

Procedimentos no jogo virtual Colheita Feliz: entre a virtude e a regra

Bianchini, Luciane Guimarães Batistella; Oliveira, Francismara Neves de; Vasconcelos, Mario Sérgio

Veröffentlichungsversion / Published Version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Bianchini, L. G. B., Oliveira, F. N. d., & Vasconcelos, M. S. (2012). Procedimentos no jogo virtual Colheita Feliz: entre a virtude e a regra. *ETD - Educação Temática Digital*, 14(1), 1-21. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-312690>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Free Digital Peer Publishing Licence zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den DiPP-Lizenzen finden Sie hier:
<http://www.dipp.nrw.de/lizenzen/dppl/service/dppl/>

Terms of use:

This document is made available under a Free Digital Peer Publishing Licence. For more information see:
<http://www.dipp.nrw.de/lizenzen/dppl/service/dppl/>

PROCEDIMENTOS NO JOGO VIRTUAL COLHEITA FELIZ: ENTRE A VIRTUDE E A REGRA

PROCEDURES USED BY PLAYERS OF THE INTERNET GAME COLHEITA FELIZ: BETWEEN VIRTUE AND RULES

*Luciane Guimarães Batistella Bianchini¹
Francismara Neves de Oliveira²
Mario Sérgio Vasconcelos³*

Resumo

O estudo realizado⁴, apoiado em pesquisas sobre cultura moral na perspectiva teórica piagetiana, teve como objetivo investigar a relação entre virtude e regra nos procedimentos de participantes do jogo virtual *Colheita Feliz*, do aplicativo do *Orkut*. A pesquisa qualitativa, na modalidade de um estudo descritivo, analisou as condutas lúdicas de 60 jogadores, os quais foram observados durante dois meses. O *ranking* revelador do desempenho dos jogadores foi analisado em correspondência às observações dos procedimentos empregados. Os resultados apontam o predomínio do procedimento de roubo em relação ao de cultivo de produtos e permitem considerar que a ação de roubar, dominante nas suas condutas, não foi regida pela virtude – honestidade ou ausência dela (domínio moral) –, mas pela convenção das regras do jogo (domínio social), que favorecem tal procedimento, combinadas com o domínio pessoal (escolhas) e o mútuo consentimento entre os sujeitos participantes do jogo. Os dados não indicam relação entre as ações dos jogadores no campo virtual e no plano real, no que concerne ao roubo, e reforçam a ideia de que a regra é convencionalizada nos domínios de um grupo e é dependente das interações sociais nele estabelecidas, nas quais deve prevalecer o respeito mútuo entre pares. Os dados revelam, ainda, que a moral não é o elemento regulador das ações no jogo. Infere-se a importância do estudo de procedimentos de jogadores em jogos virtuais como reveladores de aspectos cognitivos, afetivo-sociais e morais aplicados em situações de interação lúdica.

Palavras-chave: Jean Piaget, 1896-1980. Cultura moral. Jogos. Ambiente virtual. Interação social.

Abstract

This study based on moral culture research and the theoretical Piagetian perspective aims to investigate the relation between virtue and rules in the procedures of participants in the Internet game Colheita Feliz (Happy Harvest) – an Orkut application. By means of descriptive qualitative analysis, the behavior of 60 participants in the game was observed during two months. The participants' performance ranking was analyzed according to the procedures they used. The results showed

¹ Doutoranda em Psicologia – UNESP/Assis. Docente do Departamento de Educação – Universidade Estadual de Londrina. E-mail: luannbi@hotmail.com – Assis, São Paulo, Brasil.

² Docente do Departamento de Educação – Universidade Estadual de Londrina. E-mail: francismara@uel.br – Londrina, Paraná, Brasil.

³ Professor Livre-docente em Psicologia do Desenvolvimento – Universidade Estadual Paulista. Diretor da Faculdade de Ciências e Letras de Assis/UNESP (2007/2011). E-mail: vascon@assis.unesp.br – Assis, São Paulo, Brasil.

⁴ A coleta de dados contou com a participação da aluna Priscilla Garcia Niwa, do Curso de Pedagogia da UEL e membro participante do projeto “A construção da resiliência em escolares: uma proposta de intervenção por meio de jogos nas salas de apoio à aprendizagem”, da Pró-Reitoria de Pesquisa e Graduação da Universidade Estadual de Londrina – PROPPG/UEL, no ano de 2010.

predominance of the crop stealing procedure in comparison with the crop cultivation procedure and allowed to consider that the action of stealing of the participants was not guided by the universal principles of virtue, honesty or lack of it (moral domain) but by the playing convention for the game (social domain) favoring the stealing procedure, and also by personal domain (choices) and mutual agreement among the subjects participating in the game. The data did not indicate connections between the participants' actions inside and outside virtual and real fields with regard to stealing, and reinforced the idea that rules are conventionalized in the domain of a group and depend on social interactions by which mutual respect among peers must prevail. The data also shows that morality is not the regulatory actions in the game. The results also showed the importance of carrying out research on procedures used by computer game players since such procedures can demonstrate cognitive, moral, affective and social aspects perceived during playful interaction situations.

Keywords: Jean Piaget, 1896-1980. Moral culture. Games. Virtual environment. Social interaction.

INTRODUÇÃO

Na ânsia de entender a conduta do ser humano em suas inter-relações, a cultura moral se apresenta como uma importante perspectiva de análise, por enfatizar o desenvolvimento sociomoral com relação aos valores éticos que nos orientam nas ações para com o outro.

Mas será que isso basta para compreender as ações morais? La Taille (2000, 2006) aponta que, para compreender a conduta moral, faz-se necessário também investigar as virtudes, uma vez que comparecem tanto na gênese como no percurso do desenvolvimento moral, enquanto dimensão afetiva da moral, e se articulam às qualidades do “eu”, tornando-se fonte motivadora da ação moral.

Piaget (1994) nos fala das articulações entre afetividade e cognição e atenta para o fato de serem os aspectos afetivos a mola propulsora das ações intelectuais de um sujeito. Nesse sentido, o estudo das virtudes revela que interagimos com o outro e com os objetos da cultura motivados por trocas que, em si, significam circulação de afetos e sentimentos (amor, admiração, culpa, medo, vergonha, etc.), que participam da construção da personalidade moral. Essas trocas caracterizam um processo dinâmico e constante de valoração, necessário à existência humana enquanto alimento responsável não só pela movimentação dos afetos, como pela significação de nossas atitudes e da representação de “si” de cada indivíduo.

La Taille (2000, p. 111) afirma que “as ‘representações de si’ formam a identidade de cada pessoa e são sempre valorativas”. A valoração do eu (solidário, generoso, honesto, etc.), por sua vez, favorece o estabelecimento de um quadro de referência sobre as ações

esperadas de um indivíduo. Dito de outro modo, numa leitura valorativa sobre o “eu”, a virtude refere-se a qualidades desejadas, nas palavras de La Taille: “valor desejável e admirável, leitura ética da personalidade”, que nos permite reconhecer quais são as ações esperadas de cada um como ser humano (LA TAILLE, 2000, p. 111).

Para Noguchi e La Taille (2008, p. 17), virtudes como “[...] a coragem, a generosidade, a lealdade, a solidariedade, a humildade, etc., são incontornáveis” na compreensão das ações morais e, sendo assim, os estudos relativos à moral terão maior entendimento à medida que integram o tema virtude às ações morais. Estabelece-se, então, uma relação de interdependência entre as virtudes e a ação moral, visto que, “para entender o universo moral dos seres humanos, é necessário e rico pesquisar como avaliam e julgam diversas virtudes” (NOGUCHI; LA TAILLE, 2008, p. 18).

No caso do presente estudo, instigou-nos investigar o modo como regras de um jogo convencionam a ação de roubar e a relação com a virtude honestidade no contexto da interação lúdica virtual.

Os estudos de Piaget (1992) sobre a moral apontam a existência de domínios nessa construção: o domínio moral – princípios gerais –; o domínio convencional – regras de um grupo ou comunidade –; e o domínio pessoal – preferências.

Ainda que de forma resumida, optamos, primeiramente, por considerar as interações sociais para, em seguida, abordar aquelas que se estabelecem por meio dos jogos virtuais. Na perspectiva de Piaget (1973a), aporte teórico que norteia as discussões neste artigo, as interações são tratadas como essenciais ao desenvolvimento do sujeito. Defende o autor que, dependendo do tipo de interações estabelecidas entre indivíduos, resultarão consequências para o seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e moral (OLIVEIRA, 2005).

O autor, na obra intitulada *La Psychologie de l'Intelligence* (1947), analisa a relação entre as dimensões do social e do cognitivo na construção do conhecimento, considerando que a ação do meio social sobre os indivíduos é similar à ação do meio físico. É imprescindível reconhecer que o homem, continuamente, transforma a si mesmo na interação com a sociedade, ao receber dela um sistema de signos que implica na modificação de seu pensamento, requisitando dele o cumprimento de normas, padrões e regras pertinentes aos valores que sustentam a vida social. Porém não só recebe, como atua dialeticamente na constituição dos mesmos elementos que o afetam socialmente. Sobre esta questão, analisa o autor:

Cada relação entre indivíduos (a partir de dois) os modifica de fato, e constitui, portanto, já uma totalidade, de tal modo que a totalidade formada pelo conjunto da sociedade é menos uma coisa, um ser ou uma causa que um sistema de relações. Mas tais relações são extremamente numerosas e complexas, visto que constituem de fato tanto uma trama contínua na história, em virtude da ação das gerações umas sobre as outras, quanto um sistema sincrônico de equilíbrio a cada momento da história. (PIAGET, 1947, p. 187).

Uma dada compreensão da perspectiva teórica piagetiana permite localizá-la na negação dos referenciais próprios ao empirismo e ao apriorismo, afirmando-a no contexto do construtivismo interacionista.

Tratemos, portanto, da forma de interação pertinente a este estudo – as interações no campo da virtualidade. Que relação é possível estabelecer entre as interações presenciais e as virtuais, no que concerne à virtude? Nos espaços virtuais, os sujeitos reúnem-se por objetivos comuns; podem fazer parte de novos grupos, compartilhar significados, valores, enfim, agir de diferentes formas, dependendo de como estão postas as regras da comunidade virtual, e todas essas relações se estabelecem no campo da virtualidade entre sujeitos que não convivem na mesma realidade, necessariamente.

Considerando que se trata de uma temática recente na pesquisa, pautamo-nos nas considerações de Bauman (2001; 2004), um sociólogo estudioso da vida social e das mudanças nela ocorridas por meio das telecomunicações. O autor alerta para o fato de que a vida pós-moderna é marcada pela extraterritorialidade e pela fluidez, que provocam circulação rápida e eficiente tanto do capital quanto da informação. Como contrapartida, ou efeito secundário, o autor constata a mudança nos relacionamentos interpessoais. Fugindo ao simplismo de mera comparação e julgamento entre o real e o virtual, de forma radical, Bauman (2004, p. 13) chega a afirmar que “as relações virtuais [...] estabelecem o padrão que orienta todos os outros relacionamentos”. Isto equivale a afirmar que o virtual tem imposto um padrão ao real, o que evidencia a indissociabilidade entre os dois domínios.

Pensemos, portanto, nessa conjunção virtual, tomando por base a análise de Nicolaci-da-Costa (2005, p. 51), que, em seu estudo sobre a sociabilidade nos meios virtuais, comenta como as relações se estabelecem entre “[...] pessoas que não se conhecem fisicamente, travadas e mantidas por meio das redes digitais de telecomunicação interativa [...] definidas, de modo indireto e confuso, por oposição aos relacionamentos ‘reais’ (face a face, olho no olho, etc.) [...]”.

Saleme e Queiroz (2009) realizaram uma pesquisa⁵ com o objetivo de demonstrar a aplicabilidade da abordagem da Teoria das Trocas Sociais (TTS), apoiada na perspectiva teórica de Piaget, cujo estudo implica em descrever e classificar as interações sociais na virtualidade. Tomando por base esses referenciais, Saleme e Queiroz (2009) elegeram o jogo virtual *The Sims*, pela facilidade de simulação de situações sociais reais e pelas interações entre o jogador, os personagens e os utensílios do ambiente de jogo. As interações foram classificadas por categorias criadas especificamente para a pesquisa. Com base nas classificações, foram identificados os modos de agir dos participantes durante as interações que se estabeleciam no jogo. O resultado obtido com um dos participantes demonstrou que, no ambiente do *The Sims*, é possível descrever as interações de trocas sociais como apontadas por Piaget. Para os autores, uma troca “[...] é uma seqüência de ações e prestação de serviços entre indivíduos, envolvendo ainda valores específicos, sendo esses o investimento, satisfação, reconhecimento e crédito” (SALAME; QUEIROZ, 2009, p. 1).

Consideramos que o ambiente do jogo *Colheita Feliz* configura uma realidade, ainda que virtual, para discutirmos a presença ou a ausência do roubo (sob a perspectiva da virtude) em um grupo de jogadores virtuais. Tomando por base essas considerações, questionamos se o valor das ações no jogo seria regido pela mesma medida de uma ação considerada virtuosa na realidade social não virtual. No caso do jogo virtual, uma comunidade comum os reúne, o interesse pelo jogo os relaciona, mas como fica a cultura moral aí instalada? Como a virtude honestidade pode ser compreendida nesse contexto? O que a regra (convenção do jogo) pode autorizar que a virtude não acataria? Poderia a escolha de procedimentos no jogo pelo jogador (roubar produtos dos demais jogadores ou apenas cultivar) revelar princípios morais?

Destacamos dois posicionamentos na compreensão destas questões. Por um lado, encontram-se pesquisadores que, assim como Abreu (2003), defendem que alguns jogos virtuais apresentam, mediante suas regras, uma realidade distinta de trocas com o mundo real, muitas vezes até contrárias àquelas socialmente aceitas. É o caso de *Carmageddon* (jogo de corrida com objetivos de bater em seus oponentes, incendiar pessoas, atropelar, etc.) e *Counter Strike* (confronto entre dois grupos: terroristas e policiais com objetivos de implantar/desarmar bombas, fazer/resgatar, etc.), entre outros.

⁵ Na revisão dos estudos apoiados na perspectiva de Piaget, localizaram: Behar (2004), Costa (2004; 2005), Costa e Dimuro (2005a; 2005b), Garcia; Costa; Franco (2004), Lee e Nass (2003), Moore e Ducheneaut (2004), Rodrigues e col. (2003) e Sims (1997).

Outra questão apresentada pelo autor aponta que os jogos virtuais também podem “superdimensionar” valores, por intermédio de suas regras, como valorizar a competição, quando reforçam pontuação e bom desempenho do jogador, comércio, etc. Ou seja, algumas regras, apesar de não estarem explícitas, suscitam valores que podem manter-se ocultos ou refreados nas interações presenciais, mas são utilizados amplamente pelo sujeito, em função do seu objetivo de vencer o jogo virtual.

Pesquisas que tomam o aporte piagetiano como referência, como o livro organizado por Macedo (2009), consideram as situações de jogo (virtuais ou não) um espaço rico para observações das ações interativas dos sujeitos. Piaget (1992) se apropriou desse espaço (o jogo) para refletir sobre o juízo moral e constatou que a noção de regras no sujeito é compreendida de modo diferente em decorrência de seu desenvolvimento psíquico.

No início de seu desenvolvimento moral, a criança compreende as regras do jogo como algo sagrado, imposto pela tradição e não construído pelos jogadores. Nesse sentido, ela não compreende a regra como necessária para harmonia do grupo, e sim como algo imutável que ali está posto heteronomamente. Com seu desenvolvimento moral, o sujeito pode chegar à autonomia, tal como o adolescente ou o adulto que, tendo entendido a importância das regras no jogo, segue-as como acordo mútuo entre eles para que o jogo se realize. O sentimento de necessidade e não mais de obrigatoriedade, como ocorria no período anterior, torna-se o regulador das ações e evidencia que houve compreensão das razões pelas quais as regras se constituem (PIAGET, 1992, p. 311).

As interações em jogos virtuais poderão ocorrer entre sujeito-sujeito (em tempo real), entre sujeito-sujeito (em tempo virtual e sem uma interação recíproca) e sujeito-jogo; portanto, há modos específicos de interações que precisam ser investigados (SALEME; QUEIROZ, 2009).

Refletir sobre os significados e os valores pertinentes a esses ambientes de jogo virtual é importante, porque esses significados são construídos dia a dia nas relações que se tecem e que trazem seus desdobramentos para o cotidiano escolar. Ignorar algo que põe em relação um número tão elevado de pessoas é deixar de participar de um importante indicador do processo de significação das interações entre os jovens na atualidade.

Ramos (2008) aponta que os jogos virtuais – utilizados para criar possibilidades de representação de papéis e constituição de mundos virtuais, nos quais comportamentos são autorizados e vivenciados pelos jogadores a todo o momento - têm grande potencial midiático. Assim, uma ação que fere a virtude (não roubar) tem sua ação justificada pela autorização do grupo e da regra que (re) significa essa ação sob outra lógica, a lógica do jogo.

O jogo *Colheita Feliz*, escolhido para análise neste artigo, pertence ao *site* de relacionamentos *Orkut* e tem chamado a atenção pela participação de um grande número de usuários de todas as idades. No período de coleta dos dados, constatamos 19.346.807 usuários, com idade entre 20 e 60 anos.

Esse aplicativo é uma réplica virtual de ações próprias a quem possui uma fazenda e, por meio dela, produz bens de consumo. Ao ingressar no jogo, inicia-se um tutorial, que demonstra, passo a passo, os principais comandos e possibilidades de ações. Em linhas gerais, o jogo possibilita que o jogador monte sua fazenda, plante e colha, crie animais e decore seu ambiente. Além disso, o participante poderá invadir a fazenda de seus amigos para roubar frutos e a produção dos animais; colocar pestes e pragas na fazenda do colega, além de ajudá-lo a manter a plantação livre de pestes e pragas; e, ainda, presenteá-lo com flores, as quais resultarão em pontuação para quem as recebe. Outra possibilidade é comprar – com dinheiro real, por meio de cartão de crédito ou boleto bancário – a intitulada “moeda verde”, que dá acesso à compra de novas terras (aumentando, assim, a plantação), alguns animais, produtos e decoração do ambiente.

Diariamente, o assistente pessoal apresenta um relatório de tudo o que ocorreu na fazenda do jogador. Nesse relatório, identificam-se os nomes dos jogadores que visitaram a sua fazenda, bem como quais ações desempenharam: se a cultivaram ou roubaram-na, qual a quantia e o produto envolvido na ação do jogador.

A estrutura desse jogo nos provoca reflexões sobre os significados dos procedimentos empregados e, em especial, do roubo, além de nos convidar à reflexão sobre o respeito mútuo e a regra. No presente artigo, objetivamos analisar os procedimentos empregados por jogadores em situação lúdica diante de um jogo virtual, cujas regras e objetivos incorporam a ação de roubar produtos dos demais jogadores.

Espera-se estabelecer uma possível relação entre a virtude da honestidade (o roubar como moralmente errado – domínio moral), as regras do jogo (domínio convencional – o roubar, além de ser permitido, favorece o progresso do jogador nos níveis do jogo) e as

escolhas dos jogadores (domínio pessoal – relativo ao respeito pelo outro). A hipótese de pesquisa considera que os domínios moral, convencional e pessoal revelar-se-ão interdependentemente nas situações lúdicas no jogo virtual *Colheita Feliz*.

MÉTODO

A pesquisa realizada integra um projeto maior intitulado “A construção da resiliência em escolares: uma proposta de intervenção por meio de jogos nas salas de apoio à aprendizagem”, da Pró-Reitoria de Pesquisa e Graduação da Universidade Estadual de Londrina – PROPPG/UEL –, e constituiu parte das produções do GT/CNPQ: “A Importância dos Jogos em Psicologia e em Educação”, em 2010. Foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos/UEL, sob nº 007/10.

De acordo com Barros e Lehfeld (2000, p. 70), “a pesquisa descritiva engloba dois tipos: a pesquisa documental e/ou bibliográfica e a pesquisa de campo”. Usamos, neste estudo de abordagem descritiva, a segunda forma – pesquisa de campo –, que nos orientou na investigação das condutas de jogadores virtuais no jogo *Colheita Feliz*. Afirmam Heerd e Brandt (2009, p. 39) que o estudo de campo “[...] é basicamente realizado por meio da observação das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar as explicações e interpretações do que ocorre naquela realidade”.

Considerando que este estudo investigou um jogo que ocorre na virtualidade, optamos pela observação sistemática, seguida de análise dos procedimentos empregados pelos jogadores. Como objetivávamos relacionar, nos procedimentos dos jogadores, virtude e regras, focamos as observações nas ações de roubo e de cultivo de produtos. A observação sistemática possibilitou elencar, antecipadamente, as categorias a serem observadas, para proceder à descrição precisa dos procedimentos. Antes da coleta de dados, elaboramos um plano específico para organização e registro das informações, como protocolo norteador das informações a serem retiradas das situações de jogo.

Participantes

O jogo *Colheita Feliz*, como já mencionado, ocorre no ambiente virtual do *site* de relacionamentos *Orkut*. Para ter acesso ao jogo, é preciso estar cadastrado nesse *site*. Assim, a seleção dos jogadores atendeu ao critério de pertencimento de uma das autoras do artigo a um

grupo de jogadores que compõe seus contatos no *Orkut*. Por *e-mail*, foi enviado ao grupo um termo de esclarecimento e livre consentimento (TCLE) (sobre o estudo, para que obtivéssemos autorização para observar e analisar os movimentos de cada jogador durante o jogo, conforme as Resoluções 196/96/CNS e 016/2000/CFP, que regulam a ética em pesquisa com seres humanos. A coleta de dados ocorreu no ambiente da virtualidade, tendo em vista que esse grupo só se reúne na condição de jogadores de uma mesma modalidade de jogo virtual. O referido grupo envolve, em sua totalidade, 85 jogadores. Entretanto, recebemos retorno de 60 autorizações dos jogadores (TCLE), que constituiu a amostra N=60, oriundos de diferentes cidades do País. A idade dos participantes oscila entre 20 e 60 anos.

Procedimentos de coleta e análise de dados

A coleta de dados foi realizada em etapas, dado o dinamismo do jogo, que ocorre em tempo integral e com número de acessos e horários distintos para cada jogador. Dito de outro modo, eles não jogam entre si e nem mesmo simultaneamente. A virtualidade permite que um jogador acesse a fazenda do outro e que sua ação promova interferência no jogo (plantio e produção) do outro. Vale explicar que cada jogador, além de pertencer a esse grupo que estamos analisando, também tem, em seus contatos, outros jogadores que não pertencem à rede de contatos da jogadora utilizada como referência. Assim sendo, nesse *ranking*, ele assume uma posição que não, necessariamente, confere com a posição que ocupa em outro grupo de contatos, não considerado em nossa análise. Cada jogador acessa sua “fazenda virtual” e a dos demais jogadores em seu tempo e modo, e suas ações promovem alterações constantes no *ranking* geral (posição e resultados de cada jogador no jogo).

O acompanhamento das modificações no jogo exigiu vários acessos por parte das pesquisadoras, já que, por ser jogo, não é algo estático a ser observado; e, neste caso específico, torna-se ainda mais oscilante e progressivo, devido ao fato de que não é regido por aspectos físicos (tabuleiro, peças materializadas), nem pela temporalidade ou periodicidade de acessos. Por isso, a coleta foi realizada em dias diferentes e, em cada acesso, foram empregadas aproximadamente seis horas para observação e registro dos resultados das ações dos participantes, da mobilidade do jogo, das alterações no *ranking*, etc. Optamos por registrar os resultados do *ranking* em um acesso final, feito no período da madrugada (quando o jogo sofre menos alterações), o que denota frequências relativas. Objetivando observar as escolhas dos participantes (plantio e cultivo ou roubo) para atingirem suas pontuações,

investigamos cada produto e o modo como o jogador o obteve, uma vez que o jogo registra o que foi roubado e plantado em cada item.

Três categorias são apresentadas no tutorial do jogo: dinheiro, experiência e popularidade, e as posições dos jogadores nestas categorias sofrem modificações contínuas. São três *rankings* classificatórios diferenciados, com o mesmo grupo de jogadores. Por essa razão, eliminamos dois *rankings* (dinheiro e popularidade), porque o aplicativo do jogo não registra com precisão a estratégia empregada pelos jogadores nesses quesitos. A categoria popularidade é evidenciada pelo número de flores recebidas, porém o jogador pode enviar flores a si mesmo, o que falseia a popularidade dele no grupo. Optamos, portanto, pela categoria experiência, porque nela estão detalhadas as ações dos jogadores em relação a cada produto adquirido.

Ainda como procedimento de análise, reunimos os participantes em quatro grupos, representados pelas letras A, B, C e D acrescidas da numeração correspondente à posição em que ocupavam no jogo no *ranking* experiência. Assim, os sujeitos que, no último dia da observação, ocupavam as posições 1 a 15 foram agrupados no grupo A. Ao grupo B, corresponderam os jogadores das posições 16 a 30. O grupo C reuniu os participantes de 31 a 45 e, no grupo D, encontram-se os jogadores que ocupavam as posições de 46 a 60 no *ranking*.

Os resultados do estudo

Devido ao grande volume de dados, organizamos uma síntese dos achados deste estudo, visando a analisar a relação entre a virtude (honestidade) e a autorização da regra (convencionada) para roubar. Verificamos as posições classificatórias dos jogadores no *ranking* da experiência e o tipo de estratégias que mais empregaram (roubo ou plantio).

Nesse sentido, interessou-nos considerar o apelo do jogo ao roubo. Conforme apontamos anteriormente, além de haver uma elevação indireta da experiência (porque, quando rouba, o jogador ganha dinheiro, que poderá se reverter em mais produtos que serão colhidos, resultando em pontos de experiência), há um aumento da quantia de dinheiro; e, gradativamente, sobe a posição do jogador, cada vez que rouba dos parceiros. Portanto, o incentivo ao roubo aparece de forma falseada, visto que o roubar depende da escolha do jogador; porém, se ele não rouba, dificilmente conseguirá competir com aquele que rouba no

jogo. O jogador que rouba poderá subir de nível mais rapidamente, tendo a possibilidade de adquirir sementes mais caras, que são as mais produtivas e geradoras de maior rentabilidade.

As ações apresentadas no jogo fazem parte de escolhas pessoais do jogador (domínio da preferência), ou seja, o sujeito não é obrigado a roubar, visto esta regra não aparecer como imperativa, mas como uma possibilidade entre outras. Entretanto, em cada item a ser adquirido, é possível identificar que, ao roubar de outro jogador, os esforços são poupados – entre eles, dinheiro e tempo. Um jogador que tem mais tempo *on-line* e acessa o jogo com maior frequência pode, muito facilmente, adquirir os produtos pela via do roubo, sem que lhe sejam demandados tempo, investimento em sementes, implementos, cuidado em retirar a erva daninha, trabalho de colheita, etc.

Ainda com relação ao tempo gasto pelo jogador que rouba, constatamos que ele obtém os produtos de forma imediata, enquanto o jogador que planta e espera pela sua colheita leva de dez até mais ou menos 50 horas para colher seu produto. Embora o número dos itens roubados (cada acesso permite o roubo de uma unidade de cada produto) possa ser comparativamente menor ao colhido numa safra, mesmo assim, o roubo é vantajoso, já que, ao final, dependendo do número de fazendas acessadas, a quantidade de unidades pode ser maior. Isso quer dizer que roubar uma unidade de cada jogador do seu grupo é mais eficaz do que plantar uma safra para obter a mesma quantidade.

Tomemos mais um exemplo de um fragmento de nossa observação: um jogador roubou 25 melões e sete uvas. Os produtos foram para o depósito, e foi perguntado ao jogador se queria vendê-los. Esse roubo em uma única fazenda gerou, em moedas, R\$ 6.777,00. Esse dinheiro, automaticamente, foi disponibilizado para a compra de qualquer produto. Nesse caso, o jogador optou por comprar um fertilizante que antecipou em seis horas a germinação de uma planta de abacaxis que estava programada para ocorrer em 10 horas e 40 minutos. Se esse jogador fosse plantar os melões, o valor de sementes e defensivos e o tempo de germinação acarretariam um prejuízo que, no caso do roubo, foi evitado e transformado em lucro imediato.

Outra condição observada como favorecedora do roubo é que o jogo não supõe, por exemplo, maior premiação ou bônus àquele que cultiva, em detrimento do que rouba. O produto roubado é incorporado à fazenda do jogador da mesma forma que o produto que ele plantou e cultivou. Pode-se observar ainda que um jogador com bom nível de popularidade e

que tem em seu depósito itens a serem vendidos pode receber bônus pela venda de itens cultivados tanto quanto pela venda de itens roubados.

Nas tabelas a seguir, procuramos evidenciar três situações predominantes nas condutas de jogo. A primeira coluna demonstra os produtos que foram apenas cultivados e colhidos, sem qualquer ação de roubo. A segunda coluna é o oposto da primeira e revela ações em que apenas o roubo foi utilizado. A terceira coluna apresenta ações mistas, que indicam o que foi roubado e também colhido por meio da própria produção e que se reverteu em dinheiro para ser posteriormente investido na própria fazenda. As tabelas evidenciam que as ações mistas são as predominantes, porque, se o que é roubado é revertido em produção, o jogador ganha nos investimentos duas vezes.

TABELA 1

Procedimentos utilizados por jogadores do Grupo A para obter produtos⁶

Grupo A	Itens colhidos	Itens roubados	Itens roubados e colhidos	Total de produtos
A1	0	11	30	41
A2	4	3	34	41
A3	3	4	34	41
A4	1	6	21	28
A5	1	1	36	38
A6	1	7	31	39
A7	0	6	31	37
A8	1	8	24	33
A9	0	8	27	35
A10	0	11	26	37
A11	0	6	30	36
A12	0	7	31	38
A13	0	6	29	35
A14	0	4	31	35
A15	6	0	29	35

TABELA 2

Procedimentos utilizados por jogadores do Grupo B para obter produtos

Grupo B	Itens colhidos	Itens roubados	Itens roubados e colhidos	Total Produtos
B16	0	9	27	36
B17	0	3	29	32
B18	0	5	30	35
B19	4	7	23	34
B20	0	9	27	36
B21	2	6	30	38
B22	0	6	28	34
B23	0	5	29	34
B24	0	10	26	36
B25	0	4	29	33
B26	0	6	26	32
B27	0	12	26	38
B28	0	5	28	33
B29	0	7	23	30
B30	0	7	26	33

⁶ FONTE – Os autores (Tabelas 1, 2, 3 e 4). **Legenda:** **Coluna 1-** Identifica os jogadores por seus grupos de acordo com a posição que ocupavam no *ranking* de pontuações. **Coluna 2-** Revela a quantidade de produtos que foram conseguidos pelos jogadores segundo o procedimento de colheita adotado. **Coluna 3-** Revela a quantidade de produtos que foram conseguidos pelos jogadores por meio do procedimento de roubo. **Coluna 4-** Revela a quantidade de produtos que foram conseguidos pelos jogadores mediante o procedimento de colheita e roubo. **Coluna 5-** Total de itens por jogador.

TABELA 3
 Procedimentos utilizados por jogadores do Grupo C para obter produtos

Grupo C	Itens colhidos	Itens roubados	Itens roubados e colhidos	Total produtos
C31	1	4	27	32
C32	0	5	28	33
C33	0	7	29	36
C34	0	12	24	36
C35	0	6	27	33
C36	0	7	29	36
C37	1	5	26	32
C38	0	10	23	33
C39	0	9	24	33
C40	4	10	21	35
C41	0	9	25	34
C42	20	0	8	28
C43	0	10	23	33
C44	0	11	24	35
C45	0	9	22	31

TABELA 4
 Procedimentos utilizados por jogadores do Grupo D para obter produtos

Grupo D	Itens colhidos	Itens roubados	Itens roubados e colhidos	Total produtos
D46	0	11	23	34
D47	0	14	23	37
D48	0	11	21	32
D49	0	6	26	32
D50	1	7	23	31
D51	0	11	21	32
D52	0	8	24	32
D53	0	5	25	30
D54	0	7	24	31
D55	0	17	17	34
D56	0	6	25	31
D57	0	16	17	33
D58	0	13	18	31
D59	0	10	20	30
D60	0	14	18	32

Fica fortemente evidenciado, pelas condutas dos jogadores, que, nos quatro grupos constituídos, a ação de roubar é predominante. Ela pode ser percebida no exemplo dos jogadores A1 e D60, que ocupam posições antagônicas no *ranking* (a primeira e a última posição respectivamente) e cujo jogo se assemelha no fato de que não houve sequer uma ação que não empregasse a estratégia de roubo. Entretanto, o que os diferencia em termos de posição é a quantidade de unidades roubadas e cultivadas, envolvendo todos os tipos de produto.

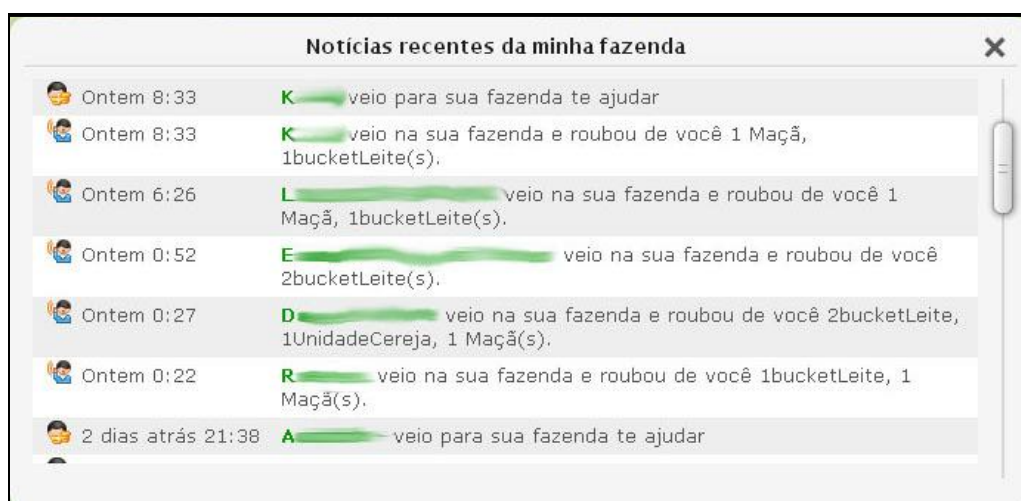
TABELA 5 – Comparativo de procedimentos entre os sujeitos que ocupam a primeira e a última posição no *ranking*⁷

Grupo A	Só Colhido	Só Roubo	Roubado e colhido	Total Produtos
A1	0	2851 unidades	123.885 unidades	124.136 unidades
D60	0	538 unidades	7341 unidades	7879 unidades

É interessante destacar que, além da autorização dada – por meio da estratégia do jogo – para o roubo, o aplicativo mostra, no ícone “Assistente da Fazenda” – uma janela intitulada: “Notícias recentes da minha fazenda” –, quem foi o visitante e qual a ação praticada por ele. Dessa forma, estabelece-se um consenso de que, se a ação é conhecida pelo “dono da fazenda”, ela é atenuada em seu “dano”. Do mesmo modo, são também evidenciadas as ações de benfeitorias e os roubos realizados, como exemplifica o Quadro 1, do qual, foram retirados os nomes dos jogadores e a identificação do “dono da fazenda”.

QUADRO 1

Demonstrativo do registro dos procedimentos dos parceiros na fazenda de um dos jogadores⁸



⁷ FONTE – Os autores.

⁸ FONTE – Assistente do jogo *Colheita Feliz*.

O acesso a esse dado pelo dono da fazenda poderá resultar em novas ações. Por exemplo: o jogador, ao saber que foi roubado por um colega, poderá responder da mesma maneira (roubando-o), ou enviar-lhe presentes para constrangê-lo ou agradá-lo, objetivando, assim, não ser mais roubado; poderá colocar pragas e pestes para prejudicar o colega; ou, ainda, comprar um cachorro, que cuidará da sua fazenda contra roubos. De modo geral, entendemos que essas informações “soam” como uma convocatória a novas ações dos jogadores, uma vez que as regras do jogo permitem (domínio convencional) todas essas possibilidades e significam todas as ações (independentemente de quais sejam) como ações autorizadas pelo grupo de participantes (domínio pessoal); por isso, são percebidas como adequadas do ponto de vista moral, ou seja, não ferem a virtude da honestidade (domínio moral).

Quanto à popularidade do jogador como condição de evolução nos níveis de jogo, a elevação ocorre cada vez que ele recebe uma flor. Cada jogador pode decidir a quem encaminhar as flores, que não podem ser roubadas e cuja função é presentear. Entretanto, o *ranking*, nessa categoria, pode ser burlado, uma vez que o jogador, em vez de enviar as flores a outro jogador – como indica a regra do jogo –, ele as envia para si mesmo; e, desse modo, aumenta a sua pontuação na popularidade, que se reverte em mudança de nível e ganho de pontos na categoria experiência.

Fica fortemente evidenciado, nas tabelas demonstrativas das condutas dos jogadores, que, nos quatro grupos constituídos, a ação de roubar é predominante e motivada pela forma como as regras do jogo estão postas.

Tomamos uma citação de Piaget (1973b, p. 117, grifo do autor), na qual ele afirma:

[...] para cada indivíduo, segundo as finalidades que ele se propõe atingir e os meios que emprega ou conta empregar no prosseguimento destas finalidades, todos os objetos e todas as pessoas que o interessam (inclusive ele mesmo), assim como todas as ações, trabalhos e de forma geral todos os “serviços” atual ou virtualmente prestados por eles, são suscetíveis de ser avaliados e comparados segundo algumas relações de valores, relações que constituem precisamente uma “escala”.

E incorporamos a análise de Saleme e Queiroz (2009, p. 221, grifo do autor) quando refletem que:

[...] a interação social virtual pressupõe um espaço de ação, e uma troca aí estabelecida. A presença social nesse espaço não precisa ser, necessariamente, ligada à presença física, pois pode se localizar em diferentes dimensões espaço-temporais. O social se caracteriza, desse modo, como “espaço de encontro”, e se consideramos que nossas experiências são dominadas por categorias de espaço e tempo, o “virtual” pode ser adotado também como esse espaço de ação, ou simplesmente como “espaço dos fluxos” de ações sociais, dentre outras [...].

Entendemos que as ações dos participantes estão vinculadas a valores próprios ao contexto de uma dada interação, tal como assegura Piaget (1973b), e que a interação social virtual como “espaço de encontro” está pautada no convencionalizado nas ações dos jogadores, tal como afirmam Saleme e Queiroz (2009). É possível compreender que, no jogo *Colheita Feliz*, a ação dos sujeitos não está orientada pela virtude moral (honestidade), e, sim, pelo domínio social que impregna o “espaço dos fluxos de ações” e transcende a territorialidade e a temporalidade, ampliando o espaço de interjogo, no qual a ação de roubar não é alheia ao que é convencionalizado pelas regras e é consentida mutuamente entre os jogadores.

La Taille (2001, p. 95) aponta que, no caso da virtude, “os valores associados às representações de si podem ser não morais (por exemplo, ser bonito, rico, inteligente), podem até ser imorais (ser violento, despótico, esperto, etc.) e podem ser morais”. Tomando isso por base, no presente jogo, as ações esperadas e as virtudes que as caracterizam não são diretamente correspondentes ao contexto real. A ação, no caso do jogo, não estaria regulada pela moral, mas relacionada aos possíveis procedimentos que a regra permite (dimensão cognitiva e afetiva).

Como possibilidade de reflexão sobre as questões afetivas presentes no jogo, evidenciam-se algumas motivações: ampliação da rede de contatos por meio da interação virtual; qualificação do “eu” diante do grupo; representações de “si”, tais como ser inteligente, ser popular, ter dinheiro. Ao ganhar *status*, o jogador ocupa um lugar de destaque no *ranking* e apresenta ações que serão qualificadas com base no que é desejável ao grupo; e, com isso, obtém satisfação do eu. A virtude moral, neste caso, pode se tornar secundária, para dar lugar à popularidade necessária diante do grupo. O procedimento de roubo adotado pelos participantes pode manifestar-se mais relacionado à necessidade de ganhar posições do que como regulador da virtude de honestidade diante do grupo.

É importante destacar que as regras convencionalizadas coletivamente pelo grupo proporcionam um ambiente em que novos tipos de interações se estabelecem, mesmo quando o sujeito não se dá conta disso ou não tem, *a priori*, intenção de que ocorram. A fluidez e a

dinâmica criadas por meio das distintas possibilidades de interação tornam o espaço do jogo virtual rico e humanizado. Vale ressaltar, inclusive como limitador do alcance da pesquisa realizada, que as questões relativas à dimensão individual, tais como personalidade, disposições para a honestidade ou outros indicadores identitários, não foram tratadas na relação virtude-honestidade/procedimento de roubo no jogo, por não corresponderem aos objetivos do presente estudo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste estudo possibilitou muitas reflexões sobre a relação entre os domínios moral, social e pessoal no jogo virtual. Na articulação entre a virtude (honestidade) e a convenção da regra, no modo como estava estabelecida no jogo, a ação de roubar traz implícita a significação/valoração de procedimento inteligente, próprio de um sujeito cuja virtude principal é ser habilidoso.

Que valores norteiam tais ações? Se entendermos que o espaço da virtualidade é um contexto agregador de pessoas e, por suposto, de seus valores; que tal contexto não é generalizável a outros contextos, já que diferem substancial e essencialmente em sua constituição. É preciso considerar que, no espaço de interjogo e, em especial, na virtualidade, o roubo como estratégia de jogo carrega valores aí constituídos que autorizam a ação que, no plano da virtude do mundo real, não necessariamente seria aceita. Isso está diretamente relacionado ao espaço criado pelo jogo, e não apenas ao fato de ser um jogo virtual.

Outro modo de analisar esta questão, porém integrado ao primeiro, seria considerar que a regra do jogo estabelece uma “verdade” diferente da “verdade da vida”, independentemente de se tratar de um jogo virtual ou não; e, em ambos os casos – vida e jogo –, a referência é importante na significação da virtude. Assim, o que pode ser julgado como erro, transgressão, falta de virtude em um dado sistema – as inter-relações no espaço real – não necessariamente assim se manifesta no espaço da virtualidade, por exemplo. Sobre esta questão, analisa Macedo (2008, p. 196-197):

Valorizar a verdade como referência é assumir que ela é sempre relativa a um sistema. [...] A idéia da verdade como referência é muito importante [...], ou seja, costumes, normas morais, códigos de conduta têm sempre como referência aquilo que a tradição, os legisladores, os formadores de opinião ditam como certo e bom. Transgressões marcam ou criticam os limites, os abusos, as contradições ou conflitos dessas referências.

Em possibilidades futuras de pesquisa envolvendo este jogo, seria importante considerar o uso de dinheiro real para compras fictícias, por romper com a virtualidade do jogo. Misturam-se as realidades de tal modo que os jogadores podem comprar (no plano real, com dinheiro real, mediante cartões de crédito e boletos bancários) “moedas verdes” a serem usadas na fazenda virtual. Ou seja, dinheiro real revertido em terrenos irreais, implementos agrícolas fictícios, animais virtuais, etc.

Qual o poder do jogo? Que domínio pode exercer? Ele fascina pela magia libertária, pelo simbolismo que contém; e pode, ao mesmo tempo, exercer controle e aprisionamento, o que mostra a importância de reflexões e estudos científicos que o tomam por objeto de análise e indicam tal objeto de pesquisa como continuidade das reflexões que fizemos neste artigo. Macedo (1994, p. 13) propõe a seguinte questão: “Por que se joga? Os jogos são as respostas que damos a nós mesmos. [...] Joga-se para não morrer, para não enlouquecer, para manter a saúde possível em um mundo difícil, com poucos recursos pessoais, culturais, sociais [...]”.

É importante reconhecermos que jogos, de um modo geral, e em especial o jogo *Colheita Feliz*, mostram-se eficazes para provocar reflexões e desencadear questionamentos acerca do pensamento, das condutas lúdicas, das emoções envolvidas, dos valores e das regras que orientam as ações dos participantes. Este jogo apontou para o fato de que é preciso ir além do julgamento do observável na conduta lúdica, buscando (re) significá-la com base no que se manifesta como convencional, acordado e escolhido em um dado sistema ou contexto de relações.

É possível, então, significarmos o roubo que ocorre no espaço da realidade virtual do jogo *Colheita Feliz* como diferente do roubo considerado na perspectiva da virtude moral. Essa análise indica a necessidade de pesquisas sobre a relação moral entre as ações dos jogadores no plano virtual e no plano real e, em especial, do estudo das virtudes nesses contextos de interação.

REFERÊNCIAS

ABREU, Andre de. **Videogames**: um bem ou um mal? Um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva. São Paulo, 2003. Disponível em: <http://andredeabreu.com.br/docs/videogames_bem_ou_mal.pdf>. Acesso em: 24 mar. 2010.

BARROS, Aidil Jesus da Silveira; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. **Fundamentos de metodologia científica**: um guia para a iniciação científica. 2. ed. São Paulo, SP: Pearson Makron Books, 2000.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido**: sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar, 2004.

_____. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar, 2001.

BEHAR, Patrícia Alejandra. Em busca das interações interindividuais no ROODA. **Educação**, Porto Alegre, ano 27, n. 1 (52), p. 169-199, 2004.

COSTA, Antônio Carlos da Rocha. A inteligência social baseada em valores de troca e os ambientes cooperativos. In: OFICINA DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, 7., 2004, Pelotas. **Anais...** Pelotas: ENSIN/UCPel, 2004.

_____. A Teoria Piagetiana das Trocas Sociais e sua Aplicação aos Ambientes de Ensino-aprendizagem. **Informática na Educação: Teoria & Prática**, v. 6, n. 2, 2005.

COSTA, Antônio Carlos da Rocha; DIMURO, G. P. **Identificando grupos INRC no modelo piagetiano das trocas sociais**. [s.l.]: [s.n.], 2005a. Disponível em: <<http://gmc.ucpel.tche.br/valores/valoresformalizacao>>. Acesso em: 10 set. 2011.

_____.; _____. **Uma estrutura formal normativa para sistemas computacionais**. 2005b. Disponível em: <<http://gmc.ucpel.tche.br/valores/oia-valoresrevisado>>.

GARCIA, Graçaliz Pereira; COSTA, Antônio Carlos da Rocha; FRANCO, Sergio Roberto. Comunidades Virtuais de Aprendizagem baseadas na Teoria de Interação Social de Piaget e suportadas por redes *peer-to-peer*. **Novas Tecnologias na Educação**, v. 2, n. 1, 2004.

HEERD, Bettina; BRANDT, Célia Finck. Interações e mediações possibilitadas pelas *webquests*. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – EDUCERE, 9. 2009, Curitiba. **Anais...** Curitiba: Champagnat, 2009. p. 9677-9691.

LA TAILLE, Yves de. Para um estudo psicológico das virtudes morais. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 26, n. 2, p. 109-21, jul./dez. 2000.

_____. Desenvolvimento moral: a polidez segundo as crianças. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, n. 114, nov. 2001. Disponível em: <<http://www.scielo.br>>. Acesso em: 10 set. 2011.

_____. **Moral e ética: dimensões intelectuais e afetivas.** *Psicologia, Reflexão e Crítica*, v. 19, n. 1, p. 9-17, 2006.

LA TAILLE, Yves de; NOGUCHI, N. F. C. Universo moral de jovens internos da Febem. *Cadernos de Pesquisa*, v. 38, n. 133, p. 11-40, abr. 2008.

LEE, Kwan Min; NASS, Clifford. Designing Social Presence of Social Actors in Human Computer Interaction. *CHI 2003: New Horizons*, v. 5, n. 1, 289-296, 2003.

MACEDO, Lino de. **Dificuldades de aprendizagem e gestão escolar.** São Paulo, SP: IP da USP e Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, 2008.

_____. **Ensaio construtivistas.** São Paulo, SP: Casa do Psicólogo, 1994.

_____. (Org.). **Jogos, psicologia e educação: teoria e pesquisas.** São Paulo, SP: Casa do Psicólogo, 2009. (Coleção Psicologia e Educação).

MOORE, Robert; DUCHENEAUT, Nicolas. **The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game.** In: CONFERENCE ON COMPUTER SUPPORTED COOPERATIVE WORK, 2004, Chicago, Illinois. **Proceedings...**New York: ACM Publications, 2004.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Sociabilidade virtual: separando o joio do trigo. *Psicologia & Sociedade*, Belo Horizonte, v. 17, n. 2, p. 50-57, maio/ago. 2005.

NOGUCHI, Natália Felix de Carvalho; LA TAILLE, Yves. Universo moral de jovens internos da Febem. *Cad. Pesqui.*, São Paulo, v. 38, n. 133, Apr. 2008. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010015742008000100002&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 7 Jun. 2012.

OLIVEIRA, Francismara Neves de. **Um estudo das interdependências cognitivas e sociais em escolares de diferentes idades, por meio do jogo de regras Xadrez Simplificado.** 2005. Tese (Doutorado em Educação) Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento na criança.** 3. ed. Rio de Janeiro, RJ: Fundo de Cultura, 1973a.

_____. **Estudos sociológicos.** Rio de Janeiro, RJ: Forense, 1973b.

_____. **La psychologie de l'intelligence.** Paris: A. Gollin, 1947.

_____. **La representation du monde chez l'enfant.** Paris: F. Alcan, 1926.

_____. **O juízo moral na criança.** São Paulo, SP: Summus, 1994.

RAMOS, Daniele Karine. **Ciberética: vias do desejo nos jogos eletrônicos.** 2008. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

RODRIGUES, Maíra Ribeiro. et al. A System of exchange values to support social interactions in artificial societies. In: AUTONOMOUS AGENTS AND MULTI-AGENT SYSTEM, 2003, Melbourne, Australia. **Anais...** [s.n.]: Melbourne, 2003.

SALEME, Samira B.; QUEIROZ, Sávio S. de. Descrição e classificação de interações sociais virtuais no jogo The Sims. **Ciência & Cognição**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 2, p. 210-224, jul. 2009.

SIMS, Rod. Interactivity: A Forgotten Art? **Computers in Human Behavior**, v. 13, n. 2, p. 157- 180, 1997.

Recebido em: 18/05/2011
Publicado em: 29/06/2012