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.

Dentro da espécie humana, jogamos jogos parcialmente como ferramentas de aprendizado, mas parcialmente por seu valor de entretenimento – parte desse valor, porém, está em sua capacidade de desencadear uma carga emocional, ou seja, uma recompensa que visa os centros emocionais de o cérebro. Experimentamos essa carga útil em vários níveis, mas dois dos níveis mais relevantes para este artigo são o lúdico e o narrativo. As emoções desencadeadas pelos elementos lúdicos de um jogo focam principalmente na realização.

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.