It’s Only a Game: Ethics, Empathy and Identification in Game Morality Systems

Um contexto moral de um jogo é delimitado, sobretudo, por duas componentes: a estrutura narrativa, responsável por oferecer oportunidades de empatia e identificação com os personagens, e os requisitos lúdicos ou de gameplay, que servem para instanciar limites tanto para a ação do jogador, quanto para o conjunto viável de ações elaborado pelo desenvolvedor do jogo.

A natureza da interatividade presente nos jogos permite uma consideração mais profunda nas implicações de uma dada escolha optada pelo jogador, uma vez que o mesmo faz parte do círculo mágico delimitado por este – ele é levado a representar uma escolha e não apenas a observar essa mesma escolha.

Apesar do ser humano também recorrer ao ato de jogar para aprender, grande parte do valor de um jogo consiste no seu valor de entretenimento, o qual é possível graças, nomeadamente, à capacidade de desencadear uma carga emocional, isto é, uma recompensa que visa os centros emocionais do cérebro. Esta carga é experimentada pelo próprio principalmente em dois largos níveis: o lúdico e o narrativo. As emoções desencadeadas pelos elementos lúdicos do jogo focam-se, essencialmente, no sentido de concretização de um dado objetivo – na adrenalina da vitória ou na frustração em falhá-lo, por exemplo. As emoções estimuladas pelos elementos narrativos são aqueles mais familiarizados com outras formas de entretenimento recreacional.

É incontroverso que os jogos são capazes de envolver ambos os níveis anteriormente citados, mas há uma escassez de conteúdo narrativo genuinamente envolvente nos jogos.

A natureza do envolvimento emocional é diferente para cada jogador, e cada jogador experimentará elementos lúdicos e narrativos em maior ou menor grau.

Os jogos em geral são melhores em desencadear respostas emocionais lúdicas do que em desencadear um envolvimento narrativo mais profundo, e é o último que parece mais importante para facilitar a tomada de decisão moral na vida real.

Existem muitos exemplos de jogos que conseguem combinar elementos lúdicos e elementos narrativos de forma coerente, mas os jogos que enfatizam os últimos raramente conseguem enfatizar os primeiros. Um exemplo desta dicotomia é o título *Heavy Rain* da Quantic Dream (2010), no qual a jogabilidade avança muito lentamente e a interação do jogador é amplamente limitada, cingindo-se a mover-se para uma dada localização e pressionar um conjunto de controlos.

À medida que o jogo avança, ele evolui para uma história emocionalmente envolvente, abordando temas como perda, arrependimento, culpa e redenção. No entanto, e como a experiência se torna mais parecida com o assistir de um filme ao invés de um jogo, é necessária uma consciencialização das consequências que poderão levar o custo de sacrificar o elemento lúdico – como uma quebra da imersão e possível distanciamento entre jogador e personagem.

Uma jogabilidade é considerada eficaz se promover uma ligação emocional através da interação jogador-jogo, mas é a carga emotiva proporcionada pela narrativa que é mais importante na construção de um senso de empatia com as personagens dentro de um mundo de jogo porque, nomeadamente, atuam como um espelho das relações humanas do mundo real.

Sempre que o controle lúdico é tirado de nós por meio de um mecanismo como uma cena cortada ou um texto expositivo, perdemos a capacidade de imprimir nosso próprio senso de identidade na história e isso, por sua vez, pode desencadear uma sensação de dissonância cognitiva quando um personagem se comporta em desacordo com a forma como os caracterizamos mentalmente.

Outro aspeto que é preciso ter em atenção é a passividade, a nível lúdico, atribuída ao jogador: a exposição de uma cutscene ou de um texto que esteja pré-programado leva a que o jogador perca a capacidade de imprimir o seu senso de personalidade na história, possibilitando um distanciamento entre o mesmo e a personagem jogável. Um exemplo disto ocorre em *Mass Effect* (2007) Commander Shephard, no qual as palavras ditas, o fraseado e a entoação do personagem são decididas pelo próprio jogo. Ora, se o jogador não sentir que tem controlo/propriedade sob um personagem, o mais provável é ele não sentir as consequências que de que a personagem será alvo – já que foi algo que ele não decidiu.

De muitas maneiras, a imersão e o envolvimento são mediados por duas características principais – a credibilidade e a qualidade das interações do NPC e a verossimilhança das interações do jogador com o mundo do jogo subjacente.

A imersão está relacionada com o grau em que um dado jogador perde a noção de si mesmo como estando distanciado do mundo de jogo, isto é, o próprio sente-se como mais próximo ou parte do mundo virtual, tornando-se menos consciente da sua presença física.

Bayliss (2007) subdividiu o conceito de imersão em três categorias: “playing through”, “playing as” e “playing with” o objeto de controlo (também chamado de locus de manipulação que, digamos, consiste numa dada personagem jogável):

* No caso “playing through” que, em tradução livre para o português, significa “jogar através de” (avatar), é destacada a própria corporificação do jogador fora do mundo do jogo; as duas entidades são estanques entre si, isto é, o jogador não se envolve completamente no jogo porque está envolvido principalmente com atividades lúdicas, como a resolução de puzzles, exploração e competição, e não com a componente narrativa, servindo-se apenas do personagem jogável como um meio para completar ou vencer o jogo;
* De modo oposto ao parágrafo anterior, “playing as”, que significa “jogar como” (personagem), há um maior foco nas possibilidades narrativas e ficcionais apresentadas pela personagem do que nas atividades lúdicas que poderão ou não ser jogadas através do mesmo; existe, portanto, uma relação mais complexa e profunda entre o jogador e o locus de manipulação;
* Por fim, “playing with”, isto é, “jogar com” (a personagem) consiste num envolvimento mais pleno do jogador para com o mundo de jogo, no qual este recorre ao personagem jogável para resolver artefactos lúdicos e explorar temáticas narrativas.

Note-se que jogos em primeira pessoa, à partida, tendem a uma relação “de avatar” entre o jogador e o locus de manipulação – um avatar é sobretudo customizado pelo jogador, além de que a perspetiva em primeira pessoa elimina muitas das pistas visuais utilizadas frequentemente na caracterização, revelando assim que a narrativa e a caracterização das personagens são dimensões secundárias.

Lankowski, em 2007, definiu dois tipos de engagement (ou seja, o menor nível em que as mecânicas de jogo são o foco principal): goal-related engagement e empathic engagement; ele esclarece que o primeiro está mais relacionado com o “eu” em termos de experiência de jogo, sobre as ações do jogador de modo a atingir os seus objetivos (que podem não necessariamente ser os ideais para o protagonista, por exemplo), enquanto o segundo reduz-se a reagir a ações das personagens do jogo.