



**REENCONTROS  
NOVOS ESPAÇOS  
OPORTUNIDADES**

**XXXIV SIC** Salão Iniciação Científica

**26 - 30**  
SETEMBRO  
CAMPUS CENTRO

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2022: SIC - XXXIV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2022
<b>Local</b>	Campus Centro - UFRGS
<b>Título</b>	Aspectos dramáticos presentes no jogo The Sims 2
<b>Autor</b>	CARLOS ALEXANDRE AGNES DA SILVA
<b>Orientador</b>	CAMILA BAUER BRONSTRUP

Os elementos que constituem o gênero dramático não estão restritos ao teatro. Os jogos digitais, por exemplo, possuem aspectos dramatúrgicos. No entanto, se tratando de um meio recente e não muito explorado academicamente, pouca pesquisa sobre o assunto é produzida, o que motivou a escrita deste trabalho. Além disso, tendo sido previamente estudante de Jogos Digitais, analisar a interseção entre jogos e teatro foi um movimento natural no meu trajeto como pesquisador. O objeto a ser analisado é “The Sims 2”, jogo eletrônico de simulação desenvolvido pela Maxis e lançado em 2004, como sucessor de “The Sims”, criado por Will Wright. A escolha desse título foi feita pela clareza em identificar aspectos dramatúrgicos nele e pela potência do jogo para gerar narrativas emergentes a partir deles. O objetivo da pesquisa é identificar nas mecânicas de “The Sims 2” diferentes aspectos dramatúrgicos, analisar de que forma eles impactam o jogo, comparar com outros títulos similares e propor de que maneiras essas mecânicas podem ser adaptadas para potencializar ainda mais os jogos como mídia dramática. A metodologia consiste em ler e discutir textos acadêmicos sobre dramaturgia no campo expandido, estudar quais são os elementos típicos do gênero dramático, identificar esses elementos dentro do jogo e analisar de que forma eles se relacionam para construir a narrativa. Como resultado parcial foi identificado que “The Sims 2” possui diversos aspectos em comum com o drama, podendo destacar entre eles: cenário, personagens, motivação, ação dramática e temporalidade; o que propõe que há uma composição dramatúrgica no jogo. Esses aspectos serão examinados com mais profundidade nas próximas semanas de desenvolvimento deste trabalho. Em uma próxima etapa, será feito o processo inverso, onde elementos dos jogos digitais serão transpostos para o teatro, gamificando de forma experimental a criação teatral.