídos para que o personagem do jogador não seja referenciado na terceira pessoa, que denotaria os marcadores *he/him*, *she/her* ou *they/them*. Os personagens referem-se ao jogador na segunda pessoa.



franquia possui, em seus títulos, diversas possibilidades de pares românticos; todavia, cada um desses personagens possui uma orientação sexual definida, respondendo de maneira diferente de acordo com o gênero, e às vezes à raça, do avatar do jogador. Nesse caso, a orientação sexual dos personagens entra como um atributo funcional, na definição de Adams (2010), por ser uma característica do personagem que afeta ou influencia as ações que podem ser tomadas, se aproximando da dimensão mecânica de Schell (2008) por se relacionar com as regras de jogo.

No caso dos jogos como *Pokémon*, *Temtem* e *Animal Crossing*, o gênero entra como um atributo cosmético. De acordo com Adams (2010), esse tipo de atributo não afeta a capacidade do jogador de executar as ações do jogo; já em *Dragon Age*, o gênero se torna um atributo funcional, por permitir o desempenho de certas funções do jogo dependentes dessa escolha. Esse tipo de atributo, então, se assemelha à dimensão estética proposta por Schell (2008), contemplando os aspectos visuais do jogo. Outros jogos utilizam o gênero para incrementar funções de pouca ou nenhuma utilidade ao jogo, servindo a um projeto constante de hipersexualização das personagens femininas. É o caso da franquia de

jogos de luta *Dead or Alive* (Figura 2). Em alguns jogos da franquia, conhecida pelas personagens femininas com figurinos mínimos e grandes seios, é um parâmetro chamado *Breast Motion* (ou movimentação dos seios, em tradução livre) exclusivo para as personagens femininas. Esse parâmetro, que pode ser configurado, determina o quanto os seios da personagem vão se movimentar de acordo com a sua movimentação e



Figura 2: Honoka de *Dead or Alive* sendo sequestrada.

Fonte: YouTube.

ataques desferidos ou sofridos. Esse tipo de tratamento dado às personagens femininas é, de maneira infeliz, comum nos jogos digitais. Livia Fonseca (2013) aponta para a redução das mulheres ao que ela chama de *vênus estereotípi*, um tipo de representação que valoriza os atributos sexuais das mulheres, como os seios, os quadris e os glúteos, em detrimento de demais características, como a personalidade ou o desenvolvimento da história, contribuindo assim para a objetificação das personagens femininas.

A união de uma heterossexualidade compulsória e a objetificação feminina pode ser observada nos jogos da franquia *The Witcher*. Encarnando no bruxo Geralt, o jogador pode, entre batalhas contra monstros e criaturas paranormais, desenvolver romances com uma série de personagens femininas que são importantes para a narrativa, culminando em cenas de sexo. Além disso, algumas cidades possuem bordéis e, embora existam trabalhadores homens e mulheres, o personagem só pode pagar pelos serviços de uma personagem feminina. Além disso, enquanto as personagens femininas são mostradas completamente desnudas, com direito a focos de câmera nos glúteos e nos seios, não mostrando apenas a genitália, Geralt é mostrado apenas do tronco para

cima, sem nenhum foco específico em quaisquer partes do seu corpo. Por mais que seja possível argumentar que não é exibida a genitália de nenhum dos dois personagens, Naomi Wolf (2019) afirma que esse argumento parte de

uma falsa simetria. Para a autora, culturalmente, o órgão correspondente ao pênis para a censura não é a vulva, mas os seios, por serem estruturas



protuberantes, que se desenvolvem a partir da superfície do corpo, e não para dentro dele.

De posse desses apontamentos sobre gênero e sua influência nos jogos, podemos seguir para entender como *The Sims* trabalha a identidade de gênero e a orientação sexual dos personagens, os *sims*.

4. GÊNERO E SUAS IMPLICAÇÕES EM *THE SIMS*

Para conduzir esse estudo, tomamos como base a metodologia de estudo de jogos digitais proposta por Arlete Petry et al. (2013), sendo um método trifásico: estudo do jogo através de materiais oficiais e extraoficiais; assistir às pessoas jogando; jogar. Entretanto, como o presente trabalho não estuda a relação entre os jogadores e o jogo e seus personagens, optamos por considerar apenas a primeira e a terceira etapas do método. Os materiais externos ao jogo foram obtidos no site oficial da franquia *The Sims*³, em português, e na *The Sims Wiki*⁴, um site feito por fãs que reúne informações sobre todos os jogos da franquia. Já para a constituída de jogar *The Sims*, foram jogados os jogos base *The Sims* (2000), *The Sims 2* (2004), *The Sims 3* (2009) e *The Sims 4* (2014). Entretanto, como alterações significativas foram feitas no último jogo da franquia, este foi analisado juntamente às suas expansões, para uma maior compreensão.

Com o foco em entender como o gênero se configura como um atributo funcional na franquia, foram observados os seguintes aspectos nos jogos: o *Create-A-Sim* (ou CAS, a ferramenta de criação de *sims*), as interações que podem ocorrer entre os personagens, no que diz respeito a relações amorosas e/ou sexuais, e os personagens pré-existentes à intervenção dos jogadores.

Desde a primeira versão do jogo, sem a necessidade de nenhuma expansão, *The Sims* já permitia a relação homoafetiva entre os *sims*, mostrando que o gênero dos personagens nunca foi um impeditivo para o engajamento em interações românticas ou sexuais entre os *sims*. A customização do jogo era um tanto quanto simples, se comparada com as versões subsequentes. O jogador pode escolher a idade (criança ou adulto), cor de pele (clara, média ou escura) e gênero (masculino ou feminino). Além disso, existem opções de cabeça e roupas que podem ser selecionadas para a criação do personagem. Aqui, podemos perceber, de antemão, que gênero do personagem é um atributo funcional, e essa sua característica se revela já na criação do personagem, visto que ao optar por um ou outro, já existem algumas limitações para, por exemplo, escolher as roupas do personagem, que são atreladas ao gênero masculino ou feminino. Como eles alteram as regras do jogo de acordo com a opção selecionada, fazem parte de uma dimensão mecânica do jogo, pois diz respeito às ações que podem ser desempenhadas durante o jogo. Esse atributo funcional vai determinar como outros atributos do personagem são apresentados. Ao escolher, por exemplo, o gênero feminino (atributo funcional, da dimensão mecânica do jogo), são apresentadas ao jogador uma série de outros elementos que, marcados pelo gênero do personagem, servem para a sua customização (Figura 3). Já as roupas e os cabelos dos personagens são atributos cosméticos, pois, independente do que for escolhido, não altera em nada as escolhas possíveis dentro do jogo, contemplando assim apenas a dimensão estética do jogo, por ter implicações apenas no visual dos *sims*.

³ Disponível em <<https://www.ea.com/pt-br/games/the-sims>> acesso em 05 jul. 2021

⁴ Disponível em <https://sims.fandom.com/pt-br/wiki/The_Sims_Wiki> acesso em 05 jul. 2021

As crianças não podem se engajar em nenhuma relação romântica, já os adultos podem ter interações românticas com quaisquer outros, independente de gênero, contanto que eles tenham bastantes pontos de relacionamento

para tal, caso contrário, o *sim* com quem a interação

foi iniciada rejeitará a ação. Por mais que o primeiro jogo não tenha um sistema de gestação, dois *sims* podem se tornar os pais de uma criança após iniciarem interações românticas, contanto que seja uma relação heterossexual. Isso implica no gênero se configurar, novamente, como um atributo que influencia na dimensão mecânica, uma vez que é determinante para que os dois personagens, dentro de uma certa configuração, possam ter um filho. Ao ordenar que um personagem interaja romanticamente com o outro, há uma chance de aparecer uma janela perguntando se ambos deveriam ter um bebê. Caso a resposta seja afirmativa, aparecerá imediatamente um carrinho bebê com o filho do casal dentro. Por mais que a adoção de crianças por casais homoafetivos ainda seja motivo de discussões baseadas em preconceitos e determinismos biológicos, o jogo

possibilita que quaisquer casais possam adotar um bebê. Para tal, são necessários dois requisitos: (a) possuir dois *sims* adultos na casa, independente do gênero e (b)



Figura 3: Customização de sims em *The Sims*.
Fonte: YouTube.

atender ao telefone. Cada chamada telefônica possui uma chance aleatória de ser uma ligação do orfanato perguntando ao *sim* se este deseja adotar uma criança. Caso a resposta seja afirmativa, aparecerá um carrinho de bebê com a criança adotada, igual ao que foi descrito para o casal heterossexual que engajar em interações românticas.

Em *The Sims 2*, as opções de customização se tornam mais robustas, sendo possível customizar completamente o rosto dos personagens, além de mais opções de cores de pele e roupas (Figura 4). Mas estes recursos de customização, por serem da dimensão estética, não influenciam nas ações que podem ser tomadas no jogo; sendo, na verdade, limitados a partir da escolha do gênero do personagem, revelando, novamente, o caráter funcional deste atributo. As idades também são mais diversificadas, contando, no jogo base, com: recém-nascido, bebê, criança, adolescente, adulto e idoso, mas o gênero continua restrito ao masculino e feminino. A partir dessa edição, foi implementado o sistema de gravidez, que agora se dá a partir de uma ação

deliberada por parte do jogador, não recorrendo mais a um sistema aleatório para que um casal tenha filhos. A adoção também perdeu esse caráter randômico, sendo possível



Figura 4: Customização de sims em *The Sims 2*.
Fonte: IGN.



recorrer a essa ação a qualquer momento a partir do telefone. Para que ocorra a gestação, os *sims* precisam realizar uma ação chamada “tentar ter um bebê”, que pode ser realizada na cama, na banheira, no carro, entre outros objetos do jogo.

Essa opção só está disponível para um casal heterossexual, e a gestação sempre ocorre no *sim* do gênero feminino, recorrendo a uma ligação direta entre o gênero feminino e o útero, assim como há a ligação direta entre o masculino e o pênis. Isso implica na exclusão de indivíduos transgêneros, aqueles que se identificam com um gênero diferente daquele que lhe foi atribuído ao nascimento, uma vez que um homem trans pode engravidar de um homem cisgênero (que se identifica com o gênero que lhe foi atribuído) ou de uma mulher trans. Isso revela um posicionamento e um entendimento, por parte dos produtores, de gênero a partir das características biológicas, especificamente a genitália como fator determinante do masculino ou feminino. A única maneira de acontecer uma gravidez masculina no jogo é por meio da abdução. Se o *sim* homem for abduzido, existe a possibilidade de, após algum tempo de jogo, ele voltar grávido, e dar à luz a um bebê alienígena. Aqui o gênero é reforçado como um atributo funcional, pois para que ocorra a gestação, o *sim* marcado como feminino desbloqueia uma ação caso essa interação seja realizada com outro *sim*, marcado como masculino.

The Sims 3 (2009) não apresentou nenhuma mudança nesse sistema já implementado na segunda versão do jogo, deixando apenas a customização (ainda) mais robusta. O 4º jogo da sequência principal, lançado em 2014, também não tinha, de início, modificações nesse sistema de sexo/gênero, gestação e customização, sempre mantendo itens específicos para cada gênero, além de apenas a possibilidade do *sim* mulher engravidar. Visando expandir as opções de criação de um *sim*, em junho de 2016 foi lançada uma atualização que aumentava as possibilidades de escolha para a criação de um *sim*. Essa modificação representa um passo adiante de uma maior possibilidade de representação dentro do jogo. Por mais que seja possível escolher, ainda, apenas entre as opções masculino ou feminino para

o gênero do personagem, agora é possível acessar uma aba com opções mais específicas, para além do gênero, sobre a fisionomia do *sim* a ser criado.

As opções apresentadas ao jogador são: (a) constituição física (masculina/feminina); (b) preferência de traje (masculina/feminina); (c) gravidez (pode engravidar alguém/pode ficar grávida(o)/nenhum); e (d) preferências no banheiro (usar o banheiro em pé/ apenas sentado) (Figura 5). A primeira opção, constituição física, diz respeito à aparência do corpo do *sim*, se este terá seios (caso o marcador de gênero seja feminino), menor quantidade de massa muscular e quadris mais largos (feminino) ou se terá o peitoral sem seios (caso o marcador de gênero seja masculino), ombros mais largos e musculatura mais desenvolvida (masculino). A preferência de traje, como o nome sugere, não é algo que exclui a outra possibilidade. Por exemplo, ao criar um *sim* cuja preferência de traje é feminina, ainda é possível acessar os trajes que estão marcados como masculinos. Essa preferência se dá mais como uma filtragem das opções mostradas, que antes estavam ligadas exclusivamente ao gênero, sem a possibilidade de acessar aquelas designadas ao outro que não fora escolhido. As duas últimas opções, sobre a gravidez e o banheiro, apresentam ao jogador, mais do que as anteriores, escolhas intimamente relacionadas com a genitália e o funcionamento do corpo do *sim*. As opções de gravidez podem revelar, por exemplo, se o personagem possui vulva ou pênis, que podem ser reveladas também pelas opções do banheiro, ou ainda que o personagem é estéril. Enfatizamos, neste ponto, que em momento nenhum o jogo, por padrão, mostra a genitália dos personagens, sendo sempre censurada por uma faixa de distorção nos momentos em que eventualmente apareceria, como banho ou ao usar o banheiro.

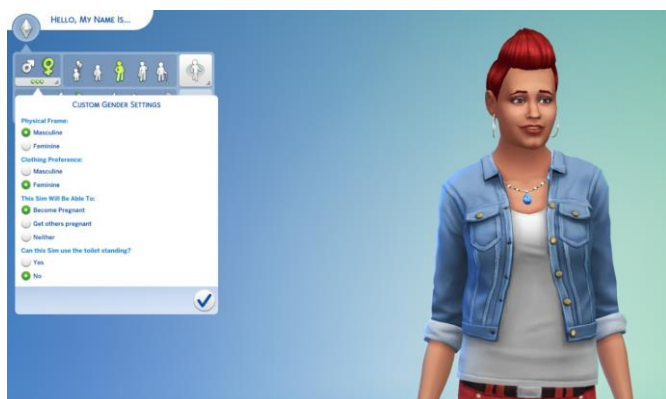


Figura 5: Opções de gênero em The Sims 4.

Fonte: Sims Community.

Nessas opções, se pensarmos na dimensão estética e na dimensão mecânica do jogo, enquanto as duas primeiras opções (constituição física e preferência de traje) são atributos cosméticos, essas escolhas permitem uma maior customização do personagem, mas não impactam nas ações que o personagem pode desempenhar no jogo. Já as opções referentes ao banheiro e à possibilidade de engravidar modificam o papel e as ações que os *sims* podem desempenhar no jogo, correspondendo à dimensão mecânica do jogo.

A escolha do gênero (masculino ou feminino) juntamente com a composição física (também masculina ou feminina), possui algumas implicações que valem a discussão. Por exemplo, ao criar uma personagem mulher transgênero (composição física “masculina”, nos termos do jogo, e identidade de gênero feminina) há a possibilidade de aumentar os seios, resultantes de um tratamento hormonal ou de implantes de silicone, ou da remoção total, deixando um peitoral plano, tipicamente lido como masculino. Independente da presença de seios avantajados ou não, ao remover a parte superior da roupa do *sim*, esta é substituída por um sutiã, censurando assim o busto da personagem. Esse tratamento ao corpo pode ser observado também na lógica “inversa” (entre aspas, pois esses pontos só configuram uma oposição se partirmos de um paradigma binário mutuamente excludente). Ao criar um *sim* homem trans, ou seja, de identidade de gênero masculina, mas corpo “feminino”, este apresenta as características típicas do corpo feminino do jogo, tais como

quadris mais largos e ombros mais estreitos por padrão, porém ausente de seios e, portanto, ausente da censura, uma vez que ao remover a parte superior, é exibido o peitoral plano do *sim*.

Wolf (2019) afirma que, partindo de uma perspectiva de gênero que valoriza homem e mulher, principalmente, biológicos, o pênis encontra seu equivalente nos seios, por serem estruturas que se desenvolvem a partir da superfície do corpo, e não a vulva, que se desenvolve da superfície para dentro. Entretanto, essa afirmação não implica na remoção da censura da vulva, tampouco explora outras possibilidades de existências de corpos masculinos e femininos, tratando dessa discussão a partir de indivíduos masculinos cujo corpo é dotado de pênis e de indivíduos femininos dotados de vulva e seios. Por esse motivo, mesmo que não seja da vontade do jogador criar a sua *sim* transgênero com seios desenvolvidos, o jogo censura a parte superior da personagem, partindo desse entendimento apontado acima. A partir de um paradigma binário embasado na biologia (masculino-pênis, feminino-vulva), *The Sims* consegue expandir as possibilidades de uma maneira que pode ser facilmente compreendida a partir do sistema de gênero em que a sociedade, e quando falamos sociedade queremos enfatizar o caráter quase que global, está inserida, ainda polarizado em uma oposição entre homem e mulher. É a partir dessa polarização que o jogo consegue mostrar as multiplicidades de corpos e identidades, de uma maneira que não recorre a termos rebuscados, mas a perguntas simples e que respondem sobre o funcionamento do corpo de um *sim*. Por mais que tenha sido dito o mesmo sobre todas as edições do jogo, reforçamos que essas escolhas na composição de um *sim* não alteram em nada a maneira com que eles se relacionam romanticamente e sexualmente com os demais, uma vez que o critério principal para o estabelecimento de uma relação entre os dois personagens é, somente, a quantidade de pontos necessária para que as interações sejam possíveis.

Entretanto, por mais que o jogo tenha expandido as suas opções de customização, o universo do jogo ainda é pouco povoado por *sims* que fujam à



norma cisgênero, visto que a grande maioria dos *sims* que habitam as vizinhanças ainda estão enquadrados na configuração de gênero, constituição física e preferência de traje apontando para o mesmo marcador, tampouco existem núcleos familiares pré-existentes que tenham como base um relacionamento diferente do heterossexual; deixando a cargo do jogador criar os personagens que fogem dessa conformidade. Somente dois *sims* pré-criados se apresentam em uma configuração diferente da norma: Morgana Brasa e Lia Hauata, e não há nenhum núcleo familiar pré-existente que apresente uma configuração familiar parental diferente da cis-heteronormativa.

Morgana Brasa (Figura 6, esq.) aparece como um dos mestres feiticeiros do pacote de jogo *The Sims 4: Reino da Magia*. Nessa expansão, os *sims* podem aprender três tipos de magia, cada um com um mestre diferente. Apesar de um nome tipicamente associado às mulheres, Morgana é um *sim* do gênero masculino que possui preferência por trajes femininos. As opções para personalização de gênero de Morgana são: (a) gênero: masculino; (b) estrutura física: masculina; (c) preferência de traje: feminina; (d) gravidez: não pode engravidar ninguém nem ficar grávido; (e) preferências do banheiro: não pode usar o vaso sanitário em pé. Já Lia Hauata (Figura 6, dir.) é uma *sim* que aparece juntamente com pacote de expansão *The Sims 4: Ilhas Tropicais*, ambientada em um ambiente insular que se assemelha ao Havaí. As opções para personalização de gênero de Lia são: (a) gênero: feminino; (b) estrutura física: masculina; (c) preferência de traje: feminina; (d) gravidez: pode engravidar; (e)



Figura 6: Morgana Brasa (esq.) e Lia Hauata (dir.).
Fonte: The Sims Wiki.

preferências do banheiro: não pode usar o vaso sanitário em pé.

Essas opções podem, de início, causar alguma confusão. Entretanto, é importante frisar que o jogo não se limita a opções cis-heteronormativas; afinal, como o jogo e os seus personagens não fazem distinção no tratamento com os *sims*, qualquer que seja a sua identidade de gênero ou orientação sexual, fica clara a ausência de uma norma que aponta para indivíduos cisgêneros e heterossexuais. A nova personalização, na verdade, mostra a elasticidade dos conceitos de gênero, mostrando assim a riqueza de personagens que podem ser criados para o jogo e que não estão presos a um sistema binário, muito embora estabeleça os seus critérios a partir deste.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A franquia *The Sims* é uma das mais proeminentes do gênero *artificial life* ou a-life. Desde o seu primeiro jogo, não impôs restrições à orientação sexual dos personagens. Evoluindo tecnologicamente, o jogo deixou que os *sims* fossem cada vez mais moldáveis ao desejo dos jogadores, abrindo cada vez mais o leque de possibilidades de criação e customização. Ao expandir, em 2016, as opções de customização de gênero, a equipe de desenvolvedores mostra que acompanham os debates que estão sendo levantados sobre identidade de gênero e orientação sexual, expandindo assim o seu universo de criação, adicionando não só uma riqueza maior de personagens para o jogo, mas também expandindo as possibilidades de representação, utilizando amplamente os potenciais dos recursos estéticos e dos recursos mecânicos presentes no jogo



para que essa expansão pudesse ser feita dentro da estrutura já conhecida e difundida da franquia.

Enxergar o gênero como um atributo funcional nos possibilita entender as implicações para além da dimensão estética de um jogo digital. É possível, dessa forma, entender como o gênero modifica, engendra e/ou determina uma série de regras de funcionamento dos jogos digitais, expandindo ainda mais o debate sobre identidade de gênero, orientação sexual e como essas características permeiam o universo dos jogos digitais. Esse entendimento possibilita não apenas uma maior compreensão de *videogames* como mídia

Apesar de se apegar a aspectos binários (trabalhando com masculino e feminino como oposições), ao apresentar as opções de customização, são aumentadas as combinações possíveis para a personalização de um *sim*, criando assim a possibilidade de flexibilização de uma identidade de gênero que foge ao binário mutuamente-excludente masculino e feminino.

Dessa forma, apesar da franquia utilizar do gênero como um atributo funcional, esta não funciona como um impeditivo ou um pré-requisito para determinadas interações (ao contrário do já citado *Dragon Age: Inquisition*, em que cada personagem possui uma orientação sexual definida). As opções de gênero, em *The Sims*, modificam algumas ações, como engravidar, a maneira de usar o banheiro e os pronomes pelos quais os personagens são tratados, mas não engendram mais essas opções dentro do binário masculino-feminino.

Como o jogo possui como critério para as relações amorosas apenas os pontos de relacionamento entre os personagens, ao expandir as identidades de gênero, expande-se, como consequência, as orientações sexuais, visto que não há uma opção que engendra a sexualidade de quaisquer *sims*. Por mais que o jogo tenha um sistema de customização robusto, ainda não existe a possibilidade de uma identificação neutra ou não binária de gênero, sempre tratando os personagens pelo masculino ou feminino, dependendo da escolha. Dessa forma,

podemos olhar para exemplos, como *Temtem* e *Animal Crossing: New Horizons*, que deixa o jogador escolher os pronomes ou estabelece uma linguagem neutra de gênero, respectivamente, para tornar o jogo ainda mais inclusivo, abrangendo identidades que se encontram desprendidas dessa lógica binária de gênero.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Ernest. **Fundamentals of game design**. Berkeley: New Riders, 2010.

BEAUVOIR, Simone de. **The second sex**. New York: Vintage books, 1953.

BELLO, Angela. From the “Neutral” Human Being to Gender Difference: Phenomenological and Dual Anthropology in Edith Stein. In: CALCAGNO, Antonio (Org.). **Edith Stein: women, social-political philosophy, theology, metaphysics and public history**. Suíça: Springer International Publishing, 2016, cap. 2, p. 11-25.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez Editora, 2001.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão de identidade**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2003.

CRAWFORD, Chris. **The art of digital game design**. Vancouver: Washington State University, 1982.

FONSECA, Lívia Lenz. **GamerGirls: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina**. 2013. Mestrado (Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS, Brasil.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5o. ed. [S.l.]: Perspectiva, 2003.



LOURO, Guacira Lopes. Pedagogias da Sexualidade. In: LOURO, Guacira Lopes (Org.). **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000, cap. 1, p. 4-24.

MATSUOKA, Luciane Terumi; SILVA, Jerson Joaquim. **Os eventos e a hierarquia das necessidades humanas de Maslow: conjecturas na sociedade contemporânea**. Colloquim Humanarum, v. 10, n. especial, p. 633 - 639, 2013.

PETRY, Arlete et al. **Parâmetros, estratégias e técnicas de análise de jogo: o caso a mansão de quelícera**. XII Simpósio Brasileiro de jogos e Entretenimento Digital, São Paulo. Trilha de Cultura (proceedings), p. 141-151, 2013.

SCHELL, Jesse. **The art of game design: a book of lenses**. Morgan Kaufmann, 2008.

WOLF, Naomi. **O mito da beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres**. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2019.

Como citar este artigo:

ARAÚJO, Guilherme Pedrosa Carvalho de;
BESSA, Isa Sinara Farias; CARNEIRO, Mateus
Pinheiro de Góes. Identidade em simlish: O
gênero como atributo funcional em The Sims.
**Revista Multidisciplinar de Estudos
Nerds/Geek**, Rio Grande, v.3, n.6, ago.-dez.
2021. p. 4-16.