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.

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. O custo de sacrificar o elemento lúdico é uma sensação de distanciamento entre o jogador e o personagem. A experiência pode ser mais parecida com assistir a um filme do que jogar um jogo.

O envolvimento emocional é a base de uma jogabilidade eficaz, mas é a carga emocional narrativa que é mais importante na construção de um senso de empatia com os agentes dentro de um mundo de jogo. Aqueles jogos que oferecem uma conexão emocional significativa com esses agentes são aqueles que estão em melhor posição para atuar como um espelho das relações humanas da vida real. Se tivermos uma resposta emocional aos agentes do jogo, podemos criar um vínculo empático entre nossos personagens e o agente.

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.

Commander Shepherd em Mass Effect é um bom exemplo desse tipo de personagem. Podemos ter algum controle sobre como Shepherd se envolve com outras pessoas em uma conversa como exemplo, mas as palavras exatas, fraseado e entonação são decididas por nós. Podemos optar por ser agressivos ou conciliadores, mas a forma exata que isso assume está além de nossa capacidade de influência. Este é um aspecto importante no design de sistemas morais dentro dos jogos, porque se não sentirmos propriedade de um personagem, então não sentiremos propriedade das consequências de suas atividades.

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 ao grau em que perdemos a noção de nós mesmos como estando distanciados do mundo do jogo. Tornamo-nos menos conscientes de nossa presença física e começamos a experimentar a realidade como se fosse da perspectiva de nosso locus de manipulação.

Bayliss (2007) subdividiu o conceito de imersão em três categorias: “playing through”, “playing as” e “playing with”:

* “playing through” que, em tradução livre para o português, significa “jogar através de” [jogador], destaca a própria corporificação do jogador fora do mundo do jogo, visto que o jogador está envolvido principalmente com atividades lúdicas, como a resolução de puzzles, exploração e competição e não com a componente narrativa; o comportamento do jogador é moldado ou influenciado pela necessidade de completar ou vencer o jogo;
* Acabar de escrever isto vendo o artigo do Bayliss