

# *Simsdieval*: a construção híbrida do período medieval num videojogo

MARIANA RAMOS DE LIMA

*The Sims* é um jogo de computador onde se simula a vida real, criado pelo *designer* de jogos Will Wright e distribuído pela Electronic Arts.<sup>(1)</sup> Lançado a 4 de fevereiro de 2000, o jogo foi bastante bem recebido, conduzindo à criação de uma saga, nomeadamente *The Sims 2* em 2004, *The Sims 3* em 2009, *The Sims Medieval* em 2011 e *The Sims 4* em 2014, tornando-se numa das séries de videojogos mais vendidas de todos os tempos (Museum of Play 2016).

No primeiro jogo criaram-se pessoas virtuais designadas por *Sims*, a quem se concedia uma casa, planificada pelos jogadores, ou pré-construída. Aos *Sims* eram também facultadas diretrizes com o objetivo de satisfazerem os seus desejos/necessidades. Esta versão caracterizou-se por carecer de metas definidas e por adotar uma perspetiva isométrica, apresentando uma simulação aberta das atividades diárias dos *Sims* numa área suburbana (Sims Wikia 2016).

---

(1) A autora segue o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990.

A Electronic Arts, Inc. (EA), também conhecida como EA Games, é uma empresa americana responsável pelo desenvolvimento, comercialização, edição e distribuição de videojogos. Entre os mais conhecidos encontram-se *Need for Speed*, *The Sims*, *Medal of Honor*, *Dragon Age*, *Star Wars: Knights of the Old Republic*.

Em *The Sims 2*, a trama ocorre num ambiente totalmente 3D, em oposição ao jogo original. Os avatares também envelhecem através de sete estágios de vida desde a infância até à velhice e morte subsequente. Outra característica importante é o sistema de «aspiração». Cada personagem exhibe desejos e medos de acordo com a sua personalidade (escolhida pelo jogador). Consequentemente, o nível do medidor de aspiração determina a eficácia de um *Sim* na conclusão das tarefas. A realização de desejos fornece pontos de aspiração, que poderão então ser usados para comprar recompensas. Além disso, o jogo apresenta claramente uma organização dividida entre dias de semana e fim-de-semana, férias, etc. (Sims Wikia 2 2017).

O terceiro jogo da série inclui ferramentas aprimoradas para criação dos *Sims*, e ainda a introdução de desejos e objetivos, apresentando uma nova forma de jogabilidade concebida através de pequenas metas, que o jogador pode optar por perseguir ou recusar. Aqui, este deixará de ficar confinado a jogar apenas numa única parcela, normalmente uma casa, passando a vizinhança a desempenhar um papel ativo, envelhecendo ao longo do tempo e possibilitando-lhe uma área muito maior para explorar. Há também eventos em *The Sims 3*, tais como concertos de música, filmes ao ar livre, festas na piscina, eventos desportivos, etc. (Sims Wikia 3 2017).

Em 2011, surge uma versão completamente diferente de todos os outros jogos da série, situada na época medieval. Uma mudança face aos restantes *The Sims* refere-se ao facto de que a criação da personagem, simulação e aspetos arquitetónicos são significativamente reduzidos e alterados de forma a reforçar o

estilo de *Role Playing Game*,<sup>(2)</sup> o que ajuda a dar uma nova vida a esta saga.<sup>(3)</sup>

A primeira tarefa do jogo é escolher uma ambição, isto é, um objetivo que vai determinar o número e caráter das missões subsequentes e que, por sua vez, condicionará os heróis que podem ser escolhidos para as realizar. A cada missão bem-sucedida ganham-se *Quest Points* que vão permitindo conquistar *Kingdom Points*. Depois de concretizada esta ambição, passa-se a uma nova e todo o processo se repete. O sucesso na realização destas tarefas possibilita ao jogador construir o seu próprio reino.

Para cada missão é necessário escolher uma personagem, um herói *Sim*, que se enquadra numa classe que define as suas competências e deveres. Atualmente existem dez categorias de heróis: monarcas, feiticeiros, espiões, sacerdotes, ferreiros, padres, alquimistas, cavaleiros, comerciantes e bardos. Quando uma personagem ganha experiência suficiente na sua carreira, através das missões que vai concretizando, é possível avançar de nível, adquirindo novas habilidades, o que lhe permite progredir numa escala que vai desde o nível um até ao dez, em cada categoria. Ao mesmo tempo que o jogador completa uma determinada missão, tem de lidar com as responsabilidades diárias dos seus *Sims*. Estas consistem em tarefas relacionadas com a sua profissão, devendo ser concluídas num determinado período de tempo. Se tal for ignorado, o *Sim* desconcentrar-se-á, pelo que perde foco,

---

(2) Um *Role Playing Game* (RPG) é um jogo no qual os participantes assumem os papéis de personagens num cenário ficcional, seja de forma arbitrária ou através de um processo de tomada de decisões estruturado do qual faz parte essa categorização por heróis. Em todos os casos há um sistema formal de regras e orientações.

(3) Nicole Tanner da IGN comentou: «The Sims Medieval has successfully breathed new life into a franchise that was getting pretty stale» (IGN 2016).

podendo mesmo vir a ser preso e colocado no [tronco](#) por não realizar o seu trabalho, ou ainda executado no buraco do [juízo](#).

Cada categoria de herói vive num espaço específico que se adquire à medida que se vão cumprindo as missões e ganhando pontos. A representação dos espaços domésticos e de sociabilidade refletem a forte hierarquização social característica da Idade Média, estabelecendo-se uma correspondência entre o estatuto social da personagem e a habitação que lhe é atribuída. Mesmo enriquecendo, o herói está interdito de adquirir uma outra residência, constatando-se a enorme imutabilidade presente na pirâmide social medieval – «A sociedade medieval era [...] marcada por uma economia ruralizada, pelo enfraquecimento comercial, pela supremacia da Igreja Católica, por um sistema de produção feudal e por uma sociedade hierarquizada» (Feitosa, Miranda e Neves 2014, 197).

A religião está presente em todo o jogo, consubstanciando-se em torno da figura do «Observador», o próprio jogador. Embora se trate de um culto pagão, tem características similares ao cristianismo e remete para uma tentativa de representação de eventos ou circunstâncias históricas, por exemplo, o facto da religião professada no jogo se encontrar dividida em dois mundos distintos, os *Peteran* e os *Jacoban*, pode antecipar a cisão que vem a acontecer na Europa do século XVI entre catolicismo e o protestantismo.

Ambas as fações acreditam que «The Watcher» os criou, observa-os e guia-os através das suas vidas e aventuras para evitar que se destruam através da sua própria negligência e ganância. Apesar das crenças serem semelhantes, *Peterans* e *Jacobans* separaram-se devido a opiniões diferentes sobre o «Observador».

Enquanto a Igreja *Jacoban* afirma que esta figura é um deus vingativo e impiedoso, a Igreja *Peteran* encara-o como um deus do amor e perdão (Sims Wikia 2016). O «Observador» é usualmente referido usando-se pronomes masculinos e, uma vez que o jogador nunca tem de registar o seu sexo no jogo, podendo optar pelo avatar que quiser, trata-se de um erro cometido pelos teóricos que o comentam e que partem do princípio de que as religiões adotam usualmente uma figura masculina como elemento de adoração.

Uma questão que se coloca é a de tentar perceber a razão que levou os produtores do jogo a optar por apresentar, em 2011, uma edição diferente de todos os outros *Sims*, cujo contexto espacial decorre na época medieval.

Assim sendo, procurei verificar se já existiria algum motivo de particular interesse relativamente a esta época noutros produtos audiovisuais, ou quem eventualmente poderia estar interessado em comprar um jogo que ocorre neste contexto temporal. Deste modo, constatei que, em julho de 2011, estreou o último filme da saga *Harry Potter*, o que foi um evento muito marcante, nomeadamente, para uma geração designada pelos *media* como *Geração Harry Potter* (Cipriano 2017). A expressão refere-se àquelas que acompanharam o desenvolvimento de sagas como *Harry Potter*, *O Senhor dos Anéis*, *As Crónicas de Nárnia*, e que provavelmente estariam interessados em adquirir videojogos associados ao imaginário do «fantástico» mundo medieval. A estreia do epílogo da série *Harry Potter* tratou-se de uma estratégia de *marketing* cuidadosamente preparada e planificada, que conduziu ao surgimento de todo um conjunto de produtos similares, como jogos de tabuleiro, *puzzles*, restaurantes temáticos, entre

outros, através deste *boom* publicitário no qual o *Sims Medieval* está incluído.

Na minha perspetiva, uma das principais razões responsáveis pelo sucesso da saga *Harry Potter* deve-se precisamente ao facto de se colocar o espetador perante cenários que aliam um universo mágico ao mundo real, tendo sempre implícita uma crítica social, camuflada pelo mundo de magia em que a ação se desenrola, inserida num contexto espaço-temporal indefinido, numa espécie híbrida de época medieval, com traços de um espírito romântico e da sociedade atual. Para além disso, a trama de *Harry Potter* destaca-se por valorizar características como a determinação, coragem e companheirismo, muitas vezes associadas aos ideais de cavalaria medievais, e com os quais muitas pessoas tendem ainda a identificar-se, os quais são aqui assumidos como condições fundamentais para superar todas as eventuais dificuldades (Zhang, Bai e Ying-Ying 2011, 570).

Symbolism and metaphor are much in vogue in contemporary post-modern culture. The generation brought up on *Harry Potter* and the film version of *The Lord of the Rings* are well aware of the potency of magic and the epic quality of the quest for justice, truth, service and sacrifice symbolized in precious objects. The medieval values of knightly chivalry and courtly etiquette provide the background for hundreds of fantasy computer games, videos and films (Bradley 2012, 260).

Sabendo *a priori* qual o público-alvo que pretendiam afetar, os produtores do jogo procuraram corresponder às suas expectativas relativamente ao que seria o imaginário do mundo medieval, porém sempre adaptado à sociedade atual. Tal verifica-se aos

mais diversos níveis, por exemplo, para qualquer um dos heróis podemos escolher se pretendemos um personagem feminino ou masculino, quando na época medieval existiam determinadas profissões que apenas poderiam ser realizadas por homens, perpetuando-se a ideia de que as mulheres tinham um papel pouco significativo nessa sociedade: «The natural life cycle of the woman – the movement from youth to age – however, is typically marked by marriage and motherhood. The virgin is thus complemented by figures who may more realistically be imagined as middle-aged, the wife, mother and widow» (Niebrzydowski 2011, 39).

Também do ponto de vista matrimonial há particularidades interessantes, tal como nos é dito no nosso tutorial sobre o casamento neste jogo:

Trata-se da união legal e social entre dois *Sims*, quando o casal oficialmente concorda numa relação romântica permanente. Os *Sims* podem casar-se com qualquer pessoa dentro do reino [...] incluindo *Sims* do mesmo sexo. O casamento não tem de ser uma relação permanente e pode ser terminada por via do divórcio (Informações retiradas do jogo *Sims Medieval*).

No que respeita à banda sonora, tendo em conta a forma como o jogo foi criado para estabelecer ligações e conexões com o público a que se destina, a música assume um papel fundamental. O responsável é John Debney, indicado para um *Academy Award* e vencedor de um *Emmy*, sendo algumas das suas bandas sonoras mais reconhecidas *Spy Kids* (2001), *The Passion of the Christ* (2004) e *Iron Man 2* (2010) (IMDB 2016).

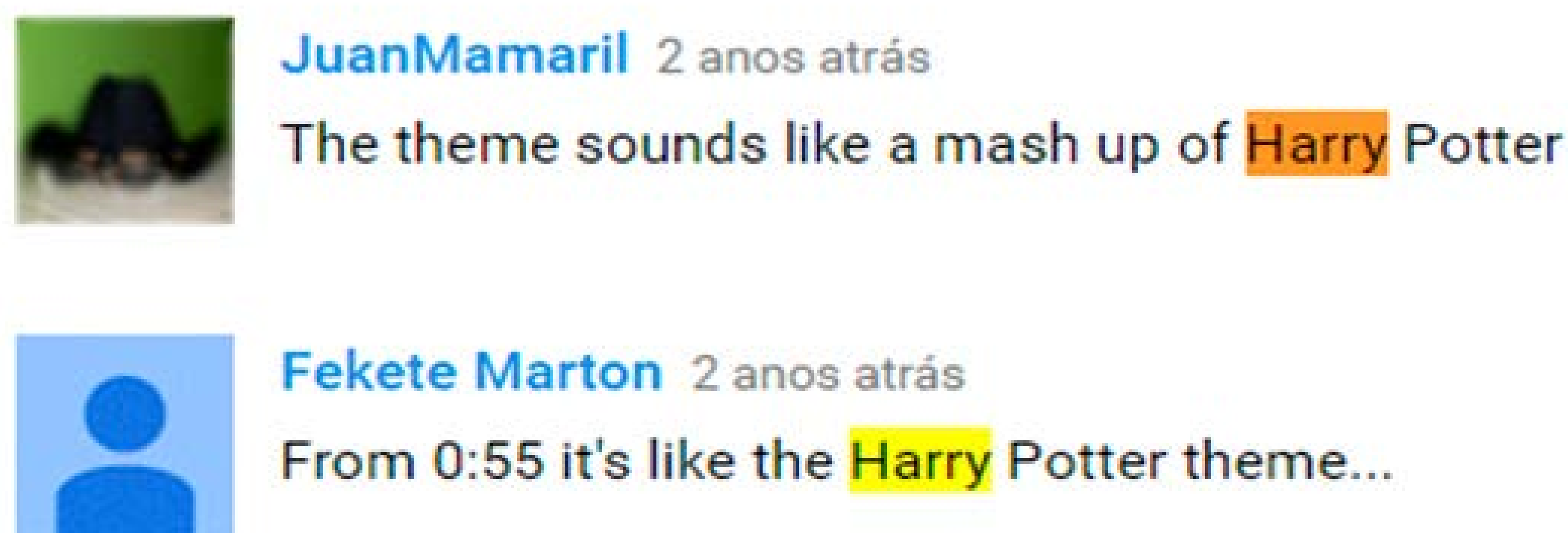
A música neste jogo está sobretudo presente em três ocasiões: na definição do caráter das missões, na representação do espaço físico em que o avatar se encontra e na caracterização do estatuto social do herói que, normalmente, se reflete na sua residência. Salienta-se, igualmente, o papel do personagem musical, o bardo.

O *Main Theme*, que no fundo é o tema inicial do jogo, que se ouve quando este está a fazer a leitura/carregamento do código das próximas áreas, serve para caracterizar cada um dos heróis, facilitando, desde logo, essa mesma etiquetagem ao ouvinte. Curiosamente, como forma de representar o herói feiticeiro, Debney usa um tema bastante caracterizado pelo intervalo de 3ª menor, bem como da célula rítmica formada por colcheia com ponto, semicolcheia, colcheia, que também são das características mais audíveis no tema principal da saga *Harry Potter*, *Hedwig's Theme*, como foi percecionado por diversos visualizadores do YouTube. No meu ponto de vista, tratando-se de um marcador identitário do filme, mais uma vez se reforça a ideia de que este jogo foi especificamente criado para ser adquirido por um público que ansiosamente esperava pela chegada do último filme da saga.





**Figura 2.** *Main Theme – Sims Medieval* (transcrição realizada por Mariana Ramos de Lima).  
(5)



**Figura 3.** Comentários ao *Main Theme* de *Sims Medieval* por visualizadores do YouTube (2016).

No que se refere à música utilizada para caracterizar as missões, constata-se que esta procura criar o ambiente que é esperado nessa mesma situação. Por exemplo, perante um cenário de batalha ou luta, recorre-se a um tema designado como *Epic Theme*, tendo como principais instrumentos os metais e a percussão.<sup>(6)</sup>

Para além das habitações de cada um dos heróis, existem outros espaços envolventes como a floresta, o porto, a praça da aldeia, entre outros, tendo todos eles uma espécie de motivo inicial que serve para remeter imediatamente o imaginário do jogador para aquele espaço específico e que apenas dura poucos

(5) Entre 0:54 até 1:16: <https://www.youtube.com/watch?v=5cQCL6IXGp0>.

(6) Entre 0:00 até 0:30: <https://m.youtube.com/watch?v=RR2-Elle37I>.

segundos. Por exemplo, no caso do porto é utilizada uma música normalmente associada aos piratas, salientando-se o som de um acordeão e de gaivotas.

Relativamente às habitações dos heróis, tal como já foi dito, cada uma representa uma determinada personagem, tanto do ponto de vista visual, como auditivo. Concretamente, na sala do trono do castelo, habitação do monarca, salientam-se instrumentos como o cravo e o violino, todos eles associados a uma classe hierarquicamente superior. Na taberna, casa do bardo, vislumbram-se instrumentos normalmente encarados como mais «simples» e «fáceis de tocar», destacando-se a percussão e cordas dedilhadas, o que normalmente está mais associado a uma classe desprivilegiada e hierarquicamente inferior, na qual podemos incluir este herói.

Na minha opinião, a composição da banda sonora e os espaços e personagens que pretende representar poderão ser facilmente perspetivados à luz da teoria de Bourdieu (2007 [1979]) que remete para uma determinada relação entre os indivíduos e as normas sociais. Torna-se importante referir que, para o sociólogo, os indivíduos sociais são portadores de quatro tipos de *capital*: o capital económico, o capital social, o capital cultural e o capital simbólico. São estes quatro capitais que determinam, de certa forma, o gosto, a cultura e as próprias ações dos indivíduos – *habitus* –, que incide na forma como estes se relacionam com a estrutura social, orientando a sua conduta. Bourdieu considera que o gosto e as práticas culturais resultam de um conjunto de condições específicas de socialização, afirmando que estas são determinadas, em grande parte, pelas trajetórias educativas e socializadoras dos agentes.

Embora neste caso se trate de um videojogo, a verdade é que reflete exatamente as normas sociais que os jogadores estão à espera de encontrar na vida real, quando deparados com situações semelhantes, conforme o que lhes foi incutido ao longo dos seus próprios processos de socialização. Assim se compreende a diferenciação a que assistimos, e que acima mencionei, entre o que são as personagens, bem como os instrumentos previstos *a priori* para um espaço de corte ou de taberna.

Um aspeto bastante presente na banda sonora deste jogo refere-se aos anacronismos face ao verdadeiro conceito de música medieval. Este é o caso da música patente na sala do trono que, assume um estilo caracteristicamente barroco, mais do que medieval, sendo os instrumentos em causa igualmente posteriores ao século xv.<sup>(7)</sup> No entanto, tal situação é usualmente identificada pelo público como um exemplo verdadeiramente da época, visível nos comentários feitos no YouTube.



**Figura 4.** Comentários à banda sonora de *Sims Medieval* por visualizadores do YouTube (2016).

Outro aspeto intrigante da banda sonora deste jogo remete para as questões de autoria. Embora o compositor seja John Debney, em diversos casos há também músicas originais de

(7) Entre 0:00 até 0:13: <https://www.youtube.com/watch?v=sDleZe4Qki8&sns=em>.

compositores medievais, anónimos ou de trovadores, que nas *playlists* se encontram atribuídas a Debney. A minha explicação para esta situação reside naquilo que Raymond Williams (1965, 62-63) referiu relativamente ao modo como se faz História, defendendo que no século XIX, momento em que se começou cada vez mais a proceder a um estudo nesta área, procuraram-se unir antepassados dentro de uma tradição cultural, servindo para excluir ou marginalizar compositores e épocas que não se encaixavam no cânone. No meu entender, um desses casos é a Idade Média que, pela falta de informação e por ser considerado como um período remoto e das trevas que apenas dividia as duas «gerações de luz» (Antiguidade Clássica e Renascimento), não merecia ser comentado, uma vez que a noção de música antiga remetia imediatamente para a música do século XVI. Tendo em conta as ideias anteriormente apresentadas, torna-se fundamental constatar que a forma como uma construção histórica realizada numa época específica, influenciada por uma determinada situação política, social e cultural, projetou para o passado uma maneira de fazer história que ainda hoje se reflete. Exemplo disto é a música utilizada para representar o mosteiro *Peteran*,<sup>(8)</sup> que embora em todas as *playlists* disponíveis na internet surja como sendo da autoria de John Debney, se trata de um *pastiche* da cantiga *Januns hons pris* composta entre 1192-1194 por Ricardo Coração de Leão, enquanto se encontrava na corte de Leopoldo V, duque da Áustria (Richard the Lionhearted 2016).<sup>(9)</sup>

A personagem cultural do jogo, o bardo, é uma das categorias de heróis *Sims*, simultaneamente dramaturgo, poeta e

---

(8) Entre 0:00 até 0:16: <https://m.youtube.com/watch?v=5Cj9jweQtVU>.

(9) Entre 0:00 até 0:15: <https://m.youtube.com/watch?v=sMZ3mSVcSKg>.

músico. Tal como acontece com outras personagens, esta pode progredir na carreira à medida que vai ganhando pontos, começando por ser um trovador, seguindo-se o cargo de menestrel e, por último, rapsodista. Os bardos carregam alaúdes e são hábeis a executá-los, existindo uma grande variedade de músicas disponíveis, algumas apenas desbloqueadas à medida que se vai mudando de estatuto.

Do meu ponto de vista, o bardo é neste jogo representado como o estereótipo do génio musical, apresentando características que ainda hoje se associam à visão do que é ser músico ou artista e que foram, sobretudo, construídas no período romântico. Este herói assume assim uma posição social «marginal», destacando-se pela sua excentricidade e necessidade constante de inspiração, «ferramenta fulcral para a realização de obras-primas» (Informações retiradas do jogo *Sims Medieval*).

For the nineteenth century Mozart was transformed into an image of archetypal Romantic artist, exuberant, spontaneous, intuitive; opposed – or so it seemed – to the conventional, the predictable, even the rational. [...] This image of the creative process acted as a counterpole to the Beethovenian struggle, and it played a major role in the construction of the prodigy, often viewed as the most visible manifestation of genius. [...] Thus the fusion of youthful skills and creativity with essentially Romantic concepts of inspiration and genius resulted in a product – almost an institution – which proved eminently marketable in the nineteenth century, and retains much of its spell today (Samson 2002, 273).

Analisando esta situação sob a perspetiva goffmaniana, é notório o modo como os membros da sociedade perpetuam as suas conceções de estigma<sup>(10)</sup> e a forma de responder às mesmas, o que ocorre de geração em geração, através de uma aprendizagem social adquirida ao longo do processo de socialização. Entre elas destaca-se o facto deste herói apenas ganhar dinheiro quando toca em palco. Ao invés, quando executa uma peça na rua não auferes qualquer gratificação ou pontos que lhe permitam progredir na carreira, recebendo apenas inspiração.

Tal como acontece na vida real, a personagem musical é sempre retratada como alguém desprovido de grandes recursos económicos. Aliás, se tivermos em conta os «salários» concedidos a cada uma das personagens ela é a que menos auferes, embora no jogo seja referido que apesar desta situação é ela a mais feliz (Sims Wikia 2016). Também em diversas missões é solicitado ao bardo que se embebede e coma pão bolorento de forma a atingir um estado alternativo de consciência, e assim vislumbrar mais além. Mais uma vez, confrontamo-nos com toda uma série de preconceitos relativamente aos músicos como uma espécie de loucos que precisam de uma inspiração divina, e que para a ganharem têm de atingir esse estado alternativo por via de drogas ou álcool.

---

(10) A formação do conceito de estigma decorre da discrepância específica entre a identidade social virtual e a identidade social real. A identidade real é o conjunto de categorias e atributos que uma pessoa prova ter, isto é, o indivíduo estigmatizado é aquele cuja identidade social real inclui um qualquer atributo que frustra as expectativas de normalidade. Todas as sociedades definem categorias acerca dos atributos considerados naturais, normais e comuns do ser humano, o que Goffman designa por identidade social virtual (Goffman 2004 [1963], 20).

Personagens	Valores
Monarca	\$28-\$1133+
Bardo	\$22-\$411
Ferreiro	\$25-\$478
Sacerdote Jacoban	\$30-\$563
Cavaleiro	\$30-\$587
Comerciante	\$32-\$611
Padre Peteran	\$19-\$565
Alquimista	\$29-\$537
Espião	\$27-\$537
Feiticeiro	\$28-\$529

**Tabela 1.** Tabela dos rendimentos intermédios dos heróis *Sims* (Sims Wikia 2016).

Uma outra missão do bardo designa-se «O mistério da queima dos livros», em que esta personagem tem a função de saber quem está por detrás deste «ato criminoso». Apercebendo-se de que se tratam de camponeses, caracterizados como pessoas «rudes do campo», o bardo imediatamente compreende que tal é somente explicável pela ausência de instrução. Assim, o herói toma a responsabilidade da sua educação através da música e das artes, tornando-os aldeões respeitáveis e cultos. Esta situação remete-nos para as ideias de Schiller, que defendia a perspetiva a partir da qual a humanidade deve ser ensinada pela arte, encarada como salvadora ou redentora do Homem. Schiller destacou o papel das artes como a moral necessária para a educação das paixões do indivíduo, fundamental para produzir um verdadeiro cidadão de uma república (Schiller 2004 [1794], 9).

Concluindo, posso apenas reafirmar que a conceção deste jogo ultrapassa a conjuntura sociocultural característica do período medieval, havendo igualmente uma preocupação em corresponder ao imaginário do público-alvo. São de extrema importância as vicissitudes comerciais em torno deste imaginário do «fantástico» mundo medieval que, na minha opinião, levou os produtores do jogo a arriscarem numa edição diferente de *The Sims*, adequada ao momento em que surgiu, concretamente aquando da estreia de *Harry Potter e os Talismãs da Morte – Parte II*, estrategicamente publicitado pelos *media* e que deu origem a uma série de produtos similares em termos temáticos.

Do ponto de vista musical não deixa de ser interessante o recurso e presença da banda sonora ao longo do jogo, quer como marcador de classe dos respetivos heróis, através da caracterização da habitação que lhe corresponde, quer funcionando ainda como indicador para definir o estado de espírito e ambiente envolvente do *Sim/jogador*, de forma a distinguir os vários espaços em que se move no jogo.

Não deixa de ser relevante o facto de que a maior parte da banda sonora é anacrónica, embora tal seja considerado por muitos jogadores como algo verdadeiramente da época. Isto demonstra o interesse do próprio compositor em seguir o imaginário dos potenciais compradores do jogo e não tanto fazer uma «citação» literal da história da música.

Também no que se refere aos problemas que giram em torno do compositor medieval, salienta-se a substituição do autor original pelo compositor do jogo, quando não se verificam diferenças maiores na música. Será que esta situação é algo comum nas bandas sonoras da empresa Electronic Arts, ou será algo específico

deste jogo? Caso se venha a confirmar uma regra não poderão ser colocados problemas a nível de direitos de autor ou do património cultural?

No que diz respeito ao panorama musical medieval, considero que o presente artigo é importante para perceber o porquê da utilização de determinados compositores e características musicais no jogo, enquanto etiquetas para a representação desse mesmo contexto, ao invés de outros, e que pistas tal nos pode dar sobre a perceção do que é assumido como música medieval. Do meu ponto de vista, mais do que refletir sobre a importância dos videojogos para a Academia e da Academia para os videojogos, considero que o percurso mais correto é o de distinguir este processo como algo recíproco, onde as partes se influenciam mutuamente e não como um percurso único, como tende a ser encarado. Acredito que a atual conceção do que é o período medieval para o público em geral já não é aquela que reside na Academia, mas sim a que temos presente neste jogo, características estas que são perpetuadas pela sociedade ao longo do tempo.

Espero, tão-somente, que este estudo contribua para desmistificar a ideia de que uma análise dos videojogos seja algo apenas lúdico, desprovido de qualquer interesse científico, mas antes se reflita sobre a forma como estes espelham o modo de pensar, agir e até os comportamentos e estereótipos de uma determinada sociedade.

## Referências

- Bourdieu, Pierre. 2007 [1979]. *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste*. Translated by Daniela Kern and Guilherme F. Teixeira. São Paulo: Zouk.
- Bradley, Ian. 2012. *God Save the Queen: The Spiritual Heart of the Monarchy*. London: Continuum.
- Cipriano, Rita. 2017. «A Geração Harry Potter nasceu há 18 anos.» *Observador*. Consultado em 12 de Março. <http://observador.pt/especiais/a-geracao-harry-potter-nasceu-ha-18-anos-a-magia-nao-morre/>.
- Feitosa, Elisa Geralda, Francisco Alves de Miranda, e Wilson da Silva Neves. 2014. *Filosofia: alguns de seus caminhos no Ocidente*. São Paulo: Baraúna.
- Goffman, Erving. 1993 [1959]. *A apresentação do eu na vida de todos os dias*. Traduzido por Miguel Serras Pereira. Lisboa: Relógio d'Água.
- Goffman, Erving. 2004 [1963]. *Estigma - notas sobre a manipulação da identidade deteriorada*. Traduzido por Mathias Lambert. Rio de Janeiro: LTC.
- IGN. 2016. «The Sims Medieval Review.» Consultado em 20 de Abril. <http://www.ign.com/articles/2011/03/24/the-sims-medieval-review>.
- IMDB. 2016. «John Debney.» Consultado em 24 de Março. <http://www.imdb.com/name/nm0002201/>.
- Museum of Play. 2016. «Grand Theft Auto III, The Legend of Zelda, The Oregon Trail, The Sims, Sonic the Hedgehog, and Space Invaders.» World Video Game Hall of Fame Inductees Announced. Consultado em 19 de Março de 2017. [http://www.museumofplay.org/press/releases/2016/05/2688-2016-world-](http://www.museumofplay.org/press/releases/2016/05/2688-2016-world-video-game-hall-fame-inductees-announced)
- [video-game-hall-fame-inductees-announced](http://www.museumofplay.org/press/releases/2016/05/2688-2016-world-video-game-hall-fame-inductees-announced).
- Niebrzydowski, Sue. 2011. *Middle-aged Women in the Middle Ages*. Cambridge: D.S.Brewer.
- Nunes, João Arriscado. 1993. «Erving Goffman, a análise de quadros e a sociologia da vida quotidiana.» *Revista Crítica de Ciências Sociais* 37:33–49.
- Quora. 2017. «What is the Harry Potter generation?» Consultado em 12 de Março. <https://www.quora.com/What-is-the-Harry-Potter-generation>.
- Richard the Lionhearted. 2016. «Translation: Ja Nus Hons Pris.» Consultado em 13 de Abril. [http://www.silencethebard.com/?page\\_id=34](http://www.silencethebard.com/?page_id=34).
- Samson, Jim. 2002. *The Cambridge History of Nineteenth-Century Music*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Schiller, Friedrich. 2004 [1794]. *On the Aesthetic Education of Man*. Translated by Reginald Snell. New York: Dover Publications.
- Shaw, Sarah. 2011. «Re-imagining library catalogue interfaces.» *Dymvue*. Consultado em 21 de Março de 2016. <http://dymvue.blogspot.pt/2011/11/re-imagining-library-catalogue.html>.
- Sims Wikia 2. 2017. «The Sims 2.» Consultado em 19 de Março. [http://sims.wikia.com/wiki/The\\_Sims\\_2](http://sims.wikia.com/wiki/The_Sims_2).
- Sims Wikia 3. 2017. «The Sims 3.» Consultado em 19 de Março. [http://sims.wikia.com/wiki/The\\_Sims\\_3](http://sims.wikia.com/wiki/The_Sims_3).
- Sims Wikia. 2016 «Sims Medieval.» Consultado em 21 de Março. [https://sims.fandom.com/wiki/The\\_Sims\\_Medieval](https://sims.fandom.com/wiki/The_Sims_Medieval).
- Williams, Raymond. 1965. *The Long Revolution*. London: Penguin Books.

YouTube. 2016. «The Sims Medieval Soundtrack - Main Theme.» Consultado em 24 de Março. <https://www.youtube.com/watch?v=5cQCL6IXGp0>.

Zhang, Wei, Bai Nian-wen, and Ying-Ying Lv. 2011. «The Commercial Operation and Success Factors of Harry Potter in Information Era.» In *Information and Business Intelligence: International Conference*, edited by Xilong Qu, and YuhangYang, 566–571. New York: Springer.