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.