Linguagem digital na vizinhança ideal: os limites narrativos de The Sims[1]

Fabiano Andrade Curi[2]

09/2005

GT – Jogos eletrônicos e narrativas

Resumo

Este texto traz uma reflexão sobre o conteúdo narrativo encontrado no jogo The Sims, um dos maiores sucessos da indústria de videogames. Apesar de sua divulgação ser calcada na idéia de que o jogo simula uma vida, notamos que se trata de um estilo de vida muito particular, extremamente voltado para o consumismo e intocado por questionamentos morais, desigualdades sociais e outros problemas tão comuns na "vida real". Desse modo, ainda que muitos celebrem o estilo aberto de jogo em The Sims, no qual cada um constrói a sua história, no fundo trata-se de uma narrativa repleta de limitações ideológicas estabelecidas por seus criadores.

Palavras-chave: Videogame, The Sims, ideologia

Introdução

Provavelmente, pelo fato de os jogos estarem imersos no universo popular de entretenimento, normalmente associados à diversão adolescente, criou-se na indústria cultural a crença de que assuntos mais áridos e polêmicos não devam aparecer em jogos. Obviamente, isso não corresponde com os temas encontrados nas prateleiras das lojas de *softwares*. Muitos jogos, por exemplo, têm sua ação nos campos de batalha da Segunda Guerra Mundial. Na maioria deles o jogador assume o papel de um soldado aliado que mata alemães, italianos e japoneses. Isso é aceito, assim como já foi no cinema. Contudo, destaca Frasca[3], um tema "sério" como o Holocausto só é encontrado em jogos pró-nazistas que circulam nos subterrâneos da internet.

---

[1] Texto apresentado no **I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas,** no **GT – Jogos Eletrônicos e Narrativas.** UNEB, Salvador – Bahia, outubro/2005. www.comunidadesvirtuais.pro.br.

[2] Faculdade Radial de São Paulo
f.curi@uol.com.br

[3] FRASCA, Gonzalo. "Ephemeral games: Is it barbaric to design videogames after Auschwitz?" (2000). Disponível em <www.jacaranda.org/frasca/ephemeralFRASCA.pdf>

Obviamente, essa seriedade depende muito do ponto de vista do narrador. Jogos violentos há muito deixaram de lidar apenas com alienígenas e monstros. Encontramos diversos deles nos quais os obstáculos eliminados são árabes, somalis, colombianos, soviéticos. A morte desses pode entreter.

No caso de um jogo como *The Sims*, por sua narrativa ser embebida no humor ingênuo, praticamente livre de violência, e por ser considerado um jogo neutro do ponto de vista ideológico, sua análise é colocada em uma categoria distante dos títulos que possam gerar polêmica por serem descaradamente racistas, americanófilos, violentos e que, naturalmente absorvem a maior parte da crítica negativa. Contudo, é fácil perceber em *The Sims* a representação de uma realidade particular como se fosse universal, um jogo no qual não há, de fato, nada próximo de uma "neutralidade ideológica" proposta por seus criadores, propagada pelo marketing em torno do jogo e absorvida por diversas publicações especializadas. Desse modo, o objetivo do texto é aprofundar um pouco a discussão das limitações narrativas contida no maior sucesso de vendas de um mercado que emerge dentro da indústria cultural.

A história de *The Sims*

Lançado em fevereiro de 2000, *The Sims* rapidamente se tornou um dos jogos mais vendidos na história dos jogos de computador. Logo passou para as plataformas baseadas em consoles de videojogos, como PlayStation, Nintendo e XBox. O sucesso de vendas foi ainda maior com o lançamento de diversos pacotes de expansão para o jogo original que custam a metade do preço, mas precisam de *The Sims* para rodar. Esse tipo de expansão permite que o jogo tenha uma "vida útil" maior antes de ir parar nas prateleiras de promoções.

The Sims teve traduções para 13 línguas e conseguiu um marco nesse segmento da indústria do entretenimento: segundo a Eletronic Arts, sua distribuidora, mais de 50% dos jogadores são do sexo feminino. Isso significa que o título conseguiu atrair um público até então pouco afeito aos jogos de computador.

A história do jogo Ganhou um novo capítulo com a chegada ao mercado de *The Sims 2.0*, com melhorias gráficas e que, depois de muitas críticas, divórcios, morte por velhice, fases diferentes nas vidas das pessoas (infância,

adolescência, maturidade, velhice, etc.) foram adicionados. Discutiremos a partir de agora a narrativa presente em *The Sims*, o primeiro.

Os personagens e a vida virtual em The Sims

Para o jogo começar é necessário que o usuário crie o personagem (Sim) que deseja controlar. Não precisa ser um apenas, ele pode criar até oito habitantes para a residência que vai administrar. Entre as opções, ele decide se será homem ou mulher e criança ou adulto, também definirá o corpo, cabelo e cor da pele. São possíveis três cores diferentes de pele que não têm nenhuma interferência no jogo. Estão ali por uma questão de correção política, uma vez que tensões raciais, discriminações de qualquer sorte ou obstáculos profissionais e educacionais devido à etnia são inexistentes. Não aparecem também opções de caracterização de personagens pertencentes a outros grupos, como asiáticos de qualquer etnia, aborígines ou latino-americanos, por exemplo. Essas ausências foram sanadas em parte pelos próprios usuários do jogo que criaram *skins*[4]personalizadas e as distribuíram pela internet. A escolha do sexo também não tem nenhuma relevância no desenrolar do jogo, uma vez que homens e mulheres agem da mesma forma, realizam os mesmos trabalhos e não encontram nenhum tipo de barreira sexual. As diferenças estão nas ações de adultos e crianças. Em *The Sims* as crianças não trabalham, apenas vão à escola e brincam. Alguns objetos são específicos para crianças (móveis, brinquedos, etc.) e outros são restritos para os adultos. Na primeira versão do jogo elas jamais se tornam adultas, algo que mudou na última edição.

Após as definições físicas, o jogador deve estabelecer a personalidade de sua personagem. Pode-se escolher o quanto asseada, simpática, ativa, extrovertida e brincalhona ela será. Contudo, as diferenças não são extremamente significativas durante o jogo. Afinal, por mais introvertido que sua personagem seja, ela precisa estabelecer amizades para progredir no jogo.

---

[4] Essas “peles” permitem substituir a configuração original de personagens, objetos e cenários do jogo.

A vizinhança

Após a criação dos personagens, o jogador deve comprar um terreno para construir uma casa ou adquirir uma residência já pronta. Para tal, a família conta com 20 mil unidades monetárias que devem ser gastas na construção ou compra da casa e na aquisição de objetos (móveis, eletrodomésticos, peças decorativas, obras de arte) para iniciar o jogo.

Uma vez estabelecida, o personagem começa a receber visitas de seus vizinhos e, a partir daí, desenvolve suas relações sociais, como veremos adiante. O modelo de vizinhança não pode ser considerado algo universal. Pelo contrário, apresenta-se bastante específico e localizado. A vizinhança de *The Sims* representa um típico agrupamento suburbano norte-americano, com famílias de classe média-alta. Mesmo que a casa seja simples, com poucos objetos "valiosos", jamais há um processo de favelização na vizinhança de *The* Sims. Ainda que seja possível usar *skins* disponíveis na internet também para as casas, não é possível modificar a estrutura delas. Não há no jogo a possibilidade de, por exemplo, viver em um prédio de apartamentos.

A rotina

O personagem deve manter diversos aspectos de sua vida em padrões razoáveis para poder manter seu humor em um nível saudável. Caso ele não consiga, pode ter reflexos negativos que não o permitam fazer certas atividades, desobedecendo aos comandos do jogador. É necessário se alimentar, descansar, ir ao banheiro, tomar banho, se divertir, socializar com os amigos e colegas e se manter em ambientes agradáveis. Nessa rotina, o Sim precisa dispor de tempo para estudar determinados assuntos, se exercitar, tornar-se uma pessoa mais carismática e desenvolver dotes artísticos, pois só assim conseguirá promoções profissionais, como veremos a seguir.

O trabalho

Uma necessidade fundamental da personagem é arrumar um emprego que permita ganhar dinheiro para o consumo, para o pagamento de impostos (quanto maior a casa e o poder aquisitivo da personagem, mais altos são os impostos) e para a contratação de serviçais. o personagem busca empregos nos classificados de jornais e pode seguir em carreiras distintas e ir recebendo

promoções conforme o desenvolvimento de certas habilidades físicas e intelectuais, além de ter de estabelecer mais relações pessoais próximas.

O ambiente de trabalho não existe em *The Sims*. Quando chega o momento de trabalhar, o Sim entra em um carro e surge um ícone dizendo que ele está fora. Quando volta, recebe o pagamento do dia. Não há finais de semana, férias, feriados ou qualquer benefício trabalhista. Não dá para se dizer que o jogo apresenta um modelo de trabalho semelhante ao das primeiras décadas da industrialização inglesa, apenas uma simplificação do sistema capitalista de trabalho no qual a pessoa vende a sua força de trabalho e o dinheiro proveniente disso é usado para o consumo.

Não há, no jogo, qualquer questionamento profissional ou moral. As carreiras podem ser de um programador de computadores que chega ao cargo de presidente de uma fabricante de softwares, de um músico iniciante que se torna uma celebridade da indústria do cinema, de um soldado que alcança altos postos dos serviços de inteligência do governo, de um cabo-eleitoral que galga etapas até se tornar um político importante e até mesmo de um trambiqueiro que atinge o ápice de sua carreira encabeçando uma organização criminosa. O importante é o dinheiro do trabalho e o aumento do salário com as promoções. *The Sims* representa como entretenimento o modelo criticado por Kurz[5] de que no capitalismo não se produz para consumo próprio, mas para um mercado anônimo, pois o indivíduo ou a empresa, ainda que sejam além de produtores, consumidores, não estão interessados no valor de uso de seus produtos, e esse processo não busca a satisfação de necessidades concretas, mas sim a transformação de trabalho em dinheiro, seja em forma de salário, seja em forma de lucro. Em *The Sims*, só existe o primeiro caso.

A precarização do trabalho não atinge *The Sims*. Não há emprego temporário ou *freelancer*, assim como não é possível ser artista, artesão, montar seu próprio negócio ou trabalhar em casa. Demissões só ocorrem quando o Sim deixa de ir trabalhar por dois dias seguidos.

---

[5] KURZ, Robert. O colapso da modernização: Da derrocada do socialismo de caserna à crise da economia mundial. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

As relações

As relações de amizade em *The Sims* são de ordem prática. O envolvimento emocional dos personagens pode ter diferentes níveis de antipatia e de empatia, mas as amizades “servem” profissionalmente e para manterem o Sim animado. Contudo, é possível estabelecer laços afetivos com determinados personagens. O casamento entre os personagens se dá quando eles conseguem atingir uma amizade muito sólida, o que significa um contato intenso. Esse contato não faz distinção de gênero, ou seja, a união entre pessoas do mesmo sexo é permitida. Entretanto, quando são pessoas de sexos opostos, há um pedido de casamento, com as vestimentas de uma celebração cristã[6], e no caso de pessoas do mesmo sexo há o convite para morar junto. A poligamia também é possível.

Após um primeiro contato, os Sims estão aptos a trocar convites por meio do telefone, mas os personagens controladas pelo jogador jamais podem sair de seu ambiente doméstico para visitar outros Sims, apenas recebê-los. Quando estão juntos, eles conversam, fazem refeições, dançam, jogam e praticam uma série de outras atividades, dependendo do número de objetos que o jogador possui. Apesar disso, os diálogos são feitos por meios de balões, como em histórias em quadrinhos, sem controle do usuário. O máximo que o jogador pode fazer é dar algumas indicações gerais: “conversar”, “contar uma piada”, “convidar para dançar”, “chamar”, “pedir para ir embora”, etc.

Os personagens têm a opção de contratar serviços por telefone, como o de diarista ou de encanador, ou então chamar a polícia e bombeiros. Não é possível conversar com estas personagens.

Há ainda, a possibilidade de fazer a família crescer durante o jogo. Um casal pode escolher ter filhos. Para tal, basta decidir ter um filho para que automaticamente apareça um berço com um bebê. Depois disso, os pais devem cuidar dele por algum tempo para que se transforme, também automaticamente, em um criança e assim ela continuará pelo restante do jogo.

---

[6] Esta e a lápide no caso de morte são as únicas referências religiosas em The Sims.

O consumo

O consumo é parte fundamental de *The Sims*, aliás sua diversão se concentra no consumo. Os personagens podem comprar vários produtos, com diferentes finalidades. Existem, por exemplo, alguns tipos de geladeiras. As mais sofisticadas podem matar a fome dos Sims de maneira mais rápida. Uma televisão de plasma diverte mais do que uma convencional. Móveis mais luxuosos podem aumentar o conforto do Sim e transformar algum cômodo da casa em um espaço mais agradável. As obras de arte também têm essa função. Uma cama mais cara pode diminuir o tempo de repouso necessário para um Sim se restabelecer. Assim, consumir produtos melhores e mais caros acaba sendo imperativo para que o jogo se torne mais atraente. Dessa forma, o jogo acaba se parecendo um pouco com aquelas casas de boneca em que as crianças vão adicionando novos elementos nos ambientes.

Além dos objetos disponíveis nos jogo original e em suas expansões, vários outros estão na internet para serem adicionados. Muitos dos fãs se dedicam à reprodução de bens de consumo, como móveis com desenhos conhecidos e obras de arte consagradas. Alguns deles estão disponíveis na própria página do jogo[7]. Para o consumo, é necessário trabalhar. Ainda que ocasionalmente apareçam alguns prêmios ou heranças em telefonemas anônimos, não são suficientes para que o Sim se sustente sem um emprego.

A narrativa em *The Sims*

Algumas das revistas especializadas em jogos classificaram *The Sims* como um jogo sem objetivos. Para elas, os jogadores mergulhavam naquele universo e simplesmente tentavam torná-lo mais complexo e rico, com mais casas, mais objetos, mais personagens. Muitos vislumbraram no jogo a possibilidade de seus usuários buscarem fantasias da vida real. Ou seja, a idéia de poder se tornar aquilo que desejasse.

O jogo é, sem dúvida, um grande sucesso de vendas e apresenta uma estrutura narrativa diferente do padrão desse mercado e, devido a isso, já é um modelo copiado por outras empresas. Contudo, achar que *The Sims* não apresenta

---

[7] www.thesims.com

objetivos é observar o jogo de maneira superficial. Assim como acreditar que suas características representam um modelo neutro de sociedade mostra a incapacidade de perceber o conteúdo ideológico de sua narrativa.

"No jogo existe alguma coisa 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa"[8]. *The Sims* não é diferente. A partir do momento em que começa a criar um personagem, o jogador tem algum objetivo em mente e é isso que ele vai buscar. Pela estrutura mais aberta do jogo, esses objetivos normalmente mudam com o tempo, mas ele os terá. Pode ser acumular dinheiro, comprar bens, se casar e ter filhos, viver sozinho, viver em um grande grupo; não importa, ele procurará direcionar seu jogo para algum caminho.

É óbvio que, quando comparado com outros jogos do mercado, *The Sims* parece ser muito mais flexível. Muitos dos jogos de ação ou aventura têm uma estrutura narrativa que leva o jogador para um único caminho. Vários deles se baseiam no cinema, com uma história com começo, meio e fim. É bastante comum encontrarmos enredos em que o jogador tem, por exemplo, de passar por determinados lugares e eliminar alguns inimigos até completar a fase. No intervalo entre as fases ele pode ser "recompensado" com uma animação ou digitalização de filme que conta um pouco mais da história criando um clima de tensão. As fases se sucedem até o momento em que se chega ao final e a trama se fecha, sem que o usuário possa interferir. Não importa a seqüência do obstáculos ou o número de oponentes superados, a história é a mesma.

Apesar das possibilidades, em muitos jogos a narrativa dificilmente foge da linearidade. Como afirma Murray:

> "No campo da narrativa digital, os maiores esforços criativos e sucesso comercial têm se concentrado até agora na área dos jogos para computador. Muito desse empenho foi dedicado ao desenvolvimento de ambientes visuais mais elaborados e de tempos de reação mais rápidos, avanços que proporcionaram aos jogadores desafios mais variados à sua rapidez no gatilho contra oponentes visualmente mais convincentes. O conteúdo narrativo desses jogos é escasso, sendo

---

[8] HUIZINGA, Johan. Homo ludens: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2004

> freqüentemente emprestado de outros meios ou suprido por personagens esquemáticos e estereotipados”[9]

É provável que o sucesso fácil em um mercado que emerge rapidamente possa ser uma das razões para a falta de criatividade narrativa. Impera a idéia de que, se um jogador gosta de determinado jogo, ele comprará outros tantos títulos bastante semelhantes. Deve-se considerar, entretanto, que essa indústria ainda é nova e capaz de sofrer crises no futuro que obriguem seus criadores a buscarem soluções mais originais, como reforça Murray:

> “Talvez as forças sociais e econômicas nunca consigam levar a atual indústria de entretenimento para além dos lucrativos jogos do tipo ‘fogo neles!’, dos quebra-cabeças e labirintos. Mas nada impede que desenvolvedores mais sofisticados produzam histórias com mais ressonância dramática e densidade humana”[10]

Entretanto, a aclamada inovação de *The Sims* pelo fato de permitir ao jogador criar a sua própria narrativa não significa que o jogo seja totalmente aberto. Como dissemos anteriormente na descrição do jogo, ele traz um cenário típico dos subúrbios abastados norte-americanos e não há como modificar isso. Ademais, apesar de podermos estabelecer alguns objetivos diferentes, tudo induz ao consumo. “*The Sims* foi moldado para que seja bastante difícil se divertir a não ser que você compre muitas coisas”[11].

The Sims mostra claramente que há uma diferença entre ser autor e desenvolver um papel criativo dentro de um ambiente autoral[12]. Ou seja, a narrativa do jogo, por mais aberta que seja, não transforma o jogador em autor. Há limitações técnicas e ideológicas muito claras em *The Sims*, desde o ponto de vista do diálogo entre os personagens nos quais não há grande controle por parte do jogador, até o fato de o ambiente ser restrito a uma sociedade capitalista, rica, sem conflitos étnicos, religiosos, de gênero ou de classe social. Vemos em *The Sims* uma narrativa da sociedade idealizada, longe de mazelas que não sejam banalidades de uma rotina em que a felicidade está atrelada ao aburguesamento e ao consumo.

---

[9] MURRAY, Janet H. Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003. (p.61)

[10] Idem. (p.64)

[11] FRASCA, Gonzalo.“The Sims: Grandmothers are cooler than trolls” (2001a) Disponível em <www.gamestudies.org/0101/frasca/>

[12] MURRAY, Janet H. Hamlet no holodeck

A comunicação

Vale destacar em *The Sims* o papel da comunicação. Os meios de comunicação presentes no jogo (televisão, rádio, telefone, computador, jornal e livros) exercem muito pouca influência na vida dos Sims. Televisão e rádio têm o único objetivo de entreter. Não há neles nenhuma função informativa ou formativa. O telefone serve para chamar os amigos ou serviços. Não há diálogos. O computador possibilita entretenimento e a busca de empregos. No caso do jornal, apenas classificados de empregos ali existem e, finalmente, os livros servem para entretenimento (pequeno, quando comparado aos meios eletrônicos) e para o estudo de mecânica ou culinária, conhecimentos que podem ser aplicados em consertos domésticos e em dotes gastronômicos ou para garantir promoções em determinados tipos de carreiras.

A comunicação entre os Sims também é bastante limitada, pois a opção foi por ícones aleatórios em balões. Não há linguagem verbal, apenas ruídos indecifráveis com entonações que representam surpresa, alegria ou raiva. Isso gera o impedimento de uma narrativa mais aprofundada do ponto de vista reflexivo dos personagens e de suas relações entre si. “O problema é que simular relações é correntemente impossível, porque, ao contrário de em *The Sims*, elas não são apenas calcadas em ações, mas fortemente em diálogos”[13].

A neutralidade em questões polêmicas buscada pelos criadores de *The Sims* fez com que seus personagens se tornassem imunes às influências de seu ambiente. Qualquer ser humano carrega as marcas do local onde nasceu e foi criado, da cultura ali existente, das crenças e hábitos de sua casa, das relações familiares, profissionais, educacionais, midiáticas e sociais em geral. A “neutralidade” em *The Sims* não existe, as marcas em suas narrativas são de seus criadores e são elas que limitam o entretenimento do jogador.

Narrativas alternativas

Apesar das narrativas serem consideravelmente limitadas dentro do jogo, a comunidade que se desenvolveu em torno do título e que extrapolou as vizinhanças digitais dos Sims elaborou suas próprias histórias. *The Sims* oferece a possibilidade de “fotografar” alguns momentos da vida das

[13] Idem, ibidem

personagens. Na verdade, o jogador registra algum acontecimento para colocá-lo em um álbum de fotos digital que pode ser publicado na internet posteriormente. Alguns usuários capturaram instantâneos dos Sims que passavam a idéia de estarem fazendo algo diferente, e assim criaram fotonovelas, com imagens estáticas dos Sims, e publicaram na internet.

Obviamente, os criadores do jogo não contavam com a possibilidade de os jogadores montarem, com ajuda de um recurso secundário do *software*, histórias como *Ventura Family*[14], que narra a vida de duas irmãs, a mais velha sofrendo um caso de violência doméstica com os abusos do marido agressivo. Esses modelos são alguns com narrativas mais elaboradas. Existem muitos outros que fazem uso de *skins* para criar histórias grotescas, pornográficas ou qualquer ficção trivial de melodrama subverta os limites do jogo.

Assim, percebe-se que ambientes digitais, por mais fechados que sejam, estão sujeitos a modificações por parte de usuários em uma contestação de limites e regras dentro dos próprios produtos da indústria cultural.

Considerações finais

Os jogos eletrônicos são uma fatia importante da indústria cultural, rentável e influente. Contudo, não se encontra neles narrativas originais ou a oportunidade de criar histórias, ambientes e personagens sem as limitações impostas pelos desenvolvedores dos jogos. Se os meios digitais permitem tecnicamente a quebra da linearidade narrativa, uma visão arraigada aos meios analógicos impede que isso seja posto em prática nos jogos. Ademais, interesses ideológicos e comerciais cerceiam impulsos criativos dos jogadores, colocando-os na posição de meros consumidores sem que sejam produtores.

The Sims é um exemplo disso. Vende-se o maior sucesso comercial do setor como um ambiente que permite ao usuário criar suas próprias histórias e fantasias. O marketing convida o jogador a mergulhar em um laboratório de histórias a partir de metáforas do mundo real. Qualquer um pode se tornar astro do rock, empresário de sucesso ou espião internacional vivendo na casa dos sonhos, cercado de amigos belos e resolvidos em uma sociedade sem

---

[14] Os álbuns ficam disponíveis na página oficial do jogo (www.thesims.ea.com)

desigualdades, tensões sociais, pobreza ou questionamentos morais que qualquer um encontra aos montes dando uma volta no quarteirão.

A narrativa proposta pelo jogo é induzida, sua neutralidade não existe e, no fundo, as possibilidades ficcionais já foram estabelecidas quando o jogo foi concebido. Seu diálogos são importados de animações e histórias em quadrinhos e distribuídos em alguns poucos padrões para a escolha do usuário.

Quando foi anunciada a produção de um simulador da vida cotidiana, acredito que cada um imaginou qual seria a ficção que criaria, quais seriam suas comédias e tragédias, sua aventuras, seus dramas psicológicos. No fim, acabamos como Frasca[15], que disse ter passado uma semana arrumando sua casa virtual enquanto seu apartamento do mundo real era a própria concretização do caos.

Referências

FRASCA, Gonzalo. “Ephemeral games: Is it barbaric to design videogames after Auschwitz?” (2000). Disponível em <www.jacaranda.org/frasca/ephemeralFRASCA.pdf>

_____. “The Sims: Grandmothers are cooler than trolls” (2001a) Disponível em <www.gamestudies.org/0101/frasca/>

_____.“Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate” (2001b). Disponível em <www.jacaranda.org/frasca/thesis/>

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2004

KURZ, Robert. O colapso da modernização: Da derrocada do socialismo de caserna à crise da economia mundial. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

MURRAY, Janet H. Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

[15] FRASCA, Gonzalo. “The Sims: Grandmothers are cooler than trolls”