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.

É necessária uma certa imersão para que um jogador se identifique com o seu locus de manipulação, mas essa imersão também deve ser do tipo certo para ser capaz de gerar empatia através de ressonância emocional, isto é, de influenciar as emoções de outrem.

O envolvimento do jogador com o mundo do jogo é um elemento de imersão.

Os NPCs desempenham um papel importante na construção de uma rede empática de relacionamentos.

Nem todos os jogadores se importarão com todos os NPCs, e talvez a maioria nunca se importe com nenhum.

Um aspeto de jogo é o da verossimilhança, que é o grau em que um mundo de jogo é consistente, reconhecível e com características suficientes que o tornem credível. Um jogo verosímil não implica que o mesmo seja realista, ou pelo menos, na sua completa magnitude – ele não precisa necessariamente de ser realista em termos visuais, mas é importante que, caso existam interações com diversas personagens, que estas sejam suficientemente realistas na forma como recriam o mundo real, pelo que é importante reinar o realismo social.

Grimshaw *et al* (2011) defendem que é a verosimilhança e não a autenticidade (realismo puro) que é um requisito para a possibilidade de imersão.

Qualquer coisa pode nos tirar de um estado de imersão – uma frase que não faz sentido, um resultado inacreditável de uma ação ou uma mecânica de jogo inconsistente.

Embora a verossimilhança e a credibilidade dos mundos do jogo tenham um papel importante na facilitação da imersão, o papel do personagem do jogador também é tremendamente importante.

Os personagens redondos, por outro lado, são aqueles que estão bem caracterizados antecipadamente.

Quanto menos liberdade for dada ao jogador, mais personalidade o personagem terá e, portanto, menos responsabilidade o jogador sentirá como resultado das ações do personagem. A caracterização é, então, uma tensão entre as convenções lúdicas e o pragmatismo narrativo.

Grimshaw et al (2011) argumentaram que a forma mais eficaz de construir imersão é através do veículo da empatia. É claro, porém, que a imersão desempenha um papel na construção de uma relação empática com o personagem.

Imersão e engajamento são pré-requisitos para que indivíduos sejam verdadeiramente influenciados por jogos de computador.

O facto de os jogos poderem desencadear reações químicas na mente e no corpo é incontroverso, mas para que os jogos realmente influenciem, devem estender a sua influência para além do temporário. Para isso, necessitamos de três elementos: propriedade das ações, recompensa e punição e impacto das decisões.

Um personagem de jogador dentro dos elementos interativos de um videogame não faz nada a menos que o instruamos. Nós somos a razão pela qual as coisas acontecem em um jogo. Porém, a interatividade em um jogo é limitada por aquilo que é apresentado pelo desenvolvedor.

O segundo pré-requisito para que a influência persista deve certamente ser a sensação de que as recompensas e, correspondentemente, as punições foram conquistadas. Sem a expectativa de que o que acontece com um personagem seja uma consequência direta das ações do jogador, os mecanismos tradicionais de reforço da psicologia humana carecem de sua força de impacto usual. Se as nossas recompensas forem arbitrárias, ou pior, garantidas, então não há perigo ou incerteza com os quais possamos aprender.

Finalmente, o impacto das decisões é importante. Os jogos são muito bons em criar uma ilusão de escolha. após uma segunda jogada na maioria dos jogos ramificados, revela-se que é um truque de mágica – você terminaria no mesmo lugar, independentemente das decisões que tomasse, a única diferença está em como certas decisões “davam sabor” a esse resultado.

Como é evidenciado nas estatísticas disponíveis para o serviço Steam da Valve, a maioria dos jogadores nunca completa um jogo, e muitos nunca chegam a mais do que metade do jogo. Há retornos extremamente decrescentes no investimento de quantidades significativas de tempo de desenvolvimento de jogos em uma jogabilidade genuinamente narrativa.

Jogos mais experimentais, como Papers Please (de Lucas Pope, 2013), oferecem uma representação mais sofisticada de escolhas morais como um acúmulo de pequenas decisões tomadas rapidamente dentro de uma estrutura de recompensa.

A simplicidade das escolhas apresentadas nos jogos e a escassez de nuances no que diz respeito à interpretação das ações dos jogadores são apenas um elemento da razão pela qual os jogos oferecem atualmente poucas oportunidades genuínas para um envolvimento convincente com questões de moralidade. Para que uma escolha moral tenha um significado real, deve ter algum tipo de custo significativo – qualquer pessoa pode ser moral quando não há custo associado.

Nos jogos para um jogador, o único indivíduo senciente diretamente impactado pela narrativa é aquele que é responsável por toda a ação genuína. As consequências reais para as decisões morais baseiam-se inteiramente em como o jogador escolhe refletir sobre as ações que realiza. Aqueles que não se interessam pela narrativa, justificativa ou razão do que fazem, necessitam apenas da mecânica do jogo para validar suas interações.

Pode haver pouca evidência empírica sobre até que ponto o círculo mágico modera e medeia a compreensão dos jogadores sobre as suas responsabilidades éticas. No entanto, existem evidências abundantes que sugerem que a prática de jogos pode ter impacto no mundo real, para além da própria experiência de jogo. As evidências sobre o papel dos jogos na capacitação em relação a certos tipos de atividades físicas e mentais estão bem estabelecidas.

Há evidências que sugerem que a forma como alguns indivíduos escolhem retratar-se nos jogos reflete, pelo menos em parte, a sua própria autoimagem, e que o envolvimento pode provocar um sentimento de profundo envolvimento e apego. Existem exemplos de jogadores que projetam seu próprio mundo interior no jogo que jogam. Há também evidências que mostram até que ponto os jogadores podem ser afetados no mundo real depois de jogarem um jogo em medidas como felicidade, confiança e satisfação geral.

Os videogames podem aumentar a adesão ao tratamento médico em adolescentes e a eficácia da psicoterapia.