

ESCOLHAS ÉTICAS E VIOLÊNCIA EM VIDEOJOGOS

Versão final após defesa

João Ricardo Freitas dos Santos

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em

Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais

(2º ciclo de estudos)

Orientadora: Prof. Doutora Ana Leonor Santos

13 de Dezembro de 2021

Agradecimentos

Primeiramente, agradeço à Professora Ana Santos pela sua orientação perspicaz e consistente, mesmo durante uma pandemia, assim como a sua atenção ao pormenor, até quando lidando com porções desta dissertação fora da sua área de especialização. Agradeço também à minha noiva Thayna pelo apoio e incentivo que me providenciou em vários momentos em que me perdi ou desmotivei durante o desenvolvimento desta dissertação, assim como agradeço aos nossos amigos jogadores de videojogos que contribuíram imenso para os focos que assumi. Por fim, agradeço à minha família, pelo apoio contínuo ao longo desta jornada.

RESUMO

Esta dissertação percorrerá múltiplos estudos publicados na área de investigação de videojogos e psicologia em videojogos, passando por autores que exploram conceitos como os de violência e de ética, respetivamente Degenaar, Amâncio da Silva e Mira, Kant e Durkheim.

A análise que se seguirá terá foco na colisão entre esses dois mundos presentes em videojogos que contêm violência, onde um jogador reage de maneiras variadas quando confrontado com a sua interação direta com violência virtual diante do mesmo.

Independentemente de existir ou não no videojogo violento a possibilidade de escolhas que permitem ao jogador não realizar ações virtuais violentas, a ética do jogador está sempre presente, existindo de uma forma ou outra com técnicas de manipulação desta ética, de modo a motivar o jogador a querer atingir objetivos dentro do mundo virtual do videojogo. Essas técnicas são implementadas a fim de promover a experiência de jogabilidade e interatividade que antecede o cumprimento dos objetivos, experiência essa que proporciona o entretenimento e a imersão do jogador. O nosso objetivo será desvendar os métodos aplicados para essa manipulação/adaptação, assim como considerar e comparar com a alternativa de proporcionar escolhas de jogabilidade que permitem a expressão da ética do jogador.

PALAVRAS-CHAVE

Violência, Ética, Subjetividade, Videojogos, Escolha, Ser Social, Ser Virtual, Agressividade, Jogabilidade

ABSTRACT

This dissertation will cover multiple studies published in the research area of videogames and psychology in videogames, going through authors who explore concepts such as violence and ethics, respectively Degenaar, Amâncio da Silva and Mira, Kant and Durkheim.

The analysis that will follow will focus on the collision between those two worlds present in videogames that contain violence, where a player reacts in different ways when confronted with his direct interaction with virtual violence in front of him.

Regardless of whether or not there is in a violent videogame the possibility of choices that allow the player not to perform violent virtual actions, the player's ethics are always present, existing in one way or another with techniques to manipulate this ethics, in order to motivate the player to want achieve goals within the virtual world of the video game. These techniques are implemented in order to promote the gameplay and interactivity experience that precedes the fulfilment of these goals, an experience that provides entertainment and immersion for the player. Our objective will be to unveil the methods applied for this manipulation/adaptation, as well as to consider and compare with the alternative of providing gameplay choices that allow the expression of the player's ethics.

KEYWORDS

Violence, Ethics, Subjectivity, Video Games, Choice, Social Being, Virtual Being, Aggressiveness, Gameplay

Índice

Conteúdo

INTRODUÇÃO.....	1
1. Ética e Moral	5
1.1 Evolução da Ética e Moral	5
1.2 Atualidade da Ética e Moral	6
1.3 Ética das Virtudes	6
2. Violência.....	7
2.1 Múltiplas Facetas Conceptuais da Violência	7
2.2 Conceitos de Violência Relevantes	8
2.2.1 Violência Subjetiva	9
2.2.2 Violência Objetiva	9
2.2.3 Violência Sistêmica	10
2.3 Violência Virtual Interativa	11
2.4 Percepções Públicas vs. Violência Virtual	11
3. Violência nos jogos digitais: As Regras do Jogo	13
3.1 Violência: Linguagem do Desafio	13
3.2 O Modelo de Desengajamento Moral em Videojogos Violentos.....	15
3.3 Desengajamento Moral ou Ético?	15
3.4 Fatores de Desengajamento em Videojogos	16
3.5 Escolha vs. Interatividade.....	19
3.6 Ética Virtual.....	22
4. Escolha de videojogos exemplares	27
4.1 O caso de <i>UNDERTALE</i> (2015)	27
4.2 O caso de <i>Fallout 3</i> (2008)	28
5. Metodologia	31
5.1 Material Acadêmico e Casos Seleccionados	31
5.2 História e Desenvolvimento dos Casos	32
5.3 Sobreposições e comparações analíticas	32
5.4 Revisão e compreensão dos resultados	33
7. Compreensão do Papel da Violência em Jogabilidade Virtual.....	35
7.1 Evolução do Papel da Violência em Jogabilidade Virtual.....	36
7.1.1 Princípios Humanos vs. Ações Inumanas.....	36
7.1.2 Ações e Reações Sociais.....	37
7.1.3 A Exceção à Regra do Modelo	40
7.2 Ética de um Jogador.....	43
7.3 O Potencial de Escolhas Éticas em Jogabilidade Violenta	46
8. Estudos de Caso.....	49

8.1 O caso de <i>UNDERTALE</i>	49
8.1.1 Narrativa incentivando ações virtuais éticas	49
8.1.2 Mecânicas de Undertale vs. Mecânicas de RPG	50
8.2 O caso de <i>Fallout 3</i>	54
8.2.1 Múltiplas morais servindo a ética do jogador	54
8.2.2 Ética vs. Violência em <i>Fallout 3</i>	56
8.3 Variedade em Violência Virtual	58
8.3.1 Violência Eudemónica	58
8.3.2 Violência Hedonística	60
8.4 Resultados da Pesquisa dos Estudos de Caso	63
8.4.1 Desenvolvimento de <i>UNDERTALE</i>	63
8.4.2 Divulgações e Controvérsias de <i>UNDERTALE</i>	64
8.4.3 Receção de <i>UNDERTALE</i>	66
8.4.4 Classificações de Críticos	67
8.4.5 Vendas e User-feedback de <i>UNDERTALE</i>	68
8.5 <i>Fallout 3</i>	71
8.5.1 Desenvolvimento de <i>Fallout 3</i>	71
8.5.2 Divulgações e Controvérsias de <i>Fallout 3</i>	73
8.5.3 Receção de <i>Fallout 3</i>	75
8.5.4 Vendas e User-Feedback de <i>Fallout 3</i>	76
8.5.5 Classificações de Críticos	79
9. Significado dos Resultados para Designers de Videojogos	83
9.1 Sucesso Ético em <i>Fallout 3</i>	83
9.2 Sucesso Ético em <i>UNDERTALE</i>	84
10. O que isto significa para a violência em videojogos?	87
11. Conclusão	89
12. Bibliografia	93

Lista de Figuras

Figura 1 – Captura de tela de estatísticas de *UNDERTALE* agrupadas no website de SteamSpy, recolhida 6 de julho de 2021, de <https://steamspy.com/app/391540>

Figura 2 – Captura de tela de médias de classificações de *UNDERTALE*, de críticos e de utilizadores, no website de Metacritic, recolhida a 6 de julho de 2021, de <https://www.metacritic.com/game/pc/undertale>

Figura 3 – Captura de tela de agrupamento de classificações de *UNDERTALE*, recolhida no website de Metacritic a 6 de julho de 2021, de <https://www.metacritic.com/game/pc/undertale>

Figura 4 – Captura de tela de estatísticas de *Fallout 3* agrupadas no website de SteamSpy, recolhida 6 de julho, 2021, de <https://steamspy.com/app/391540>

Figura 5 – Captura de tela de médias de classificações de *Fallout 3*, de críticos e de utilizadores, no website de Metacritic, recolhida a 6 de julho, 2021, de <https://www.metacritic.com/game/pc/undertale>

INTRODUÇÃO

Num meio de entretenimento que se baseia em interação direta do consumidor, a violência virtual diretamente ligada a essa interação pode ter implicações éticas e psicológicas no mesmo. Essa interação é multifacetada, principalmente em dois sentidos: cumprimento de objetivos, atribuídos ao jogador pelo jogo digital, e escolhas ao critério do jogador, que não impossibilitam o cumprimento dos objetivos. A violência virtual poderá estar associada a qualquer uma dessas facetas, sendo que, tradicionalmente e na maioria dos casos, está presente na primeira.

No entanto, este é um meio de entretenimento em constante evolução, com novos designs, tecnologias e estruturas de mundos virtuais sendo introduzidos, levando a cada vez mais possibilidades para essa interação. Nesse panorama de evolução virtual, será a escolha entre violência e não-violência para atingir objetivos preferível à violência como objetivo em si? Ou será esta uma alteração às fórmulas tradicionais de gamificação recusada ou ignorada pelo consumidor habitual de jogos digitais que contém violência? Ou, reformulando esta dúvida numa pergunta de partida:

Terão os jogadores de videogames violentos interesse na adição de alternativas não-violentas na sua jogabilidade, alternativamente a dedicá-la exclusivamente à violência virtual? Por que razões, éticas ou de jogabilidade?

O objetivo principal será, portanto, compreender se, para o consumidor de videogames violentos, a existência de escolha associada à violência virtual executada pelo jogador é preferida como meio de expressar a sua ética e fonte de entretenimento interativo, comparativamente a uma estrutura que permite apenas executar ações com violência virtual. Este objetivo mais geral pode ser subdividido em quatro objetivos específicos.

O primeiro objetivo específico será definir os conceitos centrais, no contexto do presente trabalho, de violência e ética, procurando expor as variedades destes que possam ser relevantes para a temática e no meio de entretenimento que está em investigação.

O segundo objetivo específico será decifrar os valores, éticos e de entretenimento/jogabilidade, presentes na violência em videogames, do ponto de vista do consumidor.

O terceiro objetivo específico será decifrar o valor da presença de escolhas baseadas em ética em videogames, em particular as que são relativas a violência virtual, da perspectiva do consumidor.

O quarto objetivo específico será uma identificação dos elementos atrativos relativamente quer à obrigatoriedade quer à escolha perante violência virtual, a fim de identificar o que atrai cada público-alvo para cada gênero, assim como atingir uma compreensão aprofundada dos valores éticos presentes em ambos os casos, de modo a proporcionar maior sucesso para designers destes videogames perante esses públicos-alvo.

Como em qualquer campo de pesquisa, existem várias hipóteses que podem ser verificadas quando efetuando a análise dos conteúdos recolhidos, relativamente ao objetivo principal. É possível que jogadores de videogames violentos prefiram dedicar-se à violência virtual como foco principal ou prefiram ter alternativas de interação opcionais à execução de violência virtual. Estas duas hipóteses subdividem-se também na sua motivação, cada uma delas contendo potencialmente razões relacionadas com ética ou relacionadas com jogabilidade. Duas hipóteses principais tornam-se então quatro, potencialmente existindo uma quinta hipótese, na qual os jogadores de videogames violentos são motivados por razões éticas e razões de jogabilidade, independentemente de preferirem alternativas à violência ou foco na violência. A contabilização de cada uma destas hipóteses é importante para atingir o objetivo principal desta dissertação.

Para iniciar esta dissertação procuramos definir uma visão mais aprofundada dos conceitos de violência virtual e escolha virtual, coligando os dois através de um enquadramento de análise ética. Para tal, primeiramente exploraremos conceitos de ética, incluindo a Ética das Virtudes de

Aristóteles, e diferenciaremos estes dos conceitos de moral, de modo a conseguir melhor interpretar autores que abordam ética virtual e interações entre esta e sistemas morais virtuais relevantes, assim como lapsos de diferenciação entre os dois pela parte de autores académicos mais dedicados à área de design de jogos.

Se seguida, avançaremos para a definição do conceito de violência e das suas vertentes, dando particular atenção às que tiverem maior potencial de relevância para a temática da tese, passando pela Violência Subjetiva, Violência Objetiva e Violência Sistémica.

A prioridade neste ponto, após definir os conceitos, será compreender como jogadores que interagem com cenários de violência virtual expressam a sua ética, destacando as vertentes de perceção dessa violência virtual, seja a vertente de compreensão imediata de regras de jogabilidade, como defendido por Schott (2016), ou a vertente da manipulação de contextos e apresentações da violência virtual para aceitação ética, segundo o modelo de desengajamento moral de Hartmann (2017) e as suas exceções. Nesta secção tornam-se mais comuns a falta de diferenciação via nomenclatura entre ética e moral, mas analisando o conteúdo destas propostas é decifrável a qual dos conceitos se referem. Essa análise será também complementada com outros autores que expandem os conceitos abordados, mantendo disciplina na sua nomenclatura, como é o caso de Ramos (2012) e Sicart (2009), nomeadamente na sua atenção à relação subjetiva jogador-jogo e a sua coligação mais direta com conceitos éticos desenvolvidos por Aristóteles. Um outro autor mencionado (Young, 2013), explora também a vertente da relatividade entre ética no mundo real e num mundo virtual, colocando questões sobre a validade ética de uma ação se removida das consequências reais, na sua perspetiva, não presentes dentro de um mundo virtual como os de videojogos.

Também será abordada a possibilidade de escolha perante ações violentas neste contexto virtual, contemplando quais as melhores formas de destacar/ressaltar estas escolhas para a psique do jogador, contrastando com métodos utilizados por jogos que não disponibilizam escolhas alternativas à violência virtual, anteriormente abordados. Esta secção expande-se desde a análise das diferenças entre escolha e interatividade em contexto de videojogos (Herbert, 2013) e a relação entre estas e violência virtual, até à compreensão da perceção de seres virtuais como seres sociais, a nível consciente ou subconsciente, pela parte de potenciais jogadores ou utilizadores do meio virtual, como explorado por Shapiro, Herborn e Hancock (2006), assim como Reeves e Nass (1996), em ambos os casos expandindo conceitos abordados por Hartmann (2017) relativamente às minúcias do meio virtual, sendo utilizadas para distanciar ou aproximar emocionalmente o utilizador e jogador.

Finalmente, focaremos a nossa atenção em estudos de caso, a fim de averiguar a validade real dos conceitos explorados até este ponto. Os estudos de caso selecionados são o do videojogo *UNDERTALE* (2015), desenvolvido por Toby Fox, seguido do videojogo *Fallout 3* (2008), desenvolvido por Bethesda Softworks. Estes casos foram escolhidos por incluírem aparentemente temáticas e mecânicas de jogabilidade que podem ser analisadas através das teorias até aqui reunidas, ambos os casos contendo, à primeira vista, escolha na interatividade virtual, capacidade de expressividade ética e conteúdo virtual violento, ainda que interligado à escolha na interatividade mencionada. Acima de tudo, estes dois casos foram mantidos por apresentarem aparentes diferenças na execução destes conceitos, possibilitando a identificação de elementos teóricos ideais para um videojogo hipotético em que violência virtual é apresentada como parte integrante da ética do jogador, mantendo-se atrativo para um largo número de jogadores e, portanto, com alta probabilidade de sucesso para os designers do jogo em questão, se tal for possível.

Cada caso será primeiramente abordado com a análise de conteúdo académico desenvolvido sobre o mesmo, posteriormente comparando esse conteúdo com estatísticas e resultados relativos às vendas, popularidade e experiência de utilizador, como indicativos de sucesso em cada caso.

No primeiro caso, *UNDERTALE* (2015), será explorada a incentivação da ética via reforço narrativo contínuo/constante, aliada a complexidade de jogabilidade como modo de expressividade ética (Seraphine, 2018; Smalley, 2016). Também será investigado o método de implementação da perceção de “bem” e “mal” nas ações do jogador. Esta adere às noções da ética

das virtudes de Aristóteles, não apenas pelo desenvolvimento destas através de prática contínua, mas também pela união inseparável e intrínseca do bem e do justo, não se preocupando com maximização de boas consequências, mas atingindo boas consequências moderadamente quando as ações do jogador realizam o bem e justo (Santos, 2012). No entanto também será analisado como o jogo mantém a capacidade de escolha entre o "bem e justo" e o mal, de forma a permitir experimentação e treino da ética como sistema ético, segundo o conceito de Sicart e apoiado por Ramos, mas incluindo permanência de consequências num processo contínuo, integrado com a ética das virtudes.

No segundo caso, *Fallout 3* (2008), será explorada a variedade, contraste e permanência de sistemas morais, proporcionando desenvolvimento independente da ética do jogador, encaixando nas noções de experimentação de D.K. Ramos e Sicart. Também receberá relevo a implementação da dificuldade da neutralidade face a conflitos alheios (Schulzke, 2009), assim como a violência eudemónica, também referida como “desconforto positivo” (Jørgensen, 2016), nascida dessas moralidades conflitantes. Não será esquecida a análise da violência hedonística presente no videogame como meio de agentividade (Kjeldgaard-Christiansen, 2020) e envolvimento por esforço técnico do jogador (Juul, 2005).

Subdivisões da agentividade serão também indicadas, e a sua relação explicada, no caso sendo desvendadas a Agentividade Técnica e a Agentividade Psicológica, sendo a Técnica o método de atingir a Psicológica. Portanto, videogames inserem-se na Técnica, permitindo ao jogador atingir a Psicológica de forma segura e sem consequências externas. Existe também ligação ao modelo de Hartmann e à teoria de Schott, sendo um método como o da Desumanização perfeito para eliminar empatia por adversários virtuais, permitindo ao jogador utilizar as ferramentas e regras do jogo para realizar essa agentividade Psicológica, que envolve estabelecer um objetivo e ultrapassar obstáculos para o atingir. Esta última secção é de importante destaque precisamente por ser aparentemente contraditória com o restante conteúdo deste estudo de caso, sendo não apenas uma exposição de como tantos outros videogames violentos organizam a totalidade do seu conteúdo, como também demonstra como esta pode ser inserida num videogame com restante conteúdo centrado no desenvolvimento da ética do jogador.

A faceta seguinte desta dissertação, de incluir estatísticas, feedback de utilizadores e informações recolhidas fontes digitais, apresenta a sua relevância numa compreensão mais aprofundada de como cada um destes casos aconteceu e, acima de tudo, se a implementação destas noções éticas neles identificadas trouxe sucesso a alguma faceta comercial dos videogames em questão, a fim de averiguar se estes conhecimentos serão valiosos para designers e desenvolvedores de videogames no futuro.

No fim desta tese, antecipamos ter discernido, através da comparação entre estes dois estudos de caso e o conteúdo académico relativo ao tema e subtemas abordados, uma aproximação de um método de design de jogos que permita grande ligação emocional com os jogadores, proporcionando várias formas de entretenimento interativo com a capacidade de escolha na vanguarda desse design.

1. Ética e Moral

Ao investigar o tema desta tese, foi denotado que vários autores dispensam o uso consistente e compreensão dos termos “ética” e “moral”, especialmente em conteúdo acadêmico focado na análise de videogames. Torna-se necessário portanto, procurar uma definição clara e direta destes conceitos para contextualizar as matérias e teorias investigadas por estes autores e aqui reunidas.

Para este propósito, o autor José Manuel Santos foi escolhido como referência. No seu livro, *Introdução à ética*, este autor aponta essa mesma tendência reconhecida no nosso processo de recolha de conteúdo acadêmico e providencia a definição procurada. Ressalta de início o uso da palavra “ética” como a designação da disciplina de pensamento filosófico que inclui questões éticas e morais, sendo a ética neste contexto o processo de pensamento em si e a moral o objeto ao qual esse pensamento é dedicado:

“A ética é uma reflexão filosófica sobre a moral. A moral, por seu turno, seria, neste sentido, o objecto desta reflexão, o objecto da disciplina filosófica chamada ética” (Santos, 2012, p.2)

Prossegue para a faceta específica que causou a necessidade desta parte da pesquisa, a outra definição de ética e o seu contraste com moral, assim como a origem dos termos. Ética tem a sua origem em termos gregos focados em estabelecer bons costumes para o indivíduo social, designado por *ethos*, em simultaneidade com a definição do carácter desse ser, designado por *êthos*.

“Se o *êthos* aponta para a dimensão individual do fenómeno ético, para a relação do sujeito consigo próprio na auto-constituição do carácter, daquilo que ele “é”, o *ethos* aponta para a relação com os outros, para a dimensão intersubjectiva e social, colectiva, de normas éticas que se impõem a todos.” (Santos, 2012, p.6)

Ou seja, nesta fase de desenvolvimento dos conceitos, os mesmos ainda eram compreendidos como inseparáveis, referindo-se ao ser individualmente e em contexto social como duas facetas do mesmo que se fortalecem mutuamente. No entanto, já é visível a partir deste ponto os caminhos de evolução.

1.1 Evolução da Ética e Moral

Os termos passaram por mais algumas transformações devido à sua tradução para latim, passando por *mos* e *mores*, servindo neste caso o propósito da distinção entre singular e plural, respetivamente. O mesmo autor que efetuou essa tradução, Cícero, eventualmente evoluiu destes termos o *moralis*, utilizado exclusivamente para designar a ética dos costumes sociais, baseado na tendência do uso de *mores* neste sentido. Este termo é apontado como a origem do termo “moral”, hoje utilizado em contraste com o termo “ética”.

“Cícero que introduziu e generalizou em latim o termo *moralis*, “moral”, na época um neologismo, para “designar a parte da filosofia que trata dos costumes”. A predominância do sentido de “costumes” atribuído a *mores* faz com que a “moral” se refira, antes de mais, a uma ordem social e tenha por objecto valores e normas “morais” aceites como tais pelos membros de uma dada sociedade.” (Santos, 2012, p.7)

Santos prossegue para uma enumeração de vários sentidos da palavra “moral”, entretanto tomados ao longo do tempo e por diferentes sociedades e contextos. Estes incluem: o sentido do sistema de normas de uma sociedade, o conjunto de princípios regentes de grupos sociais tais como os aristocratas, o conjunto de normas morais universalmente válidas, doutrinas promovidas por tradições religiosas, disposição do ânimo ou humor de indivíduos e o sentido da dimensão moral da vida humana, dentro do qual é comparado com “jurídico” e “político”. São também apontados adjetivos relativos ao sentido original de “moral”, nomeadamente “imoral”, referindo-se a um indivíduo que quebra as regras da moral, assim como “amoral”, referindo-se a um indivíduo que se mantém indiferente e separado da esfera da moralidade.

1.2 Atualidade da Ética e Moral

Chegando à atualidade, o autor distingue entre os dois termos num sentido atualizado, segundo a significância corrente menos contestada. Aqui, moral mantém o sentido do conjunto de normas e valores presentes numa sociedade para regular comportamento de indivíduos incluídos nesta. Ética, por outro lado, é mais explicitada do que até aqui, sendo definida como uma investigação ou pensamento contínuo que trata de questionar a moral, a fim de melhorá-la.

“Ou seja, enquanto que a moral é o conjunto de normas e valores que surgem de maneira mais ou menos espontânea para regular o comportamento dos membros de uma sociedade ou grupo social, a ética “é uma investigação filosófica que se ocupa dos problemas da moral”” (Santos, 2012, p.15)

Esta definição tem apoio na definição original da palavra, no sentido em que é do *êthos*, o modo de ser natural do ser humano, que nascem códigos aplicados pela moral. Este modo de ser deve incluir, portanto, um pensamento filosófico sobre a moral, de modo a impedir ou resolver conflitos que possam surgir entre as regras morais de uma sociedade e o modo de ser de um dado indivíduo.

“Entre estes dois pólos existe uma tensão constitutiva que, em caso de conflito, é resolvida, na ética antiga, a partir do *êthos* individual. Para Platão, por exemplo, a missão do bom político é “tornar melhores as almas dos cidadãos”, o que significa que o seu *êthos* terá de ser suficientemente forte para poder agir sobre o *ethos* colectivo de forma a corrigi-lo ou “melhorá-lo.” (Santos, 2012, p.7)

Por fim, é ainda referida uma outra vertente de distinção entre ética e moral, na qual a ética tanto pode ser pensamento e questionamento sobre a moral, como pode ser focada no questionamento do modo de viver do indivíduo. Neste caso, a primeira possibilidade é designada como *filosofia moral* e a segunda como *ética das virtudes*.

“De acordo com ela a ética, enquanto disciplina filosófica, pode ser de dois tipos, ou bem uma reflexão sobre a “moral” no sentido estreito deste termo, em que a moral diz respeito às normas e aos deveres morais tidos por universais, ou bem uma resposta filosófica à questão socrática “como viver?”, a qual transcende a questão do dever moral, e, neste caso, trata-se de uma “ética” num segundo sentido do termo. À ética no sentido de reflexão sobre a moral chama-se filosofia moral. A ética no sentido mais estreito de uma resposta à questão socrática corresponde ao tipo de ética a que se chama “ética das virtudes”.” (Santos, 2012, p.16)

Esta vertente é abordada de seguida mais aprofundadamente, devido não só às especificidades na resposta à questão socrática de “como viver”, mas também pelo uso de conceitos que necessitam da sua própria definição.

1.3 Ética das Virtudes

A ética das virtudes baseia-se, como pode ser deduzido pela designação, nas virtudes de um dado ser humano e na tendência deste de as aplicar regularmente ao longo da sua vida. Ou seja, uma interligação entre o carácter do indivíduo e ações que exercitam esse carácter, desenvolvendo qualidades que podem melhorar e dar “boa forma” à vida do indivíduo, durante o processo, fortalecendo o carácter do mesmo.

“O carácter é o núcleo ético da personalidade do sujeito; é o conjunto de disposições comportamentais, de virtudes interiorizadas a título permanente, consideradas necessárias para dar uma boa forma à própria vida. Quaisquer que sejam os critérios de bondade de uma tal vida, a ética das virtudes tem por fundamento uma teoria da acção que apresenta uma circularidade prática e ontológica entre as acções e o carácter: um bom carácter manifesta-se (em termos ontológicos: actualiza-se, torna-se “acto”) através de boas acções; inversamente, a prática de boas acções forma ou fortifica um bom carácter.” (Santos, 2012, p.45)

Esta definição deixa o termo “virtude” parcialmente à deriva. Sabemos que esta corresponde a algo positivo ou uma qualidade do sujeito, mas o que pode ser considerado uma virtude? Segundo a pesquisa de Santos, a virtude nasce da “essência” do indivíduo, a natureza de questionamento e esforço contínuo, apoiada nas capacidades e disposições deste. Interpretamos isto nesta pesquisa como uma autoconsciência dos limites da ação do sujeito, sendo este limite exercitado através da contínua escolha de agir conforme a sua essência ética, os seus princípios e a sua forma natural de ser, havendo uma evolução progressiva desses limites.

“Partindo do conceito de “virtude”, a questão também poderá ser: porque é uma dada qualidade ou capacidade uma “excelência” ou “virtude”? A resposta clássica consiste em dizer que se trata de uma vida em conformidade com as capacidades ou disposições do ser em questão. Virtudes seriam capacidades de agir inerentes à natureza ou “essência” de um dado ser. Uma vida boa seria uma vida preenchida com o exercício, na sua expressão mais perfeita e acabada, dessas capacidades.” (Santos, 2012, p.45-46)

É, portanto, no uso e significado deste termo que se nota um retorno à interação de *ethos* e *êthos*, sendo a virtude o resultado do contínuo reforço entre esses dois e o ideal de uma vida boa, segundo a Ética das Virtudes.

2. Violência

O conceito de violência sempre trouxe discussão em cenários políticos ou de *media*, principalmente devido à falta de compreensão aprofundada sobre o assunto para a vida pública, causando uma reação na maioria dos cidadãos fundamentada em choque de variados graus, dependendo dos princípios éticos de cada um. A violência surge esporadicamente em meios públicos por uma variedade de razões, muitas vezes de forma física, assim como verbal, subjetiva ou objetiva, tornando-se ainda mais complexa dentro de contextos modernos tecnológicos e virtuais.

“A violência é um dos conceitos mais esquivos e difíceis das ciências sociais. Desde o final dos anos 60, houve um aumento considerável da violência nos países industrializados ocidentais, contrariando a tendência presente anteriormente a longo prazo e, conseqüentemente, a questão da violência tornou-se objeto de muita consideração, refletida em inúmeros artigos, ensaios e livros. No entanto, as questões controversas permanecem sem solução, em relação a uma definição apropriada, diferenciação substantiva, avaliação sociopolítica e avaliação moral da violência.” (Degenaar & du Toit, 2016, p.13)¹

Embora possíveis motivos para esse aumento considerável permaneçam difíceis de esclarecer, o ponto a ressaltar é que esse aumento apenas contribuiu para a complicação da definição universal da violência como conceito, particularmente quando sobreposta a questões sociopolíticas e morais de diferentes sociedades.

2.1 Múltiplas Facetas Conceptuais da Violência

Por ser um conceito cuja apresentação pode tomar várias formas, a sua detecção e especialmente a sua análise tornam-se tarefas complexas. O conceito evolui em conjunto com a psique humana, revoluções tecnológicas e políticas, sendo contemporaneamente tão expansivo que a sua totalidade torna-se difícil de compreender para um grande número de indivíduos. É nesta dificuldade de definir a sua globalidade que assenta a necessidade de submeter este conceito a

¹ Tradução livre do autor do texto original: “Violence is one of the most elusive and difficult concepts in the social sciences. Since the late 1960s, there has been a considerable increase in violence in Western industrialized countries, countering the previously present long-term trend, and consequently the issue of violence has become the subject of much consideration, reflected in numerous articles, essays and books. However, controversial issues remain unresolved regarding an appropriate definition, substantive differentiation, socio-political assessment and moral assessment of violence.” (Degenaar & du Toit, 2016, p.13)

estudo. Embora tal não seja o foco desta dissertação, tentaremos incluir estudos que tentaram expandir essa definição para incluir o máximo de conceitos e situações em que pode-se verificar a sua presença. Os principais autores considerados fulcrais para tal foram Da Silva & De Mira (2015) e Žižek (2014), precisamente por incluírem variedades normalmente esquecidas e a sua relação com versões de violência mais comuns.

“Diante do exposto, há quem afirme que a violência na contemporaneidade tem um caráter polissêmico e, por vezes, não localizado – seu lócus, portanto, não corresponde a sua matriz e seu sentido, do mesmo modo, não deixa saber seus objetivos. Em Filosofia, pois, reconhecer é tarefa complexa, mas, nem por isso uma motivação para sua suspensão ou encará-la com uma aporia. Portanto, suspeita-se que a violência contemporânea se mostra, até onde pode ser vista, isto é, em sua parcela diminuta de visibilidade, em caráter demasiadamente complexo. A dimensão maior desta violência, em sua configuração velada e ao mesmo tempo intrusiva, diz-se, é silenciosa e invisível – aí reside o fundamento da sua ferocidade.” (Da Silva & De Mira, 2015, p. 2)

A escolha desta vertente de sub-conceitos da violência foi considerada relevante para esta pesquisa devido à crescente variedade de tipos de violência inseridos em videogames, por estes cada vez mais incluírem sutilezas da realidade nos seus mundos virtuais-digitais. Certas facetas conceptuais menos óbvias da violência adquiriram representação em certos videogames, seja por evolução na tecnologia ou por novas abordagens de design de jogos, tornando-se necessária uma perspectiva de pesquisa abrangente.

2.2 Conceitos de Violência Relevantes

Da Silva & De Mira (2015) afirmam que a violência contemporânea se tornou difícil de mapear, podendo basear-se em objetivos ou emoções, mas também podendo existir sem qualquer um destes. Afirmam também que esta está presente em todas e quaisquer suas parcelas, por mais diminutas que sejam, sempre reconhecíveis.

Esta noção no fundo reconhece a violência em qualquer expressão humana que contenha qualquer nível de agressividade, ressaltando a subjetividade do indivíduo na sua capacidade de reconhecer violência: “suspeita-se que a violência contemporânea se mostra, até onde pode ser vista, isto é, em sua parcela diminuta de visibilidade” (Da Silva & De Mira, 2015, p.2)

“(…) a violência subjetiva é mais aquela que é absorvida quotidianamente pelas pessoas; aquela que, para diversos fins e visando despertar determinadas respostas, é apresentada de “modo didático” e de fácil apreensão, configurada por representações vigentemente convencionalizadas. Subjetiva porque assimilada, ocorre mais ou menos segundo o conceito de subjetivação foucaultiano (2006), isto é, do sujeito como uma forma de constituição do ser; da subjetivação como práticas de constituição do sujeito – constituição essa que ao ser instituída no sujeito, como uma forma de ser, de estar, pensar e agir, tem-se um sujeito objetivado. Deste modo, subjetivação e objetivação dialogam.” (Da Silva & De Mira, 2015, p.3)

O autor Žižek é referido de seguida, devido à sua aplicação/definição dos conceitos de Violência Subjetiva e Objetiva, esta última também referida como Violência “Simbólica” da Linguagem, por fim sendo mencionado o conceito de Violência Sistêmica. Este artigo não explora este último, focando-se em vez disso nos dois primeiros. Exploreemos, então, esses outros dois conceitos, a fim de determinar se apresentam relevância para o contexto teórico da violência virtual interativa presente em videogames.

“Em vista da sua “invisibilidade” estratégica, e por isso, violenta em si mesma, Žižek (2014) contribuiu expressivamente ao seu estudo ao analisá-la em sua dimensão trina, a saber, a violência subjetiva, a violência “simbólica” da linguagem, ou violência objetiva e a violência “sistêmica” (Žižek, 2014, p.17).” (Da Silva & De Mira, 2015, p.2)

“(...) a violência subjetiva é vivida como tal contra o pano de fundo de um nível zero não violento. É vista como uma perturbação do estado de coisas “normal” e pacífico. No entanto, a violência objetiva é precisamente a violência inerente a este estado “normal” de coisas. A violência objetiva é invisível, uma vez que sustenta o padrão de nível zero contra o qual percebemos algo como subjetivamente violento.” (Žižek, 2014, p. 2)²

Segundo Žižek (2014) e reforçado por Da Silva & De Mira (2015), o problema de análise simultânea de violência subjetiva e objetiva baseia-se nas próprias definições de cada uma. Por a violência subjetiva ser definida como a mais visível das duas, identificada como perturbações do normal ou “status-quo” de uma dada sociedade, é habitual e comum a detecção desta basear-se na falta de compreensão da objetiva. Por sua vez, a objetiva é definida como uma violência constante, invisível, mascarada por aparências públicas ou hábitos e tradições de uma sociedade, sendo, portanto, a própria classificação de normal utilizada por muitos para identificar a violência subjetiva.

2.2.1 Violência Subjetiva

A Violência Subjetiva é identificada, por ŽIŽEK, Da Silva e De Mira, como algo visível de imediato pelo sujeito, quer este seja ou não o alvo desta violência. A nomenclatura de subjetiva advém, portanto, da perspectiva pela qual esta é perceptível, algo visível por um sujeito que a identifica baseando-se no contraste que esta tem com o seu quotidiano, com o código moral da sociedade em que se insere, quebrando qualquer noção de paz que este sujeito tenha internalizado. Devido a essa quebra com o que é considerado “normal” naquele contexto e nesta perspectiva subjetiva, o infrator é imediatamente identificável pelo sujeito. Este fenómeno pode, portanto, incluir aprendizagens anteriores do sujeito, noções que podem ser justificativas dessa violência, legitimando certas instâncias de violência ao invés de outras.

“A violência subjetiva é visível, de fácil leitura, diáfana. É desencadeada por agentes identificáveis (sejam eles mocinhos ou bandidos) - e é nisso que se constitui o seu maior fator de subjetivação: ver as autorias dos grupos da violência para compreender suas motivações num jogo geralmente, e porque não, necessariamente dicotômico em face de alteridades não aceitável e das similitudes sociais, culturais, econômicas e políticas que precisam ser preservadas no Ocidente, e ainda, devem ser justificadas pela violência como resposta aos sujeitos violentos não legitimados para tal. Assim, a violência subjetiva é aquela que é “vista como uma perturbação do ‘normal’, do estado pacífico das coisas” (Žižek, 2014, p. 2).” (Da Silva & De Mira, 2015, p. 3)

Este conceito de violência pode ser importante quando se analisa violência virtual em videojogos. Afinal, se um ato violento real pode ser compreendido como justificado ou legitimado dependendo de todos os fatores do espectro subjetivo, algo semelhante poderá ser dito relativamente à violência virtual dos videojogos. Possivelmente, esta violência só tornaria-se inaceitável para o sujeito jogador se esta quebrar com noções subjetivas deste, indo não só para além do “normal”, mas também para além do “justificável”. Sendo a indústria dos videojogos estabelecida a nível global, isto pode levar a múltiplas interpretações que desencadeiem controvérsias discutidas nos *media*.

2.2.2 Violência Objetiva

A Violência Objetiva é identificada, por Žižek, Da Silva e De Mira, como uma violência ocultada por forças maiores, sendo visível de uma maneira alterada e não frontal. Comparando-a com a classificação de violência subjetiva, destaca-se por impor uma perceção fabricada sobre a visão subjetiva do sujeito.

² Tradução livre do autor do texto original: “(...) subjective violence is experienced as such against the background of a non-violent zero level. It is seen as a perturbation of the “normal”, peaceful state of things. However, objective violence is precisely the violence inherent to this “normal” state of things. Objective violence is invisible since it sustains the very zero-level standard against which we perceive something as subjectively violent.” (Žižek, 2014, p. 2)

Tal experiência manipulativa pode ser comparada a notícias de jornal politicamente motivadas, retratando por exemplo os progressos de uma guerra, sancionando e até exaltando positivamente a violência das forças armadas aliadas à nação do leitor e condenando e demonizando a violência cometida pelas forças armadas opostas. As aliadas são heróis a defender a liberdade do sujeito, enquanto as opostas querem roubar a liberdade e felicidade do sujeito.

“A violência objetiva, mesmo diante dos seus amplos modos de vitimizar, é aquela que se quer esconder, porém, segundo Žižek (2014) pode ser mirada obliquamente (idem, p. 19). Entender tal violência, em sua complexidade, pode ser a chave para compreender suas forças estorvativas da liberdade e da democracia que ela mesma insiste em defender como os dois baluartes da civilização.” (Da Silva & De Mira, 2015, p.3)

“A dimensão maior desta violência, em sua configuração velada e ao mesmo tempo intrusiva, diz-se, é silenciosa e invisível – aí reside o fundamento da sua ferocidade. (Da Silva & De Mira, 2015, p.2)

O perigo desta forma de violência está, segundo Žižek, Da Silva e De Mira, na sua invisibilidade. Enquanto a violência subjetiva se baseia no que é visível ao sujeito, possibilitando um julgamento ético mais abrangente e direto, a invisibilidade da violência objetiva permite a ação ou evento violento decorrer fora da visão do sujeito e ser representado segundo a ótica ética de terceiros, intrometendo-se no processo pessoal e natural da ética do sujeito.

Esse tipo de enquadramento manipulativo de violência está presente em múltiplos meios, sendo um desses também violência em videogames, dando a entender ser uma variação de métodos de desengajamento presentes em muitos videogames violentos, como os descritos por Hartmann (2017). Por outro lado, também será igualmente reconhecível o mesmo processo de manipulação numa direção oposta, nas ocasiões da história desta indústria em que os *media* enquadram a violência dos videogames como a maior ameaça dos tempos modernos, demonizando e condenando o mesmo conteúdo que *game designers* enquadraram como aceitável, e sancionado, através de métodos como os descritos por Hartman (2017).

2.2.3 Violência Sistêmica

Zizek aponta o exemplo da burguesia russa durante a revolução da União Soviética. Da perspectiva de um burguês rico nessa situação, com família e tendências benevolentes no seu dia-a-dia, a violência da revolução apresentou-se como violência subjetiva incompreensível. No entanto, essa violência subjetiva é na verdade uma reflexão ou resposta natural à violência sistêmica sofrida pelos membros da revolução até esse ponto. Propõe até que muitas vezes a violência subjetiva é utilizada para mascarar ou distrair da violência sistêmica, de modo a “mudar o tópico” (Zizek, 2010, p. 11) ³

“(…) a tarefa é precisamente mudar o tópico, passar do apelo humanitário desesperado do SOS para acabar com a violência para a análise desse outro SOS, a complexa interação dos três modos de violência: subjetivo, objetivo e simbólico. A lição é, portanto, que se deve resistir ao fascínio da violência subjetiva, da violência praticada por agentes sociais, indivíduos maus, aparelhos repressivos disciplinados, multidões fanáticas: a violência subjetiva é apenas a mais visível das três.” (Zizek, 2010, p.11)⁴

³ Tradução livre do autor do texto original: “change the topic” (p.11)

⁴ Tradução livre do autor do texto original: “(...) the task is precisely to change the topic, to move from the desperate humanitarian SOS call to stop violence to the analysis of that other SOS, the complex interaction of the three modes of violence: subjective, objective, and symbolic. The lesson is thus that one should resist the fascination of subjective violence, of violence enacted by social agents, evil individuals, disciplined repressive apparatuses, fanatical crowds: subjective violence is just the most visible of the three.” (Zizek, 2010, p.11)

Esta forma de violência é, portanto, enraizada nas próprias bases de uma civilização ou sistema governamental, sendo encontrada até aos dias de hoje. Por ser possivelmente a forma de violência mais invisível das três vertentes aqui expostas, potencialmente será a mais perigosa.

Torna-se importante ter as três vertentes em mente quando se observa a presença de violência em videogames. Em teoria, qualquer uma destas pode potencialmente incentivar condições de jogadores pré-dispostos a violência. No entanto, falta-nos a informação fulcral de como um jogador compreende e se relaciona com as suas ações dentro de um videogame, particularmente ações violentas. Afinal, se filmes que contêm qualquer forma de violência causam reações variadas nas suas audiências, que reações são causadas num meio de entretenimento tão interativo como os videogames? Avancamos então para tentar compreender o que significa violência num dado videogame para os seus jogadores.

2.3 Violência Virtual Interativa

No contexto de videogames, a violência tende a ser na sua maioria aparentemente física, acompanhada de violência verbal, ambas enquadrando-se dentro do conceito de Violência Subjetiva. A natureza virtual e interativa deste meio de entretenimento expande estas discussões para novos paradigmas éticos, por ser uma forma de *media* digital que põe o comando da ação nas mãos do público, impedindo-o de ter a mesma passividade ética de um espetador de filmes violentos. No entanto, videogames com violência estão entre os mais populares desta indústria, chegando a violência a ser comum dentro da maioria de produtos deste mercado, em graus variados de intensidade e grafismo. Isto não significa que este público-alvo não tem o mesmo discernimento ético que o resto dos membros da sociedade, mas sim que certos condicionantes são implementados na violência em videogames através de métodos baseados na interação inerente a estes.

Estes métodos e as razões por detrás do sucesso da violência nestes contextos foram explorados por múltiplos estudos e livros desde a primeira onda de jogos violentos, em 1976. Objetivos das pesquisas variaram, mas geralmente procuraram compreender por que é tão comum na indústria, assim como definir o que significa o conceito de violência dentro deste formato interativo, em particular para a ética dos jogadores destes videogames.

A literatura dentro desse contexto começa por se focar em teorias relativas a ética aplicada a game design. *The “Moral Disengagement in Violent Videogames”* (Hartmann, 2017) foi um dos primeiros artigos encontrados, explorando os métodos utilizados por videogames violentos para se adaptar e incorporar a ética dos jogadores no seu game design, de forma a ter a certeza de que o jogador não reage negativamente ao videogame. Os métodos usados serão explorados adiante, mas é de ressaltar que a aplicação bem-sucedida destes tem o potencial de ser considerada uma forma de Violência Objetiva, segundo a definição do conceito explorada anteriormente.

Violent Games: Rules, Realism and Effect (Schott 2016) apresenta-se também relevante, no sentido de compreender como a violência virtual pode ser um método de exposição das regras subjacentes ao videogame, de uma forma separada de conceitos de violência inseridos noutros conceitos. Poderá ser considerada alguma correlação à Violência Sistémica quando explorarmos este autor num capítulo posterior, já que este tipo de violência se enraíza em sistemas que gerem sociedades e talvez exista um paralelo relativo ao mundo digital-virtual de um videogame.

2.4 Perceções Públicas vs. Violência Virtual

No seu livro *Violent Games: Rules, Realism and Effect*, Schott referencia como Depauw e Biltereyst (2011) aplicaram teorias sociológicas reconhecidas para contestar os medos dos *media* relativos à violência virtual dos videogames, apontando que fazem parte de um grupo maior de medos sociais relativos a “violência dos *media*”, normalmente utilizados para discussões políticas com propósitos diferentes. Ian Bogost também é mencionado e citado, sendo outro investigador que aponta uma falta de examinação ao pormenor dos videogames atacados por controvérsias de

violência virtual, em vez disso sendo feito um discurso baseado em choque impulsionador de outras discussões políticas.

Menciona-se também Kocurek (2012), que examinou a controvérsia do videogame Death Race (Exidy 1976), o primeiro videogame a criar controvérsia pelo seu conteúdo violento, descobrindo que o mercado de videogames da época já estava repleto de jogos com violência militarizada. Segundo a investigação de Kocurek, a diferença esteve na forma como essa violência foi representada em Death Race, contrariando a monopolização do estado sobre violência legitimada por narrativas militares ou policiais no contexto virtual dos videogames. Essa diferença levanta a necessidade de analisar a estrutura e conteúdo dos videogames mais aprofundadamente, para além da violência, de modo a compreender como os restantes fatores se interligam com o fator da violência.

Outro autor referenciado é Przybylski (2013), que discerniu entre estatísticas uma divisória na experiência dos cidadãos que se pronunciaram sobre o tema da violência virtual como influência sobre violência física, denotando que americanos que não tinham experiência alguma em videogames violentos tinham uma probabilidade seis vezes maior de incentivar legislações com o objetivo de restringir acesso e venda de videogames. Esta pesquisa em particular foi expandida por outros autores, incluindo o próprio Schott, procurando qualificar ou classificar o nível de literacia em videogames pela parte dos pais e cidadãos, correlacionando esse fator com as crenças dos mesmos relativamente a videogames e como estes fatores se apresentam em relação a pesquisas e inquéritos legislativos sobre videogames. Foi verificada uma tendência alarmante de um grande número de cidadãos não familiarizados com videogames a participar nesses inquéritos, efetivamente decidindo sobre um tema que não compreendem e para o qual não recebem educação da parte dos órgãos que fazem essas pesquisas.

Para aprofundar esse ponto, foi mencionado também o estudo “Public Perceptions of a Violent Videogame” (2009), que demonstrou a necessidade da experiência pessoal em videogames violentos para a compreensão aprofundada dos mesmos. Por os videogames serem um meio criado para evocar interação direta do jogador, quando este estudo mostrou clipes vídeo de jogabilidade de um videogame violento a um grupo de participantes não-jogadores, estes não alcançaram essa compreensão da experiência do jogo.

3. Violência nos jogos digitais: As Regras do Jogo

Schott destaca que a estimulação audiovisual de um jogador vivendo a experiência virtual de videogames é interligada ao córtex e ativação muscular (Drake e Myers 2006, pp. 608-622). Isto indica que da mesma forma que um ser humano reage fisicamente a algo que vê e ouve no dia a dia, como por exemplo não atravessar uma estrada com muito trânsito, um jogador reage a acontecimentos virtuais num videogame, não necessariamente conforme as regras do seu quotidiano, mas conforme as regras do contexto virtual no qual se encontra.

De modo a explorar dimensões não incluídas no método de pesquisa utilizado no artigo “Public Perceptions of a Violent Videogame” (2009), Schott baseou-se no método da observação de participantes a jogar um videogame, vestidos e imersos no mundo virtual apresentado, registando as suas ações, reações e os estímulos utilizados pelo jogo para promover esse fluxo de interatividade. Os jogadores escolhidos não tinham experiência anterior com videogames modernos e o videogame escolhido foi *Grand Theft Auto 4*, um videogame violento que passou por várias controvérsias com os *media*. Ao jogá-lo, essa violência virtual foi contextualizada na dinâmica interativa da mesma, podendo ser evitada pelo jogador em várias instâncias e noutras sendo uma reação necessária ao mundo do jogo, pelas regras desse mundo. Esta compreensão aprofundada pela experiência dos participantes expôs o jogo como um sistema baseado em regras, orientando as ações do jogador com a progressão deste no mundo do jogo, como forma de ultrapassar desafios. Essas regras são integradas de uma forma orgânica através das mecânicas de jogabilidade.

“O que este livro questiona é a importância e o domínio da imagem sobre os sistemas de regras subjacentes dos jogos, pois é minha asserção que as regras definem um tipo diferente de lógica e conscientização, focado na atividade competitiva com a qual os jogadores se envolvem para o que o desafio oferece.” (Schott, 2016, p.9)⁵

O termo “mecânicas” neste contexto refere-se às possibilidades de ação e interação presentes no mundo virtual de um dado videogame. Neste encontram-se incluídas ações sob o controlo direto do jogador, como carregar um botão físico que faz um avatar virtual saltar, assim como ações que ocorrem segundo inteligência artificial e outros sistemas programados fora desse controlo direto, requerendo atenção e/ou estratégia intelectual do jogador, como um explosivo virtual que se move em direção ao avatar do jogador, se este for detetado. Esse leque de regras e mecânicas em prol de desafios e objetivos do mundo virtual pode incluir violência virtual e fazer desta apenas mais uma regra ou desafio.

3.1 Violência: Linguagem do Desafio

Esse leque de regras varia conforme o género do jogo. No entanto, violência é um aspeto presente num grande número de géneros, para além dos mais óbvios como jogos de guerra, sendo associada à agentividade do jogador. É uma forma de reagir a seres virtuais que atacam o avatar do jogador e é uma forma de explorar o mundo e derrubar obstáculos, prosseguindo em direção a um objetivo. Num jogo de xadrez, o jogador constantemente “elimina” peças do seu adversário, peças estas com nomes (Bispo, Rainha, etc.), sem questionar a ética dessa ação. Isto acontece porque essa violência é uma mecânica principal, uma de várias regras que, em conjunto, criam a experiência, nenhuma delas sendo dispensável e todas elas permitindo ao jogador interagir com o mundo do jogo, sendo neste caso o tabuleiro. Schott cita Simon Parkin do website de *The New Statesman*, de modo a expor sucintamente a ideia que trabalha e expande no seu livro:

⁵ Tradução livre do autor do texto original: “What this book questions is the importance and dominance of image over the underlying rule systems of games, as it is my contention that rules define a different kind of logic and awareness, focused on the competitive activity with which players engage to what the challenge offers.” (Schott, 2016, p.9)

“Lembra-se do primeiro peão ou cavalo que você “pegou” no xadrez - o momento em que você cruelmente derrubou seu corpo do tabuleiro? Dificilmente. Mesmo se a peça tivesse um nome e história de fundo - uma esposa e filhos esperando por notícias em casa, um romance infeliz com um peão rival - tais detalhes teriam sido esquecidos no momento em que você empacotou o tabuleiro.” (Parkin, 2013)⁶

Essas regras de agentividade do jogador trabalham em conjunto com a noção de que o adversário tem as mesmas ferramentas e regras de comportamento ao seu dispor, com um objetivo contrário ao jogador em questão, o objetivo de eliminar as suas peças, ou seja, causar um efeito negativo com os mesmos meios “violentos” que o jogador tem ao seu dispor. Este conjunto de elementos resulta num código de ações aceitáveis neste mundo, não muito diferente de códigos sociais ou morais presentes no dia-a-dia do indivíduo comum, que deve segui-los de forma a atingir objetivos.

Atacar o adversário e eliminar uma peça não são atos de agressão com subtextos malevolentes, mas sim uma parte importante da linguagem ao dispor do jogador, para este atingir satisfação lúdica, assim como todas as outras regras e facetas do jogo. O mesmo acontece em videogames que contêm armas, combate ou até mesmo atos mais simples, como saltar em cima de um adversário, como no caso de *Super Mario Bros* (1985).

“A violência assume muitas formas e é empregada para explicar o tema do jogo (por exemplo, um jogo de tiros), as demandas do sistema de regras (por exemplo, a necessidade de resistir e evitar que os existentes (Chatman 1978) afetem negativamente o estado de um personagem do jogador) e as possibilidades fornecidas aos jogadores para se envolverem com o mundo do jogo.” (Schott, 2016, p.17)⁷

Estes elementos são as peças do jogador e os inimigos virtuais, sejam estes caracterizados como soldados, monstros, terroristas ou qualquer outra denominação contextual, são as peças do adversário do jogador. Este pode ser a inteligência artificial do jogo, no caso de jogos com dificuldade adaptativa ou com escolha aleatória de elementos, e o *game designer*, que planeou e posicionou essas peças no percurso do jogador. A violência virtual que possa ocorrer entre essas peças é compreendida pela maioria dos jogadores como a linguagem do desafio apresentado pelo videogame.

“O trabalho de Lenhart (2013) é útil, pois ele identifica conjuntos de “componentes lúdicos interoperáveis” que são e podem ser empregados de maneiras semelhantes em diferentes jogos. (...) Usando o conceito de modularidade lúdica pode ser possível separar os elementos que compõem o que T. L. Taylor (2009) descreveu como o “agenciamento de jogo” - suas partes constituintes. Por exemplo, ferramentas expressivas e funcionais, como armas, refletem os principais meios de um jogador de se envolver com um ambiente, um dispositivo de resolução de problemas, um ativador de novos espaços e um meio de descobrir novos encontros. Lenhart também argumenta que, ao jogar um jogo, espera-se que os artefactos do jogo atuem de maneira particular e compreensível. Para tanto, existe um componente de violência no jogo que é principalmente de natureza sistêmica” (Schott, 2016, p.19)⁸

⁶ Tradução livre do autor do texto original: “Remember the first pawn or knight you “took” in chess – the moment you callously toppled its body from the board? Hardly. Even if the piece had a name and backstory – a wife and children waiting on news back home, a star-crossed romance with a rival pawn – such details would have been forgotten the moment you packed away the board.” (Parkin, 2013, *New Statesman*, acessado a agosto 28, 2021)

⁷ Tradução livre do autor do texto original: “Violence takes many forms and is employed to account for the theme of the game (e.g., a shooter), the demands of the rule system (e.g., the need to resist and prevent existents (Chatman 1978) from negatively affecting a player character’s state), and the affordances provided to players to engage with the game world.” (Schott, 2016, p.17)

⁸ Tradução livre do autor do texto original: “Lenhart’s work (2013) is useful, as he identifies sets of “interoperable ludic components” that are and can be employed in similar ways across different games. (...) Using the concept of ludic modularity it may be possible to tease out the elements that comprise what T. L. Taylor (2009) has described as the “assemblage of play” – its constituents parts. For example, expressive and functional tools, such as weapons, reflect a player’s key means of engaging with an environment, a problem-solving device, an activator of new spaces, and a means of discovering new encounters. Lenhart also argues that when playing a game, it is expected that game artifacts will act in particular and understood

A tese defendida por Schott é simultaneamente universal e limitada. A noção de jogos e videogames serem construções de regras que se dispõem como uma linguagem para o jogador engloba todos os videogames, violentos ou não, categorizando a violência virtual como apenas parte dessa linguagem de regras. No entanto, a limitação é revelada quando analisamos a interação ética de jogadores com mundos virtuais violentos, interação esta que pode resultar em abandono do videogame no qual se encontram esses mundos virtuais. Torna-se necessário então, avançar para outro autor que explore essa lacuna.

3.2 O Modelo de Desengajamento Moral em Videogames Violentos

A teoria defendida por Hartmann (2017) mostra uma perspectiva complementar aos conceitos apresentados por Schott, mas um foco diferente, sendo que procura compreender, no contexto moderno de videogames, onde visuais e gráficos hiper-realísticos são comuns, como é que estes videogames conseguem separar, na mente do jogador, a sua violência virtual realística de uma violência real, eticamente e legalmente repreensível. Como manter a noção de que “é só um jogo”. Ou seja, o objeto de análise é a apresentação visual da violência no contexto virtual interativo, em vez do propósito mecânico da violência nesse contexto.

A sua pesquisa, fortemente baseada em Bandura (1991, 2002), expôs um modelo ao qual se referiu como “desengajamento moral”. Vários fatores subentendidos, muitos deles presentes noutros meios de *media*, introduzidos com o propósito de, em conjunto, normalizarem a violência virtual de maneira a que o jogador consiga viver o mundo ficcional apresentado pelo jogo, ao mesmo tempo que identifica e utiliza as peças, regras e mecânicas do jogo, da mesma forma que um jogador de xadrez identifica e utiliza as peças de um jogo desse seu jogo. Este modelo procura incluir todos os enquadramentos que possam dessensibilizar o jogador face a atos violentos no contexto virtual dos videogames, particularmente quando praticados pelo mesmo.

3.3 Desengajamento Moral ou Ético?

A designação deste “Modelo de Desengajamento Moral” é um dos casos nesta pesquisa em que o uso do termo “Moral” é mais questionável. Embora seja parcialmente defensável no sentido em que a moral da sociedade de onde o indivíduo jogador é proveniente pode influenciar a sua perspectiva ética sobre violência virtual, os métodos incluídos neste modelo são inteiramente focados em moldar e manipular a ética do jogador a fim de tornar a jogabilidade violenta aceitável aos seus olhos, em vez de justificável para a sociedade. Isto é atingido através de apelos à natureza básica do jogador, como sobrevivência ou heroísmo vago na face de monstros desumanizados, cimentados através da imersão que o mundo virtual do jogo pode proporcionar. Pode-se concluir, então, e remetendo para a distinção antes explicitada entre ética e moral, que a expressão mais rigorosa para designar o modelo em causa seria “desengajamento ético”.

“As descobertas de estudos anteriores sugerem que a violência nos videogames geralmente é retratada como justificada porque os oponentes são exibidos como horríveis (comparação vantajosa), os jogadores precisam lutar por um bem maior (por exemplo, para salvar o mundo), a violência é recompensada e as vítimas raramente incluem civis, mulheres ou crianças. Muitas vezes, a violência também parece estar embutida em contextos humorísticos ou eufemísticos. Além disso, as consequências são frequentemente retratadas de maneira distorcida nos videogames violentos, seja porque as vítimas são pouco visíveis (por exemplo, lutas a longa distância) ou porque formas realistas e perturbadoras do sofrimento das vítimas não são exibidas (por exemplo, dor física e psicológica contínua)” (Hartmann, 2017).⁹

ways. To this effect, there is a component of game violence that is principally systemic in nature...” (Schott, 2016, p.19)

⁹ Tradução livre do autor do texto original: "the findings of previous studies suggest that violence in videogames is often portrayed as justified because opponents are displayed as gruesome (advantageous

Entre os métodos deste modelo, denominados e listados pelo próprio autor, encontram-se a Justificação Moral, a Rotulação Eufemística, a Comparação Vantajosa, a Atribuição de Culpa, o Deslocamento de Responsabilidade, a Difusão de Responsabilidade, a Distorção de Consequências e a Desumanização. Não são todos necessariamente utilizadas em simultâneo, mas é comum trabalharem em conjunto para atingir o nível desejado de desengajamento ético da parte do jogador.

3.4 Fatores de Desengajamento em Videojogos

Hartmann identifica vários fatores de desengajamento, explicando cada um destes detalhadamente no seu artigo, com um formato de lista, percorrendo-os como pontos esquematizados, acompanhados por um exemplo prático dos mesmos.

A Justificação Moral é, na maioria dos casos, uma distorção do Utilitarismo de Stuart Mill, sendo que remete para o imperativo de agir em prol da maior quantidade de bem-estar, ou seja, justificar a ação violenta do jogador como sendo por um bem maior. Muitas vezes em videojogos violentos o avatar virtual do jogador é alguma espécie de soldado a defender o país ou os civis de uma invasão hostil, invasão esta que normalmente promete escravidão, tirania e morte em grande escala. Por exemplo, em *Gears of War (The Coalition, 2008)* o alvo da violência do jogador são alienígenas que procuram exterminar a espécie humana, em *Call of Duty: WW2 (Raven Software, 2017)* o alvo são forças armadas Nazis durante a Segunda Guerra Mundial. Este método é particularmente comum e efetivo devido a uma sensação de urgência nas ações do jogador, existindo inúmeras vidas *off-screen* a depender do sucesso da missão do jogador.

A Justificação Moral também pode ser utilizada em videojogos através de apego emocional, em casos em que a narrativa presente no videogame cria personagens a quem o jogador se apegou, como uma família, por exemplo os jogos *The Walking Dead* e *Dead Rising 2*, em que o jogador é violento contra monstros e seres humanos a fim de proteger a filha do seu avatar, ou um interesse amoroso, como é o caso em *Super Mario* e *Resident Evil 7*.

“Bandura (1991, 2002) identifica oito fatores que podem ser apontados em determinadas situações ou por cenários e que efetivamente desencadeiam o desengajamento moral cognitivo:

A justificativa moral implica que um ato violento reprovável de outra forma é interpretado como servindo a algum propósito superior (por exemplo, matar por um bem maior ou propósito religioso).” (Hartmann, 2017)¹⁰

A rotulação eufemística baseia-se em retratar a ação com uma rotulação menos severa, muitas vezes coligada a expressões como “danos colaterais”. É principalmente aplicada em videojogos em que o jogador mata seres virtuais que servem apenas o propósito de impedir o jogador de alcançar a resolução positiva da narrativa, ou qualquer jogo em que uma ação do jogador é enquadrada como necessária por qualquer razão e alguma personagem virtual sofre com essa ação: “Rotulagem eufemística significa que um ato violento reprovável de outra forma é rotulado

comparison), players have to fight for a higher good (e.g., to save the world), violence is rewarded, and victims rarely include civilians, females, or children. Quite often, violence also seems to be embedded in humorous or euphemistic contexts. Furthermore, consequences are often portrayed in distorted ways in violent videogames, either because victims are barely visible (e.g., long-distance fights) or because realistic and upsetting forms of the suffering of victims are not displayed (e.g., ongoing physical and psychological pain).” (Hartmann, 2017, Game Studies, acessado a 20 de setembro, 2020)

¹⁰ Tradução do autor do texto original: Bandura (1991, 2002) identifies eight factors that may be cued in certain situations or by scenarios and that effectively trigger cognitive moral disengagement: Moral justification implies that an otherwise reproachable violent act is interpreted as serving some higher purpose (e.g., killing for a greater good or religious purpose). (Hartmann, 2017, Game Studies, Recolhido a 20 de setembro, 2020)

de uma forma que o faz parecer menos grave (por exemplo, assassinato de civis como "dano colateral")." (Hartmann, 2017).¹¹

Comparação Vantajosa foca-se em fazer a ação violenta aparentar justa e aceitável por compará-la a um ou mais atos mais repreensíveis pela parte da vítima da violência. Por este motivo um tipo de personagem muito utilizado por videogames como recetor dessa violência são criminosos, assassinos ou genocidas. No seu artigo, Hartmann apresenta a sentença de morte para assassinos como exemplo desta técnica fora do mundo virtual dos videogames. O crime é apresentado, nesse caso para os espetadores das notícias ou juristas e juizes em tribunal, como algo de tal forma hediondo que muitos visualizadores do mesmo apoiam essa sentença: "A comparação vantajosa faz um ato violento reprovável parecer mais justo, comparando-o a um ato ainda mais hediondo cometido ostensivamente pela vítima (por exemplo, sentença de morte de assassinos)." (Hartmann, 2017)¹²

A atribuição de Culpa, por sua vez, tenta levar o espetador ou jogador a culpar o recetor da sua violência virtual por essa violência. À primeira vista, o nome desta técnica pode lembrar algo semelhante à expressão "victim shaming" presente no mundo real, não virtual. No entanto, enquanto o "victim shaming" é mal visto pela maioria da população que reconhece a sua existência numa dada situação, no contexto virtual dos videogames a aplicação da Atribuição de Culpa é mais simplificada, normalmente sendo situações em que a vítima dessa violência virtual literalmente pediu por essa violência, por exemplo para um treino de combate com o objetivo de explicar as mecânicas do jogo ou num jogo que retrata um desporto com violência física, como artes marciais.

Este método também pode apresentar-se como uma situação em que o avatar do jogador é atacado primeiro, tendo nesse caso a vítima da violência virtual do jogador incitado fisicamente essa mesma violência da qual foi vítima. Este tipo de situações expande-se também para contextos de jogos de guerra, quando o grupo de personagens amigáveis ao jogador é atacado e estes pedem ajuda ao jogador para ripostar o ataque, ou em jogos de terror e ação, em que a violência do jogador, antecipada a qualquer ataque, serve o propósito de defender o seu avatar dos seus inimigos, previamente apresentados pela narrativa do jogo como seres que pretendem e vão atacar o personagem protagonista: "A atribuição de culpa implica que as vítimas ou circunstâncias são responsabilizadas por exigir o ato (por exemplo, "foi isso que eles pediram")." (Hartmann, 2017)¹³

Deslocamento de Responsabilidade trata o ato violento virtual em questão, pondo a culpa desse ato em outro que não o jogador, ou o avatar do jogador. É muito comum este método enquadrar-se na famosa frase "Só estava a seguir ordens", talvez pela popularidade de videogames com temas de guerra. Embora este método seja enclausurado por uma frase normalmente utilizada nos *media* para levantar questões éticas e morais, no contexto de um videogame, em que o jogador é a personagem que "estava a seguir ordens", a menos que o personagem enverede por um caminho de arrependimento da ação violenta, o jogador adota normalmente essa postura por sentir-se unificado com o seu avatar, por sentir que está no mundo virtual à sua volta.

O personagem do avatar do jogador, logo desde o início e durante o percurso do jogo, é caracterizado por ações e momentos de narrativa que caracterizaram e construíram a sua identidade nesse mundo, sendo essa uma identidade que obedece a ordens dos seus superiores. Esta imersão do jogador no papel narrativo de soldado servindo outrem costuma cimentar-se com o realismo desse contexto virtual, não apenas no sentido visual (realismo em gráficos), como também no sentido narrativo e de hierarquias pessoais, geralmente mantendo essas hierarquias

¹¹ Tradução livre do autor do texto original: "Euphemistic labelling means that an otherwise reproachable violent act is labelled in a way that makes it seem less severe (e.g., killing of civilians as "collateral damage")." (Hartmann, 2017, , Game Studies, acedido a 20 de setembro, 2020)

¹² Tradução livre do autor do texto original: "Advantageous comparison makes an otherwise reproachable violent act seem more righteous by comparing it to an even more heinous act ostensibly committed by the victim (e.g., death sentence of murderers)." (Hartmann, 2017, Game Studies, Recolhido a 20 de setembro, 2020)

¹³ Tradução livre do autor do texto original: "Attribution of blame implies that victims or circumstances are blamed for necessitating the act (e.g., "that's what they asked for")." (Hartmann, 2017, Game Studies, Recolhido a 20 de setembro, 2020)

para evitar quebrar a imersão. No contexto deste exemplo, um avatar virtual que, previamente caracterizado como um soldado fiel à causa (p. ex.: país, rebeldes, hierarquias militares, etc.) não obedece às ordens, quebraria a imersão do jogador: “O deslocamento de responsabilidade significa que a responsabilidade por um ato violento reprovável de outra forma é atribuída a outra pessoa, muitas vezes uma figura de autoridade (por exemplo, "Acabei de seguir minhas ordens").” (Hartmann, 2017)¹⁴

A Difusão de Responsabilidade não é muito diferente do método anterior, tratando-se de espalhar a responsabilidade por várias outras fontes para além do jogador, de modo a diluir ou difundir a gravidade da ação. Se, dentro do mundo virtual onde se encontra o avatar do jogador, combates, violência e morte são comuns, o jogador tende a convencer-se de que se ele não é o único a realizar essas ações, então estas são menos moralmente repreensíveis. Este método baseia-se numa simulação da moral dessa sociedade virtual, cujos bons costumes incluem essas ações, seguindo um grupo de regras diferentes do mundo real. E da mesma forma que o código moral da sociedade no mundo real afeta e pode alterar a ética de um indivíduo, nesse mundo virtual essa nova moral também terá esses efeitos na ética do jogador enquanto este se encontrar imerso nesse mundo, na maioria dos casos. “A difusão da responsabilidade implica colocar a responsabilidade por um ato violento, de outra forma reprovável, sobre os ombros de muitos outros (por exemplo, "Eu não estava sozinho, outros fizeram o mesmo").” (Hartmann, 2017)¹⁵

Desprezo ou distorção de consequências será um dos mais simples de detetar, sendo que se baseia em obscurecer de alguma forma a ação violenta e/ou as suas consequências. Está presente em jogos com tiro a longa distância ou drones de ataque, em que a vítima do tiro é uma pequena mancha distante, cuja humanidade é mais dificilmente reconhecida devido à extrema distância, em jogos de estratégia, em que a perspetiva do jogador é a de um deus, olhando de cima para baixo a grande distância, e em jogos nos quais as vítimas virtuais que morrem desaparecem logo após a morte. Aplica-se também em jogos em que a violência está presente, mas desenhada com arte visual cómica, funcionando como no cartoon *Tom and Jerry*, no qual um dos dois animais protagonistas várias vezes explodiu uma bomba ou disparou uma pistola na cara do outro, ação que resulta em apenas uma mancha de pólvora na cara da vítima.

“O desprezo ou distorção das consequências acarreta que consequências potencialmente angustiantes de um ato violento de outra forma reprovável são ocultadas ou exibidas de formas distorcidas (por exemplo, se armas de longa distância, como drones, impedem a percepção do sofrimento das vítimas).” (Hartmann, 2017)¹⁶

A Desumanização é um dos métodos de desengajamento mais populares em videojogos, por ser um dos mais imediatamente bem-sucedidos quando bem executado. Este altera a perceção do jogador sobre vítimas virtuais para considerá-las algo não-humano ou monstruoso. Mais do que isso até, na maioria dos casos faz da vítima algo odiável pela maioria dos seres humanos. Esta alteração pode ser extrema, como fazer da vítima um literal demónio ou monstro, ou pode ser menor, como vestir a vítima num uniforme nazi num contexto virtual baseado na Segunda Guerra Mundial, ou caracterizá-la como uma personagem criminosa armada e assassina, com desprezo e agressão perante a humanidade. Pode também representar as vítimas como números ou alvos, em vez de seres individuais com qualquer caracterização humana. Se o jogador estiver a ser violento contra uma sombra vagamente humanoide, não vai pensar duas vezes se essa sombra é um humano. Muitos jogos com vertentes mais psicológicas e filosóficas chegam a utilizar este

¹⁴ Tradução livre do autor do texto original: “Displacement of responsibility means that the responsibility for an otherwise reproachable violent act is placed on someone else, often an authority figure (e.g., "I just followed my orders").” (Hartmann, 2017, Game Studies, Recolhido a 20 de setembro, 2020)

¹⁵ Tradução livre do autor do texto original: “Diffusion of responsibility implies placing responsibility for an otherwise reproachable violent act on the shoulders of many others (e.g., "I wasn't alone, others did the same").” (Hartmann, 2017, Game Studies, Recolhido a 20 de setembro, 2020)

¹⁶ Tradução livre do autor do texto original: “Disregard or distortion of consequences entails that potentially distressful consequences of an otherwise reproachable violent act are concealed or displayed in distorted ways (e.g., if long-distance weapons, such as drones, prevent the perception of the suffering of victims).” (Hartmann, 2017, Game Studies, Recolhido a 20 de setembro, 2020)

método para surpreender ou chocar o jogador, revelando no fim do jogo que essas sombras eram seres sociais e individuais, humanos. Esta substituição das vítimas por números também está presente em jogos de estratégia, em que o jogador está mais focado em gerir todos os recursos do mundo, sendo as vítimas de violência ou morte apenas números na matemática de recursos do jogador.

“A desumanização implica que as vítimas humanas são retratadas como não humanas (e também como animais, por exemplo, ratos, vermes ou seres não vivos), o que permite que a percepção de um ato violento reprovável de outra forma seja visto como moralmente legítimo. A desumanização também ocorre se as vítimas são retratadas como números ou alvos intercambiáveis, em vez de personalidades individuais.” (Hartmann, 2017)¹⁷

“Uma vez que os jogadores de videogames (apesar de um melhor conhecimento) sentem intuitivamente que os personagens de videogames encontrados estão vivos e podem até mesmo existir, eles também perceberão automaticamente que eles têm uma mente (Arico et al., 2011). Assim, os usuários estarão inclinados - durante o jogo - a atribuir um estatuto moral aos personagens de videogames e a percebê-los intuitivamente como indivíduos dignos de tratamento moral adequado (Epley & Waytz, 2009). No contexto da violência do videogame, isso deve implicar que eles se sintam solidários com as vítimas virtuais de violência injustificada.” (Hartmann, 2017).¹⁸

Nesta listagem de métodos de desengajamento ético, Hartmann resumiu os essenciais das práticas modernas de integração da variável ética na disciplina de design de videogames. Sendo um meio de entretenimento baseado em interação, o design presente é tradicionalmente planejado de forma a assumir o número máximo de possíveis comportamentos interativos de um grande leque de jogadores. Cada um destes é influenciado por culturas diferentes, assim como experiências passadas dentro e fora do mundo virtual, levando à necessidade de limitações virtuais dessa interação em prol de proporcionar uma experiência de jogabilidade específica.

Toda esta variedade de jogadores está na origem da limitação de interatividade ética presente em videogames que utilizam estes métodos de desengajamento. Congruentemente com a teoria de Schott, muita jogabilidade violenta identificada por Hartmann é desenhada como diversão hedonística em prol de atingir a satisfação de vencer adversários capazes de infligir efeitos negativos no jogador. No entanto, este sistema não contabiliza videogames que incorporam a capacidade de formar decisões não exclusivamente relacionadas a estratégias de jogabilidade. É necessário, então, expandir a pesquisa incluída.

3.5 Escolha vs. Interatividade

Neste ponto, e antes de analisar escolhas disponíveis ao jogador em videogames violentos sob um prisma exclusivo à ética presente naquelas, exploraremos como escolha, falta de escolha ou ilusão de escolha são introduzidas em *game design* para diferentes propósitos relacionados com a agentividade e interação do jogador, elemento fulcral dos videogames com potencialidades variadas (Hebert, 2013).

Embora todos os videogames sejam um tipo de meio que necessita da interação do jogador, existem níveis de escolha presentes. No artigo de Herbert “Choice in Video Games”, este aborda esses

¹⁷ Tradução livre do autor do texto original: “Dehumanization implies that human victims are portrayed as non-human (and either as animals, e.g., rats, vermin, or non-living beings), which allows the perception of an otherwise reproachable violent act to be viewed as morally legitimate. Dehumanization also occurs if victims are portrayed as interchangeable numbers or targets, rather than individual personalities.” (Hartmann, 2017, Recolhido a 20 de setembro, 2020)

¹⁸ Tradução livre do autor do texto original: “Once videogame players (despite better knowledge) intuitively feel as if encountered videogame characters are alive and may even exist, they will also automatically perceive them to have a mind (Arico et al., 2011). Accordingly, users will be inclined — while playing — to assign a moral status to videogame characters and to intuitively perceive them as individuals worthy of proper moral treatment (Epley & Waytz, 2009). In the context of videogame violence, this should imply that they feel sympathetic towards virtual victims of unjustified violence. This notion corresponds to an argument by Pizarro (2006, p. 92) that “given the right conditions, one can even feel sympathy for inanimate objects.”” (Hartmann, 2017, Recolhido a 20 de setembro, 2020)

níveis de escolha implementados através do prisma de *game design*. Muitos videogames limitam a escolha do jogador a estratégias de combate contra oponentes virtuais, retirando-lhe a sua agentividade sempre que decorrem porções narrativas, impedindo-o de tomar decisões relativas ao papel do seu avatar no mundo virtual do videogame. Este cenário baseia-se no que Herbert refere como Interpassividade, um fenómeno segundo o qual o espetador/jogador projeta a sua identidade no avatar que age narrativamente de forma independente face às escolhas do jogador. Se a construção e contextualização narrativa desse avatar forem bem executadas, o jogador voluntariamente abdica da sua agentividade e aceita essas ações como parte da sua identidade nesse mundo virtual. É um fenómeno no qual a imersão do jogador, não apenas no mundo, mas na caracterização do seu avatar, mascara a falta de escolha e o nível limitado de interatividade.

Essa caracterização cimeta as noções promovidas por Schott das regras do mundo do jogo, no sentido de que se o avatar em questão for um anti-herói ou um vilão, as regras do mundo, pela perspetiva desse personagem, são diferentes de casos em que o avatar seja um herói clássico, sendo em ambos os casos possível ocorrer eficazmente o fenómeno da interpassividade. Este método também inclui noções e métodos de desengajamento descritos por Hartmann, introduzidos pela contextualização e construção narrativa do mundo virtual e do avatar utilizado.

“Claro, mesmo que um jogador aparentemente tenha algumas escolhas, raramente ou nunca terá todas as escolhas à sua disposição. Na sua maioria, os jogos são inerentemente interpassivos. Laetitia Wilson, da University of Western Australia, define interpassividade como "um modo de relacionamento que envolve a transferência consensual de atividade ou emoção para outro ser ou objeto - que, conseqüentemente, 'age' em seu lugar." Isto manifesta-se principalmente em jogos por meio de ações ou cenas pré-renderizadas. Os jogadores projetam a sua identidade no seu avatar dentro do jogo. Quando esse avatar age sem o controlo direto do jogador, os jogadores devem renunciar à sua agentividade e aceitar essas novas ações como parte da identidade que projetam no avatar” (Hebert, 2013).¹⁹

Outra faceta explorada é a de videogames que propositadamente limitam as decisões ao dispor do jogador, mas de forma clara e propositadamente detetável. Estes casos servem para despertar pensamento filosófico e ético no jogador, ao obrigá-lo a viver situações eticamente duvidosas sem confirmar se as ações do jogador são corretas ou não dentro do código moral do mundo virtual do jogo. O caso descrito por Herbert, o videogame *Shadow of the Colossus*, é um exemplo desta faceta. O avatar do jogador começa com uma motivação amorosa. No entanto, ao longo do progresso do jogo, é tornado claro que os únicos outros seres vivos nesse mundo virtual são as criaturas colossais cuja morte é o objetivo do avatar, muitos destes não atacando o jogador sem provocação. Esse contraste contraria a interpassividade em prol de criar uma experiência introspectiva e significativa no jogador, ao invés de apenas providenciar diversão superficial. O design das áreas do jogo é também pensado de modo a incitar essa reflexão, com amplas áreas vazias entre cada batalha, num mundo visualmente deserto e moribundo.

“Há pouco a fazer no jogo, exceto matar essas criaturas, então o jogador só tem três opções: vagar, matar os colossos ou desligar o jogo. No entanto, a maioria dos jogadores nunca questionará se matar os colossos é moralmente correto. Afinal, é um videogame. Como o homem com a espada mágica, é claro que o jogador deve lutar contra esses monstros. Eles devem ser maus. Não é até que o jogador tenha matado muitos desses colossos que o jogo começa a explorar as implicações de matar essas criaturas. Vários colossos não atacarão a menos que sejam provocados. Vários parecem temer o jogador e lutar apenas pela sobrevivência. Um colosso nem mesmo revida enquanto está sendo morto. As longas jornadas entre os colossos, com trilha sonora mínima e praticamente sem criaturas vivas além do protagonista e seu cavalo, dão ao jogador tempo suficiente para ruminar sobre as

¹⁹ Tradução livre do autor do texto original: “Laetitia Wilson of the University of Western Australia defines interpassivity as “a mode of relating that involves the consensual transferal of activity or emotion onto another being or object – who consequently ‘acts’ in one’s place.” (Wilson 2) This mostly manifests in games through pre-rendered actions or scenes. Players project an identity onto their avatar within a game. When this avatar acts without the player’s direct control, players must forgo their agency and accept these new actions as part of the identity they project onto the avatar.” (Hebert, 2013, Augmenting Realities, recolhido a 14 de Novembro de 2020)

implicações de matar o que parecem ser os últimos vestígios de vida em um deserto árido.” (Hebert, 2013).²⁰

Por fim, Herbert aponta um exemplo do caso de jogos que permitem escolhas ao jogador de uma forma mais aberta, mundos virtuais onde confrontos e batalhas são apenas uma de várias opções de jogabilidade para atingir os objetivos do videogame. No entanto, ressalta que a escolha neste caso é muitas vezes ditada pela condição de poder do avatar do jogador nesse mundo virtual. No exemplo que Herbert usa, o jogador vive a experiência virtual de estar em desvantagem, ter poucas munições para causar pouco dano nos adversários virtuais ou poucos recursos para recuperar danos sofridos no seu avatar. Este é um caso no qual as noções de jogos como conjuntos de regras de Schott não estão dependentes da interpassividade referida acima, mas sim da imersão do jogador. Tem em comum com a interpassividade apenas a projeção do jogador no seu avatar, mas sem concessões dos seus princípios e identidade em prol da narrativa. Esta imersão traduz-se em ser transportado mentalmente para o mundo virtual do jogo, o que incentiva a análise das regras do jogo segundo Schott, pela parte do jogador, mas também envolve reações momentâneas pouco planeadas, reações a surpresas e perder oportunidades de escapar não violentamente dos adversários, perdendo a hipótese de uma escolha pensada devido a escolhas reativas. Embora se requeiram escolhas éticas, estas são ainda abordadas pelo prisma da viabilidade para as regras da jogabilidade. O jogador não escolhe evitar ou fugir da criatura hostil adversária por ser uma escolha ética, mas sim porque tem de poupar balas para o caso de ser cercado e fugir não ser mais uma opção.

“Este é um jogo que se concentra mais na sobrevivência do que no combate. Munições e outros recursos são escassos o suficiente para que a melhor opção geralmente seja fugir de um zumbi em vez de lutar contra ele. No entanto, é provável que um jogador acabe por se deparar com uma situação em que deve "morrer" ou atacar uma criatura com uma aparência perturbante, mas semelhante a uma criança humana, uma decisão difícil em frações de segundo se o jogador ficou imerso no jogo mundo. (...) O meio permite que os jogadores entendam como alguém pode fazer o impensável, ou vacilar perante a morte, experimentando-a em primeira mão.” (Hebert, 2013).²¹

É discernível pelos conceitos explorados por este autor que existem várias formas de implementar imersão, sejam métodos fundamentados em falta de controlo, redução de interatividade, em prol de narrativa, ou interatividade fundamentada num contexto virtual limitado, mas que incita a questionar e exercitar a ética do jogador, assim como a presença de escolhas num formato dificultado por fatores do mundo virtual-digital. O elemento em comum aparenta ser apenas a consistência da estratégia e método utilizado no design do jogo, abrindo a possibilidade de novas estratégias de design de jogos.

²⁰ Tradução livre do autor do texto original: “There is little to do in the game except kill these creatures, so player is only really given three options: wandering around, slaying the colossi, or turning off the game. Nonetheless, most players will never even question whether killing the colossi is morally right. It is a video game, afterall. As the man with the magic sword, of course the player should battle these monsters. They must be evil. It isn't until the player has slain many of these colossi that the game begins to explore the implications of killing these creatures. Several colossi will not attack unless provoked. Several appear to fear the player and fight only for survival. One colossus does not even fight back as it is being slain. The lengthy journeys between colossi, featuring minimal soundtrack and virtually no living creatures but the protagonist and his horse, give the player ample time to ruminate on the implications are of killing what appear to be the last vestiges of life in a barren wasteland.” (Herbert, 2013, *Augmenting Realities*, recolhido a 14 de Novembro de 2020)

²¹ Tradução livre do autor do texto original: “This is a game which focuses on survival rather than combat. Ammunition and other supplies are scarce enough that the best option is often to flee a zombie rather than to fight it. Nonetheless, it is likely that a player will eventually be faced with a situation where they must either “die” or attack a creature that looks uncannily similar to a human child, a difficult split-second decision if the player has become immersed in the game's world. (...) The medium allows gamers to understand how someone could do the unthinkable, or falter in the face of death, by experiencing it firsthand.” (Herbert, 2013, *Augmenting Realities*, recolhido a 14 de Novembro de 2020)

3.6 Ética Virtual

Relativamente às escolhas éticas à disposição do jogador, “Ciberética: a ética no espaço virtual dos jogos eletrônicos” foi um dos artigos reunidos, no qual foram observados 5 jogadores com o objetivo de mapear as possibilidades e capacidades de um jogador para analisar regras pré-definidas e alterar o seu comportamento e decisões éticas virtuais, de acordo com ou contra essas mesmas regras. Esta pesquisa recolheu algo semelhante às noções de violência como uma de várias regras de um mundo virtual, exploradas por Schott. No entanto, o foco desta pesquisa foi compreender a relação pessoal entre o jogador e o jogo, como a sua ética reage a essa interação e regras virtuais.

Foi verificado que o jogador reconhece o conjunto de regras do videogame como uma moral exclusiva ao mundo virtual do mesmo. De modo semelhante ao decorrer de interações reais com comunidades diferentes fora do seu cotidiano, em que o indivíduo se adapta à moral dessa comunidade enquanto interage com a mesma, o jogador suspende temporariamente qualquer faceta ética que não possa coexistir com o código moral deste mundo virtual específico. Deste modo, o jogador consegue simultaneamente imersão nesse mundo e realizar desejos que nunca experimentaria no cotidiano, agora possibilitados pela sua natureza fantasmática e virtual. A experiência do jogador é real, mas a ação não o é. Mesmo que cause danos ao mundo virtual ao realizar um desejo, o jogador pode sempre retornar a um ponto do percurso do jogo anterior a essa realização. E mesmo que não o faça, esse mundo virtual desaparece ao desligar o jogo, logo o jogador nunca causou danos no mundo real.

“Ao investigar as repercussões dos jogos sobre o jogador e sobre o desenvolvimento da moralidade, tornou-se necessário considerar o modo como o sujeito se relaciona e percebe o jogo, considerando suas experiências, emoções e aprendizagens, ou seja, foi preciso dar conta de um sujeito contextualizado em sua realidade, não apenas considerar a relação sujeito-jogo. Nesse sentido, partimos do pressuposto que no espaço virtual dos jogos eletrônicos lidamos com princípios éticos, ou uma cibernética, constituídos nesse ambiente. Essa cibernética, por diferenciar-se da ética do mundo cotidiano, coloca em suspensão princípios morais castradores e possibilita a realização fantasmática de desejos. Para tanto, diferenciamos as experiências advindas do cotidiano daquelas vividas no mundo virtual dos jogos eletrônicos, ao mesmo tempo em que as consideramos reais.” (Ramos, 2012, p.320)

Para além desse, um artigo por G. Young, “Ethics in the Virtual World: The Morality and Psychology of Gaming”, tenta analisar e definir o que podem ou não ser considerados atos e escolhas moralmente negativos e positivos dentro de um contexto virtual, destacando a natureza virtual dessas escolhas como não-reais, no sentido de não afetarem pessoas e seres reais. Neste artigo, embora o uso do termo “moral” possa incitar alguma confusão, foi compreendido, pela nossa investigação, que foi utilizado a fim de comparar ações virtuais violentas à moral que impera na realidade da humanidade. Segundo esse prisma, é defendida a falta de significado da escolha de violência virtual, sendo também criticada a escolha da não-violência virtual, interpretando que se nenhuma destas tem impactos reais, não adicionam nem diminuem a felicidade de outros indivíduos, logo não podem ser julgadas por uma moral externa ao mundo virtual onde decorrem, sendo classificadas por este autor como atos amorais.

“Em termos simples, se alguém sustenta que é moralmente bom cumprir seu dever (entre outras coisas, digamos que isso envolve ser gentil com as outras pessoas), então deve-se concluir que não cumprir seu dever é moralmente mau. No entanto, e se alguém virtualmente não cumprir o seu dever (é “cruel” ou, pelo menos, não é “gentil” com um personagem dentro de um jogo): isso também é moralmente mau? Alternativamente, e se alguém virtualmente cumprir o seu dever: isso é moralmente bom? Se for, porque deveria ser? Afinal, neste caso, a pessoa não cumpriu realmente o seu dever, apenas o simulou (a “pessoa” com quem se foi “gentil” não era uma pessoa real, apenas um personagem de jogo). Então, se não é moralmente bom, como pode ser “cruel” com um personagem do jogo moralmente mau? Talvez o ato virtual de cumprir ou não cumprir seu dever seja, por

si só, um ato amoral que só -sena de interesse moral se interferir na tendência de cumprir seu dever na realidade.” (Young, 2013, p. 2)²²

A tese deste autor foi incluída pela sua diferenciação, a fim de encontrar o maior número possível de vertentes relativas à temática e averiguar diferentes caminhos teóricos. No entanto, embora o argumento de Young aparente ser parcialmente justificado, torna-se superficial quando comparado às teses defendidas pelos restantes autores. Um elemento constante encontrado nesta pesquisa é a atenção à experiência do jogador, devido à interatividade da violência virtual presente neste meio de entretenimento. Essa interatividade traz um elemento parcialmente real à simulação virtual: o jogador. Embora as decisões do jogador não causem consequências no mundo real, o jogador toma estas decisões baseado na sua ética e em códigos morais presentes no contexto, de forma semelhante às decisões tomadas no mundo real. Tendo isso em conta, a simulação virtual em questão pode servir como um treino quase real da ética do jogador e da sua capacidade de cooperar ou questionar sistemas morais.

Miguel Sicart explora essa hipótese, suportando a perspectiva de que videojogos são “sistemas éticos”, utilizando regras para guiar o comportamento do jogador, mas permitindo a exploração da ética dentro das suas ações e escolhas virtuais de formas impossibilitadas no mundo real, propondo no seu livro *The Ethics of Computer Games* que o design de videojogos pode criar um engajamento com os valores éticos do jogador, de forma única quando comparada com outros meios de entretenimento. Estas noções são complementadas pela sua exploração das definições de videojogos, regras presentes no design de videojogos e extrapolações de como estas revelam construções éticas, apresentadas e analisadas no seu *paper*: “Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games”.

Em *The Ethics of Computer Games*, Sicart propõe desde o início que videojogos são mais do que o conjunto de regras internas separadas das regras do quotidiano, sendo também objetos éticos, sendo dessa perspectiva uma rede complexa de regras associadas a responsabilidades e noções éticas, devido ao jogador não ser um consumidor tão passivo quanto o de outro meio de entretenimento, como espetadores de cinema. O jogador não é apenas exposto a situações e implicações éticas, mas é, sim, um participante dessas situações. No entanto, para Sicart, um jogador não atuar eticamente num videojogo não significa que este não atue eticamente fora do jogo. Ao invés disso, Sicart aponta que a ética do jogador é utilizada pelo jogo para desenvolver a mesma. Pode fazê-lo no sentido de permitir ao jogador a experimentação de quebrar regras éticas a fim de averiguar a consequência dessa quebra num mundo virtual não permanente, de modo a melhor vincular essas regras no seu dia-a-dia fora do jogo. Um exemplo claro desta faceta é a aparição da polícia nos jogos *Grand Theft Auto* se o jogador escolher matar pessoas nas ruas desse mundo virtual. Pode também permitir ao jogador utilizar a sua ética na escolha das suas ações, estratégias e jogabilidade em geral, recompensando-o por fazê-lo. Um exemplo disto são jogos como *Bioshock*, em que o jogador recebe um fim de jogo positivo se escolher salvar todas as crianças vítimas de experiências científicas cruéis espalhadas pelo mundo virtual, ao contrário de escolher matá-las para absorver os seus poderes sobrenaturais.

“Neste livro afirmo que os jogos de computador são objetos éticos, que os jogadores de jogos de computador são agentes éticos e que a ética dos jogos de computador deve ser vista como uma rede complexa de responsabilidades e deveres morais. Eu explico por que as regras podem ter valores morais que afetam o comportamento ético dos jogadores. Também descrevo como os jogadores usam o pensamento ético para jogar jogos de

²² Tradução livre do autor do texto original: “In simple terms, if one holds that it is morally good to do one’s duty (among other things, let us say that this involves being kind to other people), then it should follow that not doing one’s duty is morally bad. However, what if one virtually enacts not doing one’s duty (one is “cruel” or, at the very least, not “kind” to a character within a game): is that morally bad also? Alternatively, what if one virtually enacts doing one’s duty: is that morally good? If it is, why should this be? After all, in this case, one has not actually done one’s duty, only simulated it (the “person” to whom one was “kind” was not a real person, just a gaming character). So if it is not morally good then how can being “cruel” to a gaming character be morally bad? Perhaps the virtual act of doing or not doing one’s duty is, in and of itself, an amoral act that only becomes of moral interest if it interferes with one’s tendency to do one’s duty for real.” (Young, 2013, p. 2)

computador e por que incorporar esses jogadores éticos ao design do jogo é crucial para o uso expressivo dos jogos de computador.

Este livro fornece argumentos para considerar os jogadores agentes éticos, engajados e criativos. Os jogadores não são mais criaturas morais passivas, expostas a conteúdo antiético: os jogadores de jogos de computador refletem, relacionam-se e criam com uma mente ética. E os jogos que eles jogam são sistemas éticos.” (Sicart, 2009, p.4)²³

No seu paper “Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games”, Sicart desenvolve o funcionamento interno de videogames como objetos éticos, coligando conceitos de Aristóteles ao processo de *game design*, especificamente *potentia* e *actio*. Segundo estes conceitos, todos os seres e objetos apresentam-se como uma potencialidade no seu estado básico ou natural, contendo em si uma atualidade ao alcance da sua potencialidade. Essa atualidade é o seu estado completo e pleno, apenas alcançável através de desenvolvimento contínuo da sua potencialidade. No entanto, é ressaltado que a atualidade é apenas possível graças à potencialidade, ou seja, é necessário o ser ou objeto em questão começar a sua existência nesse estado incompleto para o seu estado completo ser reconhecível como hipótese e objetivo contido dentro do mesmo, implicando uma ação e esforço consciente e contínuo para atingi-lo.

“Se quisermos entender a ética dos jogos de computador, precisamos ser capazes de determinar com precisão como um jogo de computador como objeto moral e experiência se constitui. Para fazer isso, aplicarei a distinção de Aristóteles entre *potentia* e *actio*. (...) Segundo a metafísica de Aristóteles, as coisas apresentam uma potencialidade, a capacidade de tornar-se um estado diferente e mais completo, que seria a atualidade daquela coisa. O exemplo clássico seria um menino sendo a potencialidade de um homem. Mais importante (...), antes de definir o que pode ser uma potencialidade, temos que ter conhecido sua atualidade; e é essa realidade que é a razão pela qual a potencialidade não é apenas adquirida, mas desenvolvida. Em jogos de computador (...) as regras de um jogo contêm a potencialidade do jogo, mas somente quando o jogo é jogado podemos realmente dizer algo sobre o jogo como tal. (...) O conjunto de regras, por si só, contém as formas como o jogo pode ser jogado, mas apenas a presença de um jogador irá ativar essas potencialidades e torná-las um jogo.” (Sicart, 2005, p. 14 - 15)²⁴

Sicart apresenta outros exemplos, mas acaba por sobrepor este sistema à relação entre os sistemas de regras dos videogames e a utilização destes pelos seus jogadores. As regras do jogo são a potencialidade, lá presente e instalada pelos designers e desenvolvedores do jogo, a potencialidade de qualquer pormenor desse mundo virtual ser examinável e interativo, assim como os meios de interação à disposição de um hipotético jogador. Todas as hipóteses são consideradas ao construir a potencialidade do videogame, mas apenas atinge a sua atualidade com a interação de um jogador que explore essas possibilidades. Pode ser então considerado que o conteúdo ético está presente nessas regras do jogo, sendo estas os objetos éticos que permitem a hipótese da exploração de valores éticos pela parte do jogador.

²³ Tradução livre do autor do texto: “In this book I claim that computer games are ethical objects, that computer game players are ethical agents, and that the ethics of computer games should be seen as a complex network of responsibilities and moral duties. I explain why rules can have moral values that affect the ethical behaviour of players. I also describe how players use ethical thinking to play computer games, and why incorporating these ethical players into the game design is crucial for the expressive use of computer games.

This book gives arguments for considering players creative, engaged, ethical agents. Players no longer are passive moral creatures, exposed to unethical content: computer game players reflect, relate, and create with an ethical mind. And the games they play are ethical systems.” (Sicart, 2009, p.4)

²⁴ Tradução livre do autor do texto original: “According to Aristotle’s metaphysics, things present a potentiality, the capability of becoming into a different and more complete state, which would be the actuality of that thing. The classic example would be a boy being the potentiality of a man. More importantly (...) before defining what a potentiality might be, we have to have known its actuality; and it is this actuality which is the reason why the potentiality is not only acquired, but developed. In computer games (...) the rules of a game contain the potentiality of the game, but only when the game is played we can actually say something about the game as such. (...) The rule set, in its own, contains the ways the game can be played, but only the presence of a player will activate those potentialities and make them become a game.” (Sicart, 2005, p. 15)

“(…) as regras do jogo são concebidas com uma série de possibilidades e restrições, relativas às escolhas dadas aos jogadores, que condicionam a experiência do jogo pelos seus usuários. A potencialidade do jogo, portanto, é um sistema formal projetado que prevê uma determinada experiência. Podemos analisar as regras de um jogo como objetos éticos - porque constituem a potencialidade de um jogo, mas não podemos dizer que é o conjunto de regras do jogo, ou em um sentido mais amplo seu design, aquele que define os valores éticos do jogo.” (Sicart, 2005, p 15)²⁵

Examinando a tese de Sicart, esta apresenta-se bastante pertinente, na nossa perspectiva. Não só foi baseada em conceitos já abordadas por Aristóteles, vastamente aceites academicamente, como inclui conclusões e observações defendidas por vários outros autores encontrados durante a nossa pesquisa da temática, incluindo Ramos e Hartmann, em relação à situação ética do jogador dentro do mundo virtual do videogame.

Ramos observa que nessa situação, o jogador pode experimentar variantes éticas de comportamento, sem medo de repercussões fora desse mundo. Hartmann observa a necessidade do jogador de uma contextualização da sua ética dentro dos cenários virtuais que apresentam as suas próprias justificações morais. A noção de videogames como “sistemas éticos” de Sicart apresenta-se, então, como uma conexão entre esses autores, sendo as contextualizações de Hartmann formas de expor os limites da ética do jogador, dependendo de “fatores de desengajamento”, dentro das quais este pode experimentar variantes de comportamento, como Ramos indica.

²⁵ Tradução livre do autor do texto original: “(…) the rules of the game are designed with a series of affordances and constraints, relative to the choices given to the players, which condition the experience of the game by its users. The potentiality of the game, therefore, is a designed formal system that predicts a certain experience. We can analyze the rules of a game as ethical objects – because they constitute the potentiality of a game, but we cannot say that it is the rule set of the game, or in a broader sense its design, that which sets the ethical values of the game.” (Sicart, 2005, p 15)

4. Escolha de videogames exemplares

A literatura escolhida deve abordar teorias ligadas à aplicação de ética do jogador a *game design*, assim como uma pesquisa aprofundada em videogames escolhidos para testar os conceitos dessas teorias. Os videogames escolhidos são *UNDERTALE* (desenvolvido por Toby Fox) e *Fallout 3* (desenvolvido por Bethesda Softworks e Bethesda Game Studios).

Spec Ops: The Line (desenvolvido por Yager Development, Darkside Game Studios e YAGER) e *Doom* (desenvolvido por Bethesda) serão referidos como exemplos comparativos de jogabilidade eudemônica e hedonística. Essa referência servirá para definir e coligar concretamente esses conceitos a porções de jogabilidade dos jogos dos estudos de caso.

Os dois casos servem o propósito de expor duas variantes de videogames com alternativas à violência, sendo o primeiro, *UNDERTALE* (2015), o que mais expõe a escolha entre a violência e a não-violência, sendo essa a principal escolha fulcral existente durante todo o percurso da sua jogabilidade, todo este analisado por Seraphine (2018). O segundo, *Fallout 3* (2008), é alternativamente um caso em que a jogabilidade do mesmo se baseia em escolhas de variadas naturezas e contextos, algumas de interação não-violenta, embora não recebam tanto foco quanto no exemplo anterior, precisamente pelo videogame conter tantas escolhas para além das relativas à violência, assim como a sua estrutura de mundo virtual aberto, descrita aprofundadamente no artigo escolhido de Schulzke (2009), que servirá de primeira base para a nossa análise.

4.1 O caso de *UNDERTALE* (2015)

Em *Undertale* o jogador é constantemente confrontado com a possibilidade de exercer um caminho pacifista ao longo do jogo; no entanto, a possibilidade de agir violentamente está sempre presente. Isto resulta em duas formas distintas de jogar, o caminho Pacifista e o caminho Genocídio. Estes dois servem o propósito de re-jogabilidade por *game design*, ou seja, a possibilidade de experienciar o jogo duas vezes, uma diferente da outra. Por outro lado, a classificação de cada uma (Pacifista e Genocida) permite criar uma ligação mais profunda aos princípios éticos do jogador, apelando a estes em todas as oportunidades, particularmente em momentos de diálogo intercalados durante secções de combate.

“Em *UNDERTALE*, o predicado principal do jogo é que o jogador deve escolher entre ser misericordioso ou violento durante os encontros com os monstros do subsolo. Assim, o jogo apresenta tanto o caminho da violência quanto o caminho do pacifismo. O carácter retórico do jogo transparece em muitas das reflexões deixadas pelos participantes ao final da pesquisa realizada para este artigo. Apesar de permitir ao jogador toda a liberdade de usar a violência e matar todos os personagens encontrados, para grande parte do público, esse caminho violento serve como uma lição sobre as consequências de suas ações.” (Seraphine, 2018, p. 4)

Uma faceta interessante deste sistema é que o caminho Pacifista é o que mais permite ao jogador expressar a sua personalidade. A alternativa não violenta ao combate é o diálogo com o adversário, conjugado com defesa dos ataques deste. Esse diálogo pode ser bastante variado, desde tentar convencer o adversário a adotar o caminho pacifista, até seduzi-lo através de elogios, ou ameaçá-lo, para o assustar de tal forma que este fuja da batalha. Nesse sentido, *UNDERTALE* executa um esforço claro para demonstrar que o caminho da não violência é mais estrategicamente variado do que o caminho da violência, sendo que o caminho Genocídio apenas contém um tipo de ataque e mini-jogo associado a este, assim como demonstrar que o caminho Pacifista é o caminho para o jogador que deseja expressar a sua identidade.

“Cada adversário pode ser convencido a aceitar a misericórdia por meio de várias estratégias de atuação. Isso torna a mecânica de atuação bastante rica e oferece ao jogador uma ampla gama de atitudes morais, mesmo dentro do único escopo do pacifismo. Pode-se escolher ser uma pessoa execrável e, ao mesmo tempo, ser pacifista. Por outro lado, o botão de luta leva a uma mecânica muito simplista. (...) Nada mais do que uma mecânica de sincronização que rapidamente torna-se previsível e que nunca evoluirá ao longo do

jogo. Esse desequilíbrio flagrante ilustra a retórica procedimental de *UNDERTALE* em ação. Embora apenas a mecânica de luta permita aumentar a EXP e o LV do jogador, o jogo, no entanto, está colocando muitos esforços para fornecer uma experiência recompensadora, variável e divertida com a mecânica de atos.” (Seraphine, 2018, pp. 5-6)²⁶

A mistura de diálogo com combate é de imediato um dos maiores aspetos que trabalham contra os fatores de desengajamento ético normalmente presentes em jogos violentos. A maioria dos jogadores de *UNDERTALE*, mesmo que tenha experienciado os dois caminhos do jogo, refere-se ao caminho Pacifista como o caminho correto, precisamente porque o jogo constantemente confronta o jogador com a humanidade dos adversários, mesmo sendo estas criaturas visualmente fantásticas ou animais, contrariando o habitual fator de desengajamento de Desumanização, como descrito por Hartmann no seu *The “Moral Disengagement in Violent Videogames” Model*. Não há punição na jogabilidade do jogador independentemente de qual dos caminhos for escolhido, mas os jogadores tendem a tomar o caminho pacifista devido a essa excessiva humanização dos adversários apelar aos seus princípios éticos tão eficazmente.

“Por exemplo, na pesquisa, um jogador que não jogou o caminho do genocídio e que advogaria por não jogá-lo ainda reconhecerá a natureza retórica da experiência nas seguintes palavras. “*UNDERTALE* é um jogo maravilhoso no qual as suas ações e escolhas são importantes. [...] Fá-lo pensar sobre as suas escolhas e ações na vida.” Enquanto este outro jogador afirmará que “pessoalmente gosta mais de Genocídio do que de Pacifista, mas o caminho correto é pacifista.” (Seraphine, 2018, p. 4)²⁷

Essa humanização dos adversários e personagens também serve o propósito de incitar reflexão ética no jogador, expondo a Ética das Virtudes como uma fonte de inspiração do jogo. Para essas personagens, as ações do jogador demonstram o carácter do seu ser e baseadas nestas, essas personagens descrevem num processo contínuo se o jogador é uma personagem boa ou má.

4.2 O caso de *Fallout 3* (2008)

Enquanto *UNDERTALE* aborda a escolha entre a violência e não violência de uma forma mais totalitária, estruturando-se entre dois caminhos, qualquer um destes incitando o compromisso contínuo do jogador durante todo o jogo, *Fallout 3* assume outra abordagem. Sendo um mundo virtual mais aberto e mais realista, existem muitas mais escolhas presentes para além das que são estritamente ligadas à violência. Muitos dos objetivos podem ser cumpridos de múltiplas formas, algumas destas não violentas.

Este jogo mantém um sistema de polaridade positiva-negativa relativamente à ética do jogador baseado nas suas ações, incluindo nestas não apenas as que envolvem violência, mas também furto de objetos e sabotagem de projetos de outros personagens. Este sistema explora os princípios éticos de cada personagem e como se transformam em morais de diferentes

²⁶ Tradução livre do autor do texto original: “Each encounter can be convinced to accept mercy through various acting strategies. It makes the acting mechanics quite rich and offers the player a broad range of moral attitudes even within the only scope of pacifism. One may choose to be an execrable person while still being a pacifist. (see Figure 4) On the other hand, the fight button leads to a very simplistic mechanics. (...) Nothing more than a synchronization mechanics that becomes quickly predictable, and that will never evolve along the game. This blatant imbalance is illustrating the procedural rhetoric of Undertale at work. While only the fight mechanics allows raising the player’s EXP and LV, the game is nonetheless putting many efforts in providing a rewarding, variable, and fun experience with the act mechanics. (see Figure 5)” (Seraphine, 2018, p 5-6)

²⁷ Tradução livre do autor do texto original: “For instance, in the survey, one player who did not play the genocide route and who would advocate for not playing it, would still acknowledge the rhetorical nature of the experience in the following words. “Undertale is a wonderful game where your actions and choices matter. [...] It makes you think about your choices and actions in life.” While this other player would state that they “personally like Genocide better than pacifist, but the correct way is pacifist.” (Seraphine, 2018, p. 4)

comunidades, convidando o jogador a aliar-se às personagens que mais se aproximam da sua ética.

“Mais do que qualquer outro aspeto, a série *Fallout* é única em dar aos jogadores um mundo aberto no qual eles podem fazer escolhas morais genuínas. Dilemas morais não são apresentados para contemplação passiva - eles são parte integrante da jogabilidade. Como Sicart aponta em seu estudo da ética da virtude nos jogos (Sicart 2009), a ética da virtude é centrada no jogador. Faz sentido apenas quando os jogadores não são meramente destinatários passivos do conteúdo do jogo, mas na verdade desempenham um papel na determinação do curso dos eventos. *Fallout* é certamente centrado no jogador e inclui um sistema sofisticado de quantificação das ações dos jogadores, a fim de trabalhá-los em uma simulação de computador.” (Schulzke, 2009)²⁸

Nesse sentido a relação entre *Fallout 3* e os fatores de desengajamento é um pouco mais complicada de decifrar. Alguns fatores são ocasionalmente apresentados de forma simples, como momentos de combate com criaturas irracionais que atacam o jogador de imediato, sendo esse um caso clássico de Desumanização. No entanto, em muitos outros momentos essa Desumanização é contrariada, não apenas com os personagens humanas do jogo que se apresentam como seres sociais com sentimentos, princípios e objetivos pessoais, mas também com criaturas visualmente semelhantes às irracionais que o jogador combate, capazes de diálogos e conversas que as caracterizam como seres sociais e humanizados, apesar da sua aparência.

Isto desenvolve-se para uma outra faceta, que são os conflitos de interesses que surgem entre personagens, sendo muitas destas rivais dentro deste mundo, e, muitas vezes, criar alianças com umas implicará ser atacado por outras, também estas tão humanizadas quanto os aliados que o jogador fez. Isto leva a momentos de aplicação de outros fatores de desengajamento, como Comparação Vantajosa e Atribuição de Culpa, respetivamente, quando uma personagem aliada explica ao jogador atrocidades violentas a serem praticadas pela personagem rival e quando uma personagem aliada coloca a culpa do despoletar da violência no seu rival.

Como tal torna-se muito difícil para um jogador atravessar o jogo sem nunca entrar em atos de violência. No entanto, a jogabilidade permite esta opção, sendo esta uma opção de alta dificuldade não incentivada pelo jogo, contrariamente ao que se observa em *UNDERTALE*.

“*Fallout 3* tenta algo semelhante à quantificação de prazer e dor de Bentham com a escala de Karma. Embora *Fallout* não comece com o pressuposto utilitário de que a felicidade é o maior objetivo, ele mede a quantidade de dano causado a outros personagens no jogo. (...) Quase tudo o que o jogador faz em *Fallout 3* afeta Karma de alguma forma, aumentando ou diminuindo o número de pontos dependendo da moralidade da ação. Roubar incorre em penalidades menores, matar resulta em quedas mais significativas no karma e destruir uma cidade inteira - algo que o jogo permite que o jogador faça - cobra um alto preço cármico. Para que o sistema funcionasse, os programadores precisaram atribuir valores numéricos indicando a magnitude de cada ação e definir caminhos bons, maus e neutros para concluir cada tarefa. Esta é uma tarefa muito mais fácil do que com pessoas reais, pelo fato óbvio de que os programadores podem determinar quanto prazer e dor os personagens sofrem.” (Schulzke, 2009)²⁹

²⁸ Tradução livre do autor do texto original: “More than anything else, the *Fallout* series is unique in giving players an open world in which they can make genuine moral choices. Moral dilemmas are not presented for passive contemplation - they are an integral part of gameplay. As Sicart points out in his study of virtue ethics in games (Sicart 2009), virtue ethics is player-centric. It makes sense only when players are not merely passive recipients of the games content but actually play a role in determining the course of events. *Fallout* is certainly player-centric and it includes a sophisticated system of quantifying players' actions in order to work them into a computer simulation.” (Schulzke, 2009, *Game Studies*, recolhido a 7 de Novembro de 2020)

²⁹ Tradução livre do autor do texto original: “*Fallout 3* attempts something similar to Bentham's quantification of pleasure and pain with the Karma scale. Although *Fallout* does not start from the utilitarian assumption of happiness being the greatest goal, it does measure the amount of harm done to other characters in the game. (...) Nearly everything the player does in *Fallout 3* affects Karma in some way, either increasing or decreasing the number of points depending on the morality of the action. Stealing incurs minor penalties, killing results in more significant drops in karma, and destroying an entire town - something the game allows the player to do - exacts a heavy karmic price. In order for the system to work the developers had to assign numerical values indicating the magnitude of each action then set good, bad and neutral paths

Ambos os estudos de caso são importantes para a exploração da aplicação prática das várias matérias relativas a ética e violência em videogames que pretendemos explorar nesta tese. A sua inclusão permitirá também uma comparação prática com as reações reais de indivíduos que os jogaram, inerentemente reagindo às implementações das teorias aqui exploradas. *Fallout 3* em particular inclui na sua estrutura virtual tão alta variedade de ações e contextos que servirá também para a análise de métodos de desengajamento ético para além dos métodos de agentividade e de expressão ética do jogador.

by which to complete each task. This is a far easier task than with real people for the obvious fact that developers can determine how much pleasure and pain characters suffer.” (Schulzke, 2009, *Game Studies*, acessado a 7 de Novembro de 2020)

5. Metodologia

Começamos este capítulo com o problema que levou ao início desta pesquisa: a confusão relativa à presença da violência em videogames. A tendência, tanto academicamente como pela parte dos *media*, é focar a atenção dos estudos na hipótese de essa violência virtual influenciar o comportamento dos jogadores fora do mundo virtual do jogo. Embora essa discussão tenha inspirado esta dissertação, após investigação dentro do tema foi decidido focarmo-nos numa área específica dentro destas discussões académicas: a relação entre ética e design de jogos, relativamente à violência virtual em videogames.

As fórmulas sobre como ética e design de jogos são integrados em jogos digitais violentos precisam de ser exploradas imparcialmente, com particular atenção nos casos em que o videogame permite ao jogador realizar escolhas éticas.

5.1 Material Académico e Casos Selecionados

Tendo em conta o objetivo e pergunta de partida desta dissertação, a metodologia terá de incluir a análise de várias vertentes académicas de ética virtual e de design de jogos em jogos digitais violentos, assim como combinações entre estas para diferentes propósitos. Essas análises explorarão as coligações entre jogabilidade e ética do jogador dentro de cada vertente.

De seguida, selecionaremos dois estudos de casos, de jogos digitais que, entre si, incluem essas vertentes de ética virtual combinadas com design de jogos, exploradas na fase anterior. As informações em análise relativas a estes serão recolhidas através de artigos académicos, originárias de fontes dedicadas à investigação e análise de *game design*. Estas informações serão comparadas com experiências pessoais expostas em fontes online dedicadas à explicitação de opiniões e *user-feedback*. Tal comparação servirá para fins de confirmação e/ou expansão da informação recolhida previamente nos artigos académicos. Será também incluída uma recolha de informações de vendas, a fim de averiguar a popularidade de cada videogame, sendo também correlacionada com o *user-feedback* recolhido.

Os casos escolhidos para o estudo são divisíveis em duas categorias principais: um deles deve destacar o caminho da não-violência na sua jogabilidade e o outro não deve destacar esse caminho, contendo-o, no entanto, como possibilidade, assim como várias outras possibilidades de jogabilidade e representação de violência virtual. Esta pode ser apresentada como entretenimento hedonístico, ou seja, com propósito de diversão sem consequências, ou apresentar-se como entretenimento eudemónico, ou seja, tratando o tema com seriedade, provocando reflexão e uma experiência memorável no jogador, que se estende para além do entretenimento em si. Esta subdivisão é importante para compreendermos os dois extremos mais utilizados na indústria, dentro de dois casos que permitem um largo leque de ações e tratamento de violência virtual. Esta escolha não desmente a possibilidade de outros videogames violentos se enquadrarem dentro das técnicas de *game design* apresentadas, servindo sim para criar uma baliza de elementos de jogabilidade que utilizem ética no seu design, dentro da qual estão incluídos esses casos medianos. Alguns outros exemplos de videogames podem vir a ser mencionados com propósito ilustrativo de uma dada técnica ou aplicação de ética.

Os jogos escolhidos são os seguintes, ambos contendo escolhas de jogabilidade não-violentas:

- *UNDERTALE* (2015);

- *Fallout 3* (2008).

A literatura investigada deve ser coligada/correlacionada a valores, estruturas e técnicas de *game design* presentes nestes casos. As conclusões daí retiradas serão confirmadas ou contrariadas por *user-feedback* de jogadores destes jogos, recolhidas pelo investigador deste trabalho.

5.2 História e Desenvolvimento dos Casos

Antes de a literatura académica relativa a cada um destes casos poder ser abordada, o máximo de informação objetiva sobre o jogo de cada caso deve ser reunido. Isto é importante não só para descrever claramente cada jogo em termos universais, mas também para compreender como estes jogos aconteceram, com que objetivo e com que resultado. Para tal, percorremos a seguinte estrutura de recolha e organização de informação:

- Pitch/Desenvolvimento - Com cada um dos casos, antes da análise da literatura académica relativa ao mesmo, começámos com uma recolha de informações intrínsecas ao jogo em si, como um resumo do processo de desenvolvimento, recolhido de entrevistas e relatos diretos dos programadores dos mesmos, assim como de documentos oficiais desse desenvolvimento, como *Game Design Documents* e *Press Releases*.

- Divulgações e Controvérsias - De seguida, entrámos na exploração da presença e do impacto do jogo em questão no público e nos *media*, a fim de delinear e esclarecer qualquer influência nestes pela parte do jogo. Nesta secção cobrimos quaisquer controvérsias, fama ou discussão pública dentro de cada caso, pela parte dos jogadores e fans. Comparações ou referências a outros jogos não incluídos na lista de casos deste estudo são possíveis e prováveis, visto que muitos consumidores de entretenimento tendem a utilizar comparações para esclarecerem a sua opinião. Estas informações foram recolhidas de artigos jornalísticos, de arquivo e sondagens, algumas destas possivelmente anexadas a artigos científicos ou académicos.

- Receção do jogo – Nesta fase, recolhemos informações de vendas de cada jogo, críticas, prémios e qualquer informação de relação imediata com o lançamento do jogo, inclusive restrições e censuras se tal for verificado, assim como opiniões do público e *user-feedback*.

Estas informações foram retiradas da amostragem escolhida de *websites* e indivíduos independentes, que não sejam *stakeholders* em qualquer empresa desenvolvedora ou publicadora de videojogos, especialmente dos videojogos dos casos escolhidos, a fim de obter uma amostra realista de reações e opiniões do público e eventualmente numa análise mais imparcial e verídica.

5.3 Sobreposições e comparações analíticas

Finalizamos essa secção com uma comparação e sobreposição destas análises de cada caso com as teorias gerais relevantes previamente recolhidas dos artigos académicos selecionados no início desta dissertação, no marco teórico. Isto serve o importante propósito de iniciar a comprovação dessas teorias, verificando se estas foram detetadas e apoiadas nestes casos de estudo, comprovando a sua relevância para a matéria explorada.

Chegamos então à comparação e sobreposição destas teorias e análises com a informação objetiva recolhida anteriormente. Essa informação serve como comprovação final das teorias e análises, verificando se estavam presentes no desenvolvimento do jogo, na sua divulgação e/ou controvérsias, na sua receção e no seu legado.

Isto permitirá uma outra comparação e análise, muito próxima à pergunta de partida. Vamos neste ponto descobrir quais dos casos de estudo atingiram melhor execução das teorias nas quais se basearam e quais tiveram mais sucesso, a fim de averiguar quais as tendências mais populares entre os jogadores que procuram videojogos que envolvem violência virtual.

5.4 Revisão e compreensão dos resultados

Depois de toda essa informação estar recolhida, avançamos para a análise académica da ética e game design dentro destes jogos violentos. Nesta secção percorreremos toda a literatura académica apresentada no marco teórico deste presente documento. O objetivo sendo extrair todas as técnicas de integração da ética do jogador na jogabilidade, esclarecendo como estas funcionam, como podem sobrepor-se ou coexistir e quais os seus objetivos relativamente à reação do jogador.

Concluiremos com uma revisão explicativa dos resultados obtidos, declarando quais elementos destes videojogos violentos são a preferência do público, assim como o porquê de o serem, segundo a informação recolhida e analisada, compreendendo por fim que fórmulas de integração de ética em videojogos violentos são mais bem-sucedidas e têm mais impacto nos jogadores, sendo estas as fórmulas mais indicadas para desenvolvedores de videojogos violentos. Por fim, serão apontadas também possíveis áreas que necessitem de, ou tenham potencial para futuras linhas de investigação.

7. Compreensão do Papel da Violência em Jogabilidade Virtual

A literatura dedicada à versão virtual-interativa da violência tende a dividir-se entre duas vertentes principais:

Existe a perspectiva promovida por Schott (2016), em que a violência virtual, no contexto de jogabilidade e *game design*, não é nada mais do que um método de exprimir e impor as regras do jogo na mente do jogador. A capacidade de violência e morte virtual servem para o jogador compreender instantaneamente a sua situação no jogo, de vencedor ou perdedor. Se o avatar virtual do jogador é atacado por outros seres ativos nesse mundo virtual, o mesmo compreende instantaneamente que a sua estratégia de jogabilidade não está a ser bem-sucedida e está a caminho de perder o jogo. Simultaneamente, compreende que esses seres ativos que o atacaram são os seus adversários e que deve usar as mecânicas do jogo para parar esse ataque. Ao atacá-los de volta e ao vê-los a receberem essa violência, reagindo apropriadamente, o jogador compreende esta interação como um jogador de xadrez compreende o ato de eliminar uma peça adversária do tabuleiro.

Esta perspectiva exonera o jogador de conflitos com a sua ética por ser focada em mecânicas e jogabilidade. O jogador não está a praticar essa violência virtual por ter gosto pela violência, ou por ter a violência como objetivo. A violência é um de vários meios de interatividade que permitem ao jogador vencer os desafios do jogo e, eventualmente, completá-lo. Isto não necessariamente implica que o jogador tem alternativas à violência virtual, mas em vez disso implica que é só mais uma forma de progresso. O desafio de um dado momento num jogo pode ser derrotar vários adversários virtuais através de violência, mas aos olhos do jogador este não difere de um momento que se siga a esse, no qual o desafio é saltar entre plataformas sem cair para a sua morte. O jogador simplesmente sabe que para vencer plataformas deve usar o botão de salto, da mesma forma que para vencer esses adversários deve usar o botão de tiro ou de ataque. O mesmo se aplica a qualquer forma de violência virtual que um videogame utilize, muitas vezes contendo múltiplas formas de violência como indicativos de progressão relativa a diferentes obstáculos ou existentes, com intenção de afetar negativamente esse progresso.

“A violência assume muitas formas e é empregada para explicar o tema do jogo (por exemplo, um atirador), os requerimentos do sistema de regras (por exemplo, a necessidade de resistir e evitar que os existentes (Chatman 1978) afetem negativamente o estado do personagem do jogador), e as possibilidades fornecidas aos jogadores para se envolverem com o mundo do jogo.” (Schott, 2016, p.17)³⁰

Esta perspectiva, embora possa verificar-se em vários videogames violentos na indústria, não engloba a totalidade e variedade dos aspetos de *game design* presentes em muitos videogames violentos. Afinal, esta indústria teve um crescimento exponencial desde o seu início na década de 70, excluindo a invenção do físico William Higinbotham de 1958, por não ter sido comercializada. A invenção deste físico a que nos referimos foi intitulada de *Tennis for Two*, o primeiro videogame do qual existe registo. Este foi publicado temporariamente numa exposição de Brookhaven National Laboratory, nos Estados Unidos da América, sendo de acesso temporário possibilitado a qualquer visitante da exposição durante o tempo que esta durou.

³⁰ Tradução do autor do texto original: “Violence takes many forms and is employed to account for the theme of the game (e.g., a shooter), the demands of the rule system (e.g., the need to resist and prevent existents (Chatman 1978) from negatively affecting a player character’s state), and the affordances provided to players to engage with the game world.” (p.17) (Schott, 2016, p.17)

Existiram outras experiências precedentes a *Tennis for Two*, não sendo consideradas videogames por limitações tecnológicas ou por terem focos noutros objetivos que não entretenimento, segundo a descrição encontrada no website de Brookhaven National Laboratory³¹.

Esse crescimento trouxe não só avanços tecnológicos e inovações de *game design*, mas também conexão com outras indústrias, como produtoras de música e agências de atores e cineastas. O resultado são videogames muito perto de hiper-realistas relativamente a todos os sentidos do jogador. Há a hipótese de jogadores que estiveram ativos e presentes durante essa evolução terem mais facilidade em manter a perspectiva defendida por Schott, mas muitos outros terão dificuldade em olhar para aquele adversário virtual visualmente realista e humanizado da mesma forma que o jogador de xadrez olha para uma peça no tabuleiro.

Pode ser defendido que o realismo visual e sonoro também se apoia na perspectiva de Schott, sendo que essa teoria implica cortar o processo de aprendizagem simbólica presente noutros jogos não-virtuais. Afinal, um indivíduo sem conhecimento da existência de jogos de tabuleiro terá alta probabilidade de não compreender o significado negativo de perder uma peça num jogo de xadrez. Por outro lado, um indivíduo sem conhecimento de videogames tem alta probabilidade de reconhecer o adversário virtual a disparar uma arma na sua direção como um existente negativo.

No entanto, será mais alta ainda a probabilidade deste indivíduo reagir negativamente, assustado ou horrorizado pelo realismo desse existente negativo, especialmente se não compreender as mecânicas de jogabilidade criadas para reagir a esse existente.

Esse maior impacto emocional derivado do realismo da experiência não é ignorado, mas sim utilizado em técnicas de *game design* de modo a obter reações emocionais específicas. Muitos videogames focam o seu esforço de *game design* inteiramente em produzir essas emoções no jogador e muitos jogadores procuram jogos especificamente para sentirem essas emoções em particular.

7.1 Evolução do Papel da Violência em Jogabilidade Virtual

É aqui que entra a perspectiva de Hartmann (2017): o Modelo de Desengajamento Moral em Videogames Violentos. Onde a teoria de Schott é focada no núcleo da relação entre as regras mecânicas do videogame e a jogabilidade em si, Hartmann foca-se em explorar e listar as técnicas de *game design* desenvolvidas devido aos avanços da indústria anteriormente apontados.

Neste caso, os programadores do videogame antecipam o jogador reconhecer esses adversários virtuais como semelhantes a seres vivos reais, o que criaria um apego emocional por parte do jogador que pode impedi-lo de utilizar as mecânicas de jogabilidade, representadas virtualmente como violência. Para contrariar essa reação do jogador, as técnicas de desengajamento tornaram-se parte do *game design* destes videogames violentos.

7.1.1 Princípios Humanos vs. Ações Inumanas

Hartmann utilizou várias fontes para o desenvolvimento do seu modelo, sendo notável em particular a influência da Teoria de Desengajamento Moral de Albert Bandura (2000), onde este teorizou mecanismos pessoais e sociais utilizados para sancionar ações negativas, violentas e inumanas, de modo a justificar as mesmas perante a ética do indivíduo e perante a moral da sociedade. No seu website, Bandura apresenta um resumo sucinto para esta teoria:

“No desenvolvimento de um ser-próprio moral, os indivíduos adotam padrões de certo e errado que servem como guias e impedimentos para a conduta. Eles fazem coisas que lhes dão satisfação e um sentimento de valorização de si próprios. Abstêm-se de se comportar

³¹ Brookhaven National Laboratory, acessado a 6 de Julho de 2021

de maneira que viole seus padrões morais, porque tal conduta trará autocondenação. Essas auto-sanções positivas e negativas mantêm o comportamento em linha com os padrões morais. No entanto, em um paradoxo moral generalizado, pessoas em todas as esferas da vida comportam-se de forma prejudicial e ainda mantêm uma autoestima positiva e vivem em paz consigo mesmas. Eles fazem isso retirando as auto-sanções morais de suas práticas prejudiciais. Esses mecanismos psicossociais de desligamento moral operam tanto no nível individual quanto no nível do sistema social.” (Albert Bandura,³²

O modelo de Hartmann explora noções semelhantes às de Bandura, procurando como um indivíduo gere a sua ética de modo a desculpar ações que são contra os seus princípios éticos, sendo o foco de Hartmann o mais importante para esta dissertação por focar-se nos mundos virtuais de videogames. Se é comum um ser humano criar modelos de sanção de ações negativas e inumanas, sejam estas praticadas por si próprio ou por outro ser, então criar os mesmos modelos para permitir ações virtuais negativas seria ainda mais fácil. Isto graças à noção consciente de que é um videogame cujos acontecimentos são fictícios e sem impacto direto no mundo real, não sendo muito diferente de um jogo de tabuleiro, em teoria.

No entanto, comparar as duas situações leva a questionar os fatores em comum entre os dois. Segundo Bandura, os mecanismos psicossociais utilizados por seres humanos no dia-a-dia surgem como um método de contrariar a condenação ética de si próprio. Tal implica que a ética do indivíduo reconhece de imediato os comportamentos sociais negativos, ativando o sistema de desengajamento posteriormente e continuamente.

Isto levanta a possibilidade de um indivíduo considerar, em primeira interação, que os seres virtuais do jogo são seres sociais, apenas ativando mecanismos de desengajamento posteriormente. Esta possibilidade pode surgir do realismo referido no fim do capítulo anterior.

A combinação de diferentes níveis de realismo visual, sonoro e narrativo (no sentido de como esses personagens virtuais são escritas e desenvolvidas com diálogos) pode ser a fonte das dificuldades do indivíduo em reconhecer os seres virtuais como peças de um jogo, posicionadas e comportando-se conforme regras pré-estabelecidas. Ou seja, pelo menos num nível subconsciente, há a hipótese de o jogador imaginar uma mente humana e social por detrás do suporte virtual da personagem apresentada.

7.1.2 Ações e Reações Sociais

Shapiro, Herborn e Hancock (2006), autores também referidos por Hartmann, trabalharam um sistema denominado por Resposta Social a Tecnologia de Comunicação (RSTC), num estudo que mostrou uma alta probabilidade de um jogador reagir socialmente a dicas sociais, mesmo que estas venham de tecnologia em vez de seres humanos.

O estudo foi focado em discernir se existiam diferenças, dentro de um suporte virtual, se o jogador tem ações e reações sociais, semelhantes ou diferenciadas, quando interagindo com um ser virtual controlado por outro jogador (multi-jogador) e quando esse ser é completamente virtual, controlado por inteligência artificial. Segundo a investigação destes autores, é altamente provável que as reações sociais do jogador se tornem mais prevalentes quando interagindo com um ser virtual que execute comportamentos sociais para com o jogador, independentemente se esse ser é uma inteligência artificial ou um outro jogador remoto. Ou seja, comportamento social e não-

³² Tradução livre do autor do texto original: “In the development of a moral self, individuals adopt standards of right and wrong that serve as guides and deterrents for conduct. They do things that give them satisfaction and a sense of self-worth. They refrain from behaving in ways that violate their moral standards, because such conduct will bring self-condemnation. These positive and negative self-sanctions keep behavior in line with moral standards. However, in a pervasive moral paradox, people in all walks of life behave harmfully and still maintain a positive self-regard and live in peace with themselves. They do so by disengaging moral self-sanctions from their harmful practices. These psychosocial mechanisms of moral disengagement operate at both the individual and social system levels.” (Albert Bandura, Albert Bandura, 1999-2008, recolhido a 3 de maio de 2021)

violento pode ser invocado no jogador, através de comportamentos sociais programados nas inteligências artificiais virtuais.

“A perspectiva da Resposta Social à Tecnologia de Comunicação (SRCT) (Nass, Fogg, & Moon, 1996; Nass & Moon, 2000; Nass, Moon & Carney, 1999; Reeves & Nass, 1996) argumenta que as pessoas respondem a sugestões sociais provenientes de humanos ou *media* agindo como humanos da mesma maneira. A perspectiva SRCT não sugere, no entanto, que as pessoas não sabem que estão interagindo com um não-humano - apenas que tendemos a responder socialmente a dicas sociais. Pode-se especular, no entanto, que quanto mais pistas sociais forem fornecidas e quanto mais naturais forem essas pistas, maior será a probabilidade de os jogadores responderem com respostas sociais.” (Shapiro, Herborn, Hancock, 2006, p. 281)³³

Embora a investigação de Shapiro, Herborn e Hancock tenha demonstrado que o comportamento social, tendências sociais e, por extensão, éticas de um indivíduo estarão presentes em situações virtuais como em situações reais, a causalidade dessa semelhança pode ser interrogada. A conclusão que esses investigadores tiraram foi que esse comportamento social e ético só poderá ser invocado pelos personagens virtuais se estes tiverem por sua vez, comportamentos sociais semelhantes. Ou seja, refletindo virtualmente (em todos os aspetos dos personagens virtuais) o comportamento que o *game designer* deseja que o jogador tenha, levará o jogador a espelhar esse comportamento social. Por esta lógica, se o ser virtual não tiver qualquer comportamento social para com o jogador, este também não terá esse comportamento, possivelmente envergando por um comportamento não-ético e não-social. Afinal, sem dicas sociais, o jogador não o considera um ser social, não lhe parece um ser vivo, logo não entra em consideração para a ética do jogador.

Essa hipótese foi explorada por Reeves e Nass. Estes autores começaram a sua experiência e investigação numa linha de questionamento quase tangencial ao tema desta dissertação, aproximando-se nos resultados encontrados.

A experiência foi, sucintamente, testar se um grupo de participantes seria educado ao interagir com um computador, tratando-o como um ser social. A interação em questão foi este computador fazer várias perguntas e testes a cada participante sobre conhecimentos gerais, finalizando o seu questionário a pedir uma avaliação com múltiplos pontos do seu comportamento e performance, a ser preenchido pelo participante. O método para este dar a sua avaliação foi selecionar se concordava ou não (formato múltipla escolha) se um adjetivo apresentado no ecrã descrevia a performance do computador. Uma parte do grupo de participantes deu a sua avaliação no mesmo computador onde tinha respondido às perguntas de conhecimento geral e a outra parte deu a sua avaliação através de um segundo computador, completamente separado do primeiro.

Esse segundo computador é fulcral para a experiência, pois a sua presença serve para replicar uma situação social comum entre seres humanos, na qual se verifica que um indivíduo tem mais dificuldade em ser crítico do segundo indivíduo diretamente, devido à tendência de ser educado e tentar poupar os sentimentos desse segundo indivíduo. No entanto, é comum verificar que esse primeiro indivíduo consegue ser muito mais honesto e crítico sobre o segundo indivíduo se estiver a comunicar essa crítica a um terceiro indivíduo, pois os sentimentos do segundo indivíduo não estão mais em jogo.

O que esta experiência fez foi substituir o segundo e o terceiro indivíduos pelos dois computadores, a fim de verificar se os participantes têm a tendência de tentar poupar os sentimentos do computador que fez o questionário de conhecimento geral, só dando críticas honestas, variadas e menos positivas quando avaliando através do segundo computador.

³³ Tradução livre do autor do texto original: “The Social Response to Communication Technology (SRCT) perspective (Nass, Fogg, & Moon, 1996; Nass & Moon, 2000; Nass, Moon & Carney, 1999; Reeves & Nass, 1996) argues that people respond to social cues coming from humans or media acting like humans in much the same way. The SRCT perspective does not suggest, however, that people do not know they are interacting with a nonhuman – only that we tend to respond socially to social cues. One can speculate, however, that the more social cues that are provided and the more natural those cues, the more likely players will respond with social responses.” (Shapiro, Herborn, Hancock, 2006, p. 281)

“Como previsto, os participantes que responderam às perguntas no mesmo computador deram significativamente mais respostas positivas do que os participantes que responderam em um computador diferente. Os computadores receberam o mesmo tratamento que pessoas receberiam. Os entrevistados que interagiram com o mesmo computador durante a experiência avaliaram-no de forma mais positiva em vinte dos vinte e dois adjetivos apresentados. Com base em testes estatísticos, podemos ter certeza de que esses resultados não ocorreram por acaso.” (Reeves, Nass, 1996, p. 24)³⁴

É importante denotar que nenhum dos computadores envolvidos nesta experiência teve qualquer faceta humanizante ou social na sua apresentação e interação com os participantes. Apenas texto sem cor foi apresentado no ecrã, sendo este escrito de uma forma fria e formal, não sendo, portanto, um texto humanizado com calão ou coloquialismos. Ou seja, a hipótese extrapolada da investigação dos autores anteriores, de que um jogador age socialmente como reação a dicas sociais aplicadas no mundo e personagens virtuais, é expandida para a possibilidade de um jogador agir socialmente com ambientes e seres virtuais por ser seu comportamento padrão.

“Pensamos que estas experiências demonstram, contra a intuição de muitos estudiosos, e contra os relatos verbais dos participantes, que as regras sociais se aplicam aos *media*. Neste caso, o meio era um computador, mas não capaz de realidade virtual ou qualquer outra exibição óbvia de presença social. O computador mostrou texto simples em uma tela a preto e branco simples. Não é necessário ter inteligência artificial ou vídeo *full-motion* para ser social. A *media* mais nerd, um computador que parece ter saído de uma base da NASA, está perto o suficiente de ser humano para ativar guiões ricos de interação social. Os computadores são atores sociais.” (Reeves, Nass, 1996, p. 28)³⁵

Este comportamento social padrão não é necessariamente consciente pela parte do indivíduo, como foi o caso nesta experiência. Neste caso, os participantes foram confrontados e entrevistados posteriormente à experiência, negando qualquer comportamento social ou menos do que honesto. Ou seja, num nível consciente, não reconheceram o computador como um ser social, sendo o oposto verificado quando verificando as respostas dadas durante a experiência.

“As respostas sociais aos *media* não são óbvias, no entanto, para aqueles que as exibem. Os participantes das experiências negaram que tivessem sido intencionalmente educados com um computador e nós acreditamos neles. Em vez disso, as respostas ocorreram sem percepção consciente. Estas foram automáticas e irracionais. Uma parte significativa do cérebro humano funciona em respostas inconscientes, e esse trabalho é frequentemente concluído sem que os resultados estejam disponíveis para análise pelas partes do cérebro responsáveis pela reflexão e introspeção.” (Reeves, Nass, 1996, p. 28)³⁶

Tudo isto implica que para além da barreira consciente da capacidade de reconhecimento de elementos aparentemente humanos num videojogo, existe também a barreira do subconsciente que age por padrão de forma social, mesmo se interagindo com mundos ou personagens virtuais.

³⁴ Tradução livre do autor do texto original: “As predicted, the participants who answered questions on the same computer gave significantly more positive responses than did participants who answered on a different computer. The computers got the same treatment that people would get. The respondents who interacted with the same computer throughout the experiment rated it more positively on twenty of the twenty-two adjectives presented. Based on statistical tests, we can be confident that these results did not occur by chance” (Reeves, Nass, 1996, p. 24)

³⁵ Tradução livre do autor do texto original: “We think that these experiments demonstrate, against the intuition of many scholars, and counter to the verbal reports of the participants, that social rules apply to media. In this case, the medium was a computer, but not one capable of virtual reality or any other obvious display of social presence. The computer showed plain text on a plain black-and-white screen. It is not necessary to have artificial intelligence or full-motion video to be social. The nerdiest of media, a computer that looks like it came from NASA control, is close enough to being human to trigger rich scripts for social interaction. Computers are social actors.” (Reeves, Nass, 1996, p. 28)

³⁶ Tradução livre do autor do texto original: “Social responses to media are not obvious, however, to those who exhibit them. The participants in the experiments denied that they had been intentionally polite to a computer, and we believed them. Instead, the responses occurred without conscious awareness. They were automatic and mindless. A significant part of the human brain works on unconscious responses, and that work is often completed without the results being available for analysis by those parts of the brain responsible for thoughtfulness and introspection.” (Reeves, Nass, 1996, p. 28)

São, portanto, duas barreiras psicológicas que videogames violentos têm de derrubar para levar um jogador a cometer atos violentos e não-sociais, dentro dos mundos virtuais dos videogames.

“Embora pareça um pouco estranho, as pessoas podem sentir as mesmas inibições ao rejeitar representações sociais em uma tela que sentiriam ao rejeitar uma pessoa real. Por exemplo, imagine que você está trabalhando com um software que usa um personagem para ajudar a completar tarefas no computador. Depois de um tempo, você cansa-se do personagem e sabe que o software oferece uma opção para trocar de personagem. Nossa pesquisa sugere que o software oferece uma opção para alterar os personagens. Nossa pesquisa sugere que é difícil simplesmente substituir o personagem antigo por um novo. As pessoas não querem ser indelicadas fazendo o personagem atual sentir-se mal.” (Reeves, Nass. 1996, p. 32-33)³⁷

Hartmann lista e explora, no seu Modelo de Desengajamento Moral em Videogames Violentos, as várias técnicas empregadas para quebrar essas barreiras psicológicas, com diferentes propósitos relativamente às reações no jogador, mas sempre cativando-o, de modo que este jogue o videogame por inteiro e continuamente ao longo do tempo. Este Modelo não implica que essas técnicas de desengajamento não possam existir em simultâneo num videogame, mas relembramos e recapitulamos aqui como são separadas nas citações de Hartmann anteriormente recolhidas, para fins de clarificação e organização:

- Justificação Moral
- Rotulação eufemística
- Comparação Vantajosa
- Atribuição de Culpa
- Deslocamento de Responsabilidade
- Difusão de Responsabilidade
- Desprezo ou distorção de consequências
- Desumanização

7.1.3 A Exceção à Regra do Modelo

Nas secções finais do seu artigo delineando os métodos no Modelo de Desengajamento Moral em Videogames Violentos, Hartman levanta brevemente uma alternativa muito real ao seu modelo.

O Modelo de Desengajamento Moral em Videogames Violentos foi criado com o objetivo de explicar e compreender como jogadores de videogames violentos conseguem jogá-los sem sentimentos de culpa ou negatividade, inclusive disfrutando e divertindo-se com as mecânicas do jogo, virtualmente representadas por essa violência. Tendo esse objetivo em mente, o Modelo foi bem-sucedido, por delinear claramente que elementos e métodos podem ser inseridos no design de um videogame de modo a justificar a sua violência virtual.

Estes métodos efetivamente bloqueiam emoções negativas que potencialmente possam ser provocadas no jogador pela representação visual de violência e morte, permitindo ao jogador

³⁷ Tradução livre do autor do texto original: “Although it seems a bit weird, people can feel the same inhibitions when rejecting social representations on a screen as they would rejecting a real person. For example, imagine that you have been working with software that uses a character to help complete tasks on the computer. After a while, you become tired of the character, and you’re aware that the software offers an option to change characters. Our research suggests that the software offers an option to change characters. Our research suggests that it is difficult to simply replace the old character with a new one. People don’t want to be impolite by making the current character feel bad.” (Reeves, Nass. 1996, pp. 32-33)

focar-se em compreender e disfrutar a jogabilidade e possivelmente uma narrativa acompanhante desta. Esta narrativa pode até incluir princípios éticos e morais de personagens, mas estes são normalmente separados da jogabilidade violenta através dos métodos listados no Modelo.

No entanto, devido a esse objetivo, o material sob análise torna-se restrito a videogames desenhados e desenvolvidos para serem estritamente divertidos, de uma forma tradicional. Estes videogames são considerados parte de uma categoria mais expansiva do que a indústria dos videogames, o chamado Entretenimento Hedonístico. Este é um tipo de entretenimento focado exclusivamente em diversão tradicional, como a presente em filmes de ação, como por exemplo *Rambo* (1972), ou livros de aventura juvenil, como por exemplo *Divergente* (2011). Nestes e tantos outros casos, consequências de ações violentas são obscurecidas, as vítimas são personagens bidimensionalmente malélicas e as ações em si são exaltadas como espetaculares e cativantes.

A alternativa ao Entretenimento Hedonístico que escapa ao mapeamento do Modelo de Desengajamento Moral em Videogames Violentos é o que Hartmann classifica como Entretenimento Eudemónico.

Este tipo de entretenimento é focado precisamente nas consequências, na gravidade de cada ação, violenta ou não. O propósito não é divertir o consumidor, mas sim despoletar pensamento e introspeção. A exposição a ações representadas como chocantes, horrendas ou desumanas causa sentimentos negativos no consumidor. Estes sentimentos incitam a sua exploração e discussão interna de modo consciente e proativo. Este processo pode resultar em crescimento pessoal, expansão de horizontes teóricos ou até ajustamento de valores éticos.

“Sempre que a violência virtual auto-encenada começa a incomodar os usuários, eles podem estar inclinados a envolver-se em um processamento cognitivo de ordem superior para refletir sobre isso. Essa reflexão, por sua vez, pode assemelhar-se a um processo de construção de sentido que acaba produzindo nova compreensão sobre a violência (Schulzke, 2009). A reflexão dos usuários marca uma distinção importante feita na pesquisa de entretenimento entre entretenimento hedónico e eudemónico (Oliver, Bartsch & Hartmann, 2014; ver também Jorgensen, 2014). O entretenimento hedonístico baseia-se na diversão despreocupada, em "simplesmente divertir-se". O entretenimento eudemónico, em contraste, baseia-se no crescimento pessoal e em experiências significativas que os usuários apreciam, mas não simplesmente disfrutam. Como uma fronteira importante, o modelo MoDVIG explica a experiência violenta de videogames como uma experiência hedonística, não como uma experiência eudemónica.” (Hartmann, 2017)³⁸

Estes conceitos foram desenvolvidos numa secção do livro *The Positive Side of Negative Emotions*, editado por W. Gerrod Parrot, no qual Hartmann trabalhou anteriormente, juntamente com Oliver, M. B. e Bartsch, A. (2014). Neste livro foram exploradas as várias utilidades e potenciais de desenvolvimento humano dentro de emoções negativas num ponto de vista mais universal, incluindo evolução cognitiva e comportamental.

“As provas aqui revisadas mostram que o afeto negativo em geral, e a tristeza em particular, também têm consequências adaptativas importantes, ao desencadear espontaneamente estratégias cognitivas, motivacionais e comportamentais que são

³⁸ Tradução livre do autor do texto original: “Whenever self-enacted virtual violence starts to bother users, they may be inclined to engage in higher-order cognitive processing to reflect upon it. This reflection, in turn, may resemble a sense-making process that eventually produces new insights about violence (Schulzke, 2009). The users' reflection marks an important distinction made in entertainment research between hedonic and eudemonic entertainment (Oliver, Bartsch & Hartmann, 2014; see also Jorgensen, 2014). Hedonic entertainment builds on care-free enjoyment, on "simply having a good time." Eudemonic entertainment, in contrast, builds on personal growth, and on meaningful experiences that users appreciate but do not simply enjoy. As an important boundary, the MoDVIG model explains the violent videogame experience as a hedonic experience, not as a eudemonic experience.” (Hartmann, 2017, *Game Studies*, accedido a 20 de setembro de 2020)

adequadas para lidar com os requisitos de situações sociais exigentes.” (Forgas, 2014, p.5)³⁹

Vários outros artigos foram escritos explorando o potencial de emoções negativas, especificamente dentro do contexto dos videogames, sendo “Dead fun: uncomfortable interactions in a virtual reality game for coffins” um artigo selecionado no qual jogadores testam conceitos presentes em videogames cujo objetivo é induzir emoções negativas. A hipótese de uma forma de entretenimento negativa causar uma experiência eudemônica, introspectiva e pensativa, foi conectada a esta indústria específica através dos resultados.

“Neste artigo, relatamos o design e a avaliação preliminar de um jogo em que um jogador é convidado a deitar-se num caixão. Os resultados de um estudo exploratório com usuários sugerem que o espaço restrito do caixão, juntamente com sua conotação cultural perturbadora, levou a uma experiência envolvente e instigante.” (Brown, Gerling, Dickinson, Kirkman. 2015, p.1)⁴⁰

Parte desta pesquisa incluiu até dados recolhidos sobre videogames que levaram a noção de “interação desconfortante” até um patamar físico. Estes autores descobriram casos como *Tekken Torture*, um videogame dentro do gênero de luta desenhado para dois jogadores executarem combates de artes marciais variadas entre os seus avatares. O diferencial aqui foi que o jogo eletrocuta cada jogador nas partes do corpo onde o seu avatar virtual seja atingido por um ataque físico do avatar adversário. “*Tekken Torture* é um jogo de luta 2D que aplica choques elétricos leves em diferentes partes do corpo do jogador, dependendo de onde no corpo do avatar do jogo eles foram atingidos.” (Brown, Gerling, Dickinson, Kirkman. 2015) ⁴¹

Estes investigadores prosseguiram para a criação de uma experiência desenhada para induzir um equilíbrio entre desconforto físico e psicológico, simultaneamente combinando jogabilidade virtual com física, a fim de testar os limites de design para uma experiência virtual eudemônica. O jogo criado para a experiência, *Taphobos*, é um videogame de dois jogadores em que um deles fica dentro de um caixão fúnebre. Este caixão é considerado um “ambiente físico de *gaming*”, ou seja, uma forma física de interação virtual, semelhante a um controle de consola ou um sistema de volante e travões para jogos de corridas de carros. *Taphobos* foi exibido num evento internacional de jogos onde utilizadores que o experimentaram afirmaram que disfrutaram da experiência, precisamente por esta ser perturbante, tais como espaço e movimento restringido e conotações culturais associadas a caixões fúnebres. Por se terem sentido perturbados, sentiram-se imersos na faceta virtual do jogo e foram influenciados a ter pensamentos introspectivos.

“Apresentamos *Taphobos*, um jogo experimental para dois jogadores onde um jogador é colocado em um caixão real (caixão funerário) que serve como um ambiente físico de jogo. Relatamos os resultados de um estudo exploratório com usuários realizado durante a exibição de *Taphobos* no EGX Rezzed, um evento de jogos internacional. Os resultados sugerem que o espaço restrito do caixão, juntamente com suas conotações culturais perturbadoras, levou a uma experiência interessante e provocadora de reflexão entre os jogadores.” (Brown, Gerling, Dickinson, Kirkman. 2015, p.2)⁴²

³⁹ Tradução livre do autor do texto original: “The evidence reviewed here shows that negative affect in general, and sadness in particular, also have important adaptive consequences by spontaneously triggering cognitive, motivational, and behavioral strategies that are well suited to dealing with the requirements of demanding social situations.” (Forgas, 2014, p.5)

⁴⁰ Tradução livre do autor do texto original: “In this paper, we report on the design and preliminary evaluation of a game in which one player is invited to lie down in a coffin. Results of an exploratory user study suggest that the restricted space of the coffin along with its unsettling cultural connotation led to an engaging, thought-provoking experience.” (Brown, Gerling, Dickinson, Kirkman. 2015, p.1)

⁴¹ Tradução livre do autor do texto original: “*Tekken Torture* is a 2D fighting game that delivers mild electric shocks to different parts of the player’s body depending on where on their game avatar’s body they were hit.” (Brown, Gerling, Dickinson, Kirkman. 2015, p.1)

⁴² Tradução livre do autor do texto original: “We present *Taphobos*, an experimental two-player game where one player is enclosed in a real coffin (casket) that serves as a physical gaming environment. We report results from an exploratory user study that was carried out while exhibiting *Taphobos* at EGX Rezzed, an international game show. Results suggest that the restricted space of the coffin along with its unsettling cultural connotations led to an engaging and thought provoking experience among players.” (Brown, Gerling, Dickinson, Kirkman. 2015, p.2)

Embora a experiência realizada por estes investigadores não seja focada em violência virtual física, pode ser considerada uma forma de violência subjetiva, sendo uma perturbação do normal e aceitável da sociedade, atacando um aspeto psicológico partilhado pela grande maioria da população. Essa perturbação, embora não se apresente como videogames violentos eudemónicos costumam apresentar-se, captura o atrativo dessas experiências eudemónicas mais comuns. Perturbar noções pré-concebidas sobre o que é aceitável e o que é violento num dado contexto (neste caso, o contexto dos videogames. “Assim, a violência subjetiva é aquela que é “vista como uma perturbação do ‘normal’, do estado pacífico das coisas” (ŽIŽEK, 2014, p. 2).” (Da Silva & De Mira, 2015)

Adicionalmente, uma outra pesquisa realizada por Markus Montola (2010) revela perspetivas de jogadores que atravessam videogames baseados em experiências negativas eudemónicas semelhantes a *Taphobos* e tantos outros. Segundo as respostas obtidas, por mais psicologicamente negativa que seja a experiência, os jogadores sentem obrigação de completá-la, a fim de atingir sentimentos de triunfo e satisfação por atingir a conclusão do jogo, afirmando que parar de jogar a meio apenas traria mais sentimentos negativos devido à natureza incompleta da experiência. “(...) eles queriam perseverar durante o jogo para não ter negado a sensação de conclusão e triunfo de a ele sobreviver.” (Montola, 2010, p.6)⁴³ Este feedback a esta experiência é pertinente por demonstrar num caso prático o engajamento possibilitado por uma experiência negativa eudemónica.

7.2 Ética de um Jogador

Em suma, existem duas principais linhas de pensamento relativamente à interação entre a ética de um jogador e a violência em videogames:

- A que se baseia na noção inerente de que o jogo é apenas um jogo, sendo a violência em si a jogada que o jogador pode fazer conforme as regras do jogo, de modo a vencê-lo. É incentivado a fazer essa jogada para evitar/contrariar a hipótese de ser vítima de efeitos negativos que levam a perder o jogo. Durante este processo o jogador olha para além do *feedback* visual e áudio do videogame (onde a violência virtual é representada) para se focar em compreender cada vez mais como as regras do jogo funcionam, como explicado por Schott;

- A que se baseia na, e reconhece a perceção do jogador dessa violência virtual, antecipando ligações emocionais, sociais e conflitos éticos que podem ser obstáculos para o jogador aceitar a violência virtual como jogada válida. Por antecipar estas ligações, esta linha de pensamento permite a implementação de métodos e fórmulas de desengajamento ético que contrariam esses obstáculos, levando a videogames violentos hedonísticos desfrutáveis por um grande número de jogadores. Alternativamente, esta antecipação de ligações sociais e éticas pode ser utilizada para o propósito contrário, de contrariar diretamente o Modelo de Desengajamento Moral em Videogames, chocando o jogador com uma representação de violência negativa, inspirando sentimentos negativos e pensamento introspectivo, para atingir uma experiência eudemónica.

O passo seguinte é analisar e compreender o impacto que os mundos virtuais destes videogames têm na ética do jogador. Entre as investigações de Shapiro, Herborn e Hancock (2006) e Reeves e Nass (1996), foi determinado que existe uma reação social da parte do jogador a *medias* digitais, independentemente de quanto estas simulam situações sociais reais, o que levanta a possibilidade de que regras sociais e morais do mundo real penetram obrigatoriamente a barreira digital dos mundos virtuais dos videogames, por estarem demasiado presentes na mente humana, tanto a nível consciente como inconsciente.

No entanto, esta hipótese não engloba todas as relações éticas de jogadores com os seus videogames, existindo casos em que jogadores iniciam violência virtual sem provocação e sem vantagem estratégica a ser ganha pelo jogador, como Schott teoriza, ou de forma contrária à influência do Modelo de Desengajamento de Hartmann, ignorando a desumanização de

⁴³ Tradução livre do autor do texto original: “(...) they wanted to endure through the game to not be denied the feelings of completion and triumph of surviving through it.” (Montola, 2010, p.6)

adversários e optando por caminhos de jogabilidade alternativos. Isto implica a existência de uma variável que atua de modo incontrollável e imprevisível, quando esta se manifesta. Esta variável pode contrariar, distorcer ou alterar a moral presente em interações sociais. Esta poderá ser a ética do jogador

Devido à variação subjetiva da ética, específica de cada indivíduo, diferentes pessoas agem de maneiras diferentes em situações sociais. No mundo real estas variações devem ser alinhadas com o código moral da sociedade em que se inserem, por existirem consequências reais para todas essas ações. Mas no mundo virtual dos videogames essas consequências não estão presentes. Em vez disso, existem consequências exclusivas ao mundo virtual específico, provenientes do código moral explícito pelo aspeto narrativo e de design desse mundo virtual.

O código moral de um dado videogame pode ser vastamente diferente do código moral do mundo real e de outro videogame, sendo diferenciado ainda mais pela liberdade de experimentação. Num videogame, se o jogador matar uma personagem virtual, pode de seguida enfrentar o confronto com um polícia virtual ou pode recarregar um ponto de progresso anterior, efetivamente rebobinando o tempo para antes de ter matado o personagem virtual, eliminando o confronto com o polícia virtual antes de este acontecer. Este processo repete-se de cada vez que um jogador começa um novo videogame, sendo uma relação única entre cada jogador e cada videogame.

“Precisamos, também, considerar que, no universo dos jogos eletrônicos, não podemos trabalhar com a ideia da moral enquanto um conjunto de regras e leis, pois estas se modificam de um jogo para outro. A narrativa e o próprio tipo de jogo vão definir as regras que compõem uma moral singular. Por isso, precisamos pensar em uma ciberética, como uma ética dos jogos eletrônicos que consideram a capacidade do sujeito-jogador de avaliar as regras definidas e orientar o seu comportamento no mundo virtual. Essa capacidade envolve a avaliação das situações, a consideração dos elementos dos jogos e podem ignorar a moral da realidade. A ciberética se aplica ao universo dos jogos eletrônicos, por isso não se confunde com o mundo cotidiano (...) Por isso, não é possível avaliar esse comportamento sob parâmetros éticos da realidade, pois essa ética não dá conta de abarcar a especificidade do âmbito ficcional e virtual do jogo eletrônico.” (Ramos, 2012, p.332)

Esta liberdade de rebobinar permite uma experimentação que aproximará cada vez mais o percurso do jogador a um equilíbrio entre estratégia de jogabilidade e a sua ética, liberdade esta que está sempre presente na mente do jogador, por mais que este esteja imerso no mundo virtual e atribua características sociais a seres virtuais. Ou seja, videogames têm o potencial de criar um paraíso de expressão de ética para o jogador, expressão esta exclusiva ao meio de entretenimento em questão. Permite ao jogador desenvolver uma ciberética, conceito este explorado por D. K. Ramos (2012).

“De modo geral, durante a pesquisa, consideramos os modelos que organizavam os saberes e os comportamentos relacionados aos jogos de cada sujeito-jogador. Essa perspectiva justifica-se, por exemplo, porque os jovens de nossa pesquisa lidam com o valor da morte no jogo de forma diferente, alguns matam só quando é necessário e estratégico no jogo, outros matam por diversão. Mesmo que em ambos os casos o ato de matar não tenha o mesmo significado e implicação que na realidade, temos posturas ciberéticas diferenciadas.” (D. K. Ramos, 2012, p.332)

D. K. Ramos (2012) focou a sua investigação nessa subjetividade ética do jogador, dentro do mundo virtual dos videogames. Reconheceu a importância da forma de um jogador se relacionar com um jogo, coligando elementos pessoais, como os seus princípios e passado, com o conteúdo virtual com o qual interage. Nesse prisma, as lacunas e variações que traem as teorias de Schott e Hartmann tornam-se naturais, tornando-se óbvio que todos os métodos utilizados nessas teorias não estão a tentar incorporar códigos morais de sociedades, mas sim princípios éticos que sejam mais populares, segundo pesquisas em fóruns onde consumidores desta indústria inadvertidamente expõem esses princípios.

“Por isso, enfatizamos o modo como cada sujeito se relaciona com os jogos e significa seus conteúdos, pois cada um que se inclui nesse processo leva suas experiências, conhecimentos, emoções; mesmo que estas não tenham um papel central, constituem o pano de fundo do comportamento no mundo virtual.” (Ramos, 2012, p.332)

O inverso dessa relação é também abordado por Ramos, respondendo às preocupações exibidas pelos *media* que ao longo dos anos acusaram certos videogames violentos de causarem violência no mundo real. É explícita a existência de uma divisória ética, presente nas mentes dos jogadores. A ética da realidade não é a mesma que a ciberética utilizada e desenvolvida pelos jogadores, sendo necessária uma tradução entre as duas.

A ciberética permite e é forjada por experimentação e por esse aprimoramento em vácuo da ética do jogador, que é o ato subjetivo de interagir com um mundo virtual. Desse processo podem resultar conclusões e conhecimentos, que são transformados e adaptados às regras do mundo real, bem diferentes das presentes num dado videogame. Por exemplo, num videogame um jogador pode matar legiões de perigosos oponentes virtuais para salvar a princesa virtual, posteriormente concluindo que no mundo real deve proteger um ente querido de perigos reais, através de meios para além da violência. De forma semelhante a como o jogador selecionou os seus princípios éticos que podem ser aplicados no mundo virtual, o jogador também seleciona que aprendizagens éticas do jogo podem ser aplicadas no mundo real. Esta tradução irá variar conforme cada jogador, por ser dependente dos seus valores éticos, de uma maneira mais limitadora do que a experimentação presente no videogame, pela noção de que no mundo real não existem ferramentas de rebobinação de progresso.

“Porém, o caminho inverso passa pelo filtro ético da realidade. Os jovens de nossa pesquisa não transferem diretamente os valores recompensados no jogo, como sequestrar ou matar pessoas, como uma experiência e um saber que possam ser aplicados na realidade. Tanto porque na vida cotidiana lidamos com uma ética diferenciada, como por ter bem delimitada a borda entre a realidade e o virtual. Assim, podemos ter conhecimentos construídos a partir dos jogos virtuais aplicados na realidade, mas estes passam pelo filtro ético do sujeito.” (Ramos, 2012, p.332)

O conceito de ciberética engloba as perspetivas discutidas pelos outros autores já discutidos. Inclui em si as conclusões dos autores Shapiro, Herborn e Hancock (2006) e Reeves e Nass (1996), abordando a capacidade de um jogador reconhecer socialmente seres virtuais e computadores. Ciberética implica que o código ético e social do jogador, adquirido pela sua vivência, é adaptado e expandido para o contexto virtual presente em cada videogame.

“Assim, ser ciberético implica avaliar as situações apresentadas, considerando suas regras, as possibilidades, as estratégias e o desafio a ser vencido, bem como o contexto virtual para adotar uma postura ao longo do jogo. De certa forma, a ciberética evoca uma compreensão lógica e coerente para autogoverno, visando vencer os desafios do jogo, e não depende de uma autoridade externa, pois pressupõe a autonomia do sujeito-jogador. (...) Ao imergir no jogo, o sujeito faz julgamentos que podem levar em consideração suas experiências, conhecimentos e sentimentos do mundo quotidiano. Porém, a sua decisão leva em consideração que a ação se dá em um mundo virtual, no qual as leis e consequências são diferenciadas da realidade e, por isso, é possível agir de forma considerada por si mesmo como amoral e segundo os parâmetros da realidade social na qual ele (sujeito) está inserido.” (D. K. Ramos, 2012, p.332)

Inclui também um equilíbrio entre as teorias de Schott e Hartmann. Ao entrar no mundo virtual, o jogador tem em mente uma confluência de conhecimentos, princípios e estratégias, sendo todas sucessivamente testadas e adaptadas. O jogador testa atos violentos no videogame, não apenas pelo potencial hedonístico dessa ação, mas acima de tudo porque precisa dessa experimentação para poder desenvolver a sua ciberética, que o ajudará a discernir quais dos seus princípios éticos deve levar para esse mundo virtual e como os aplicar, simultaneamente aprendendo as regras do jogo e as estratégias que irão permear a sua jogabilidade.

7.3 O Potencial de Escolhas Éticas em Jogabilidade Violenta

Após explorar várias perspectivas éticas no contexto virtual dos videogames e na interação entre a ética de um jogador e violência virtual, é possível concluir que toda esta é uma interação ética exclusiva dos videogames, baseada em regras e métodos de pensamento diferentes daqueles presentes no mundo real. No entanto, resta compreender as limitações destes mundos e da interatividade do jogador durante o processo de aprendizagem e análise das regras do jogo. Ou seja, resta explorar que sistemas de escolhas são possíveis de instituir num videogame, a fim de saber quanto da ética do jogador pode ser traduzida para o contexto virtual do videogame.

Até agora a maioria dos autores desenvolve as suas teorias baseado-se numa adaptação necessária de princípios éticos forçada por dispositivos narrativos e contextuais do videogame em si. A relação que surge é subjetiva, no que diz respeito ao jogador, mas limitada pela perspectiva dentro da qual este pode interagir com o mundo virtual. No artigo de Herbert “Choice in Video Games”, o autor categoriza essa situação, a mais comum na indústria, como Interpassividade. Neste fenómeno, um jogador abdica voluntariamente do controlo da ação virtual quando esta muda o seu foco de mecânico e estratégico para um foco narrativo. Se a personagem escrita para o avatar do jogador, o mundo virtual em si e todos os elementos narrativos decorrentes neste, estiverem sincronizados, o jogador sente-se confortável em abdicar do seu controlo em prol de manter a imersão nesse mundo, previamente cimentada com as sequências onde tem controlo da ação. Desta forma o jogador não precisa necessariamente de se relacionar subjetivamente com o seu avatar, aceitando estas secções como parte da história que se desenrola diante de si e como parte da personagem-avatar que lhe permite explorar esse mundo virtual.

“Os jogadores projetam uma identidade em seu avatar dentro do jogo. Quando esse avatar age sem o controlo direto do jogador, os jogadores devem renunciar à sua agentividade e aceitar essas novas ações como parte da identidade que projetam no avatar.” (Hebert, 2013).⁴⁴

Hebert descreve também outras facetas deste fenómeno, como o caso de *Shadow of the Colossus*, onde embora os segmentos narrativos sejam poucos, a capacidade de escolha do jogador é diminuída pelo mundo virtual em si, no qual a única opção para progresso é atuar com violência contra criaturas visualmente monstruosas, mas cujo comportamento é muitas vezes focado em fugir ou evitar o jogador em vez de o atacar de imediato. Neste caso a interpassividade, forçada pelo design do mundo virtual, serve o propósito de pôr a imersão do jogador no mundo em conflito com a ética do mesmo, a fim de causar pensamento e introspeção.

Ambos estes casos podem ser vistos em alinhamento com o Modelo de Desengajamento de Hartmann. O uso de métodos como Desumanização ou Deslocamento de Culpa podem permitir a tolerância ética de segmentos narrativos em que o avatar do jogador age em discordância com a ética do jogador, facilitando a filtração de princípios éticos do mundo real. Por outro lado, o uso destes métodos em simultâneo com elementos narrativos contrários a estes, presentes no mundo virtual, podem despoletar o pensamento filosófico e introspetivo no jogador, desejado pelos *game designers*.

De igual modo é possível ver nestes casos um alinhamento com a teoria de Schott, em que as regras do mundo virtual e da jogabilidade são um imperativo acima de tudo o resto. No primeiro caso as secções narrativas nas quais o jogador perde o controlo da ação servem muitas vezes para reforçar objetivos, motivações ou estratégias que o personagem-avatar utilizaria, indicando caminhos de jogabilidade à disposição do jogador. No segundo, serve o propósito de fazer o jogador questionar as regras aparentes do jogo, analisando-as a um nível mais profundo em busca de um conjunto de regras mais alinhadas com a introspeção ética provocada. É aqui que muitas

⁴⁴ Tradução livre do autor do texto original: “Players project an identity onto their in-game avatar. When this avatar acts without the player's direct control, players must renounce their agency and accept these new actions as part of the identity they project onto the avatar.” (Hebert, 2013, *Augmenting Realities*, acedido a 14 de Novembro de 2020)

vezes se escondem possibilidades de estratégias diferentes ou de despoletar fins narrativos diferentes.

No entanto, no fim do seu artigo, até este ponto mais focado nas múltiplas facetas da ilusão ou obscuração de escolha, Herbert analisa brevemente o caso de um videogame, *No More Room in Hell*, no qual a violência é uma escolha à disposição do jogador, sua opcionalidade reforçada por mecânicas de estratégia. Neste videogame, embora o jogador tenha armas de fogo à sua disposição, a presença de munições neste mundo virtual é escassa, obrigando o jogador a fazer a escolha de fugir ou lutar contra os adversários desumanizados.

Este videogame, como muitos outros, incita a imersão do jogador no mundo virtual, mas o seu design permite essa variação de escolha por parte do jogador. O design desta escolha pode ser motivado por estratégia, mas ao instituí-la no jogo permite ao jogador traduzir mais dos seus princípios éticos para o mundo virtual do videogame. Isto foi antecipado pelos *game designers*, permitindo-se contrariar o método da Desumanização com um monstro visualmente semelhante a uma criança humana. Ao encontrar este monstro em particular, o jogador sabe que pode evitar violência e fugir, por já ter anteriormente aprendido essa possibilidade, por motivos estratégicos noutras situações.

“No entanto, é provável que o jogador acabe por se deparar com uma situação em que deve escolher entre "morrer" ou atacar uma criatura hostil que parece estranhamente semelhante a uma criança humana, uma decisão difícil em frações de segundo se o jogador estiver imerso no mundo do jogo.” (Hebert, 2013).⁴⁵

Este caso também é um em que a imersão pode roubar ao jogador a possibilidade de executar uma escolha pensada, pois a imersão pode causar escolhas reacionárias, seja por choque seja por surpresa, elementos muito presentes em videogames com temas de terror. Ou seja, o modo de aplicação de escolhas no jogo pode permitir um largo leque de comportamentos do jogador, incluindo o método de cada escolha para além da sua ponderação, dependente do género do jogo.

⁴⁵ Tradução livre do autor do texto original: “Nonetheless, it is likely that a player will eventually be faced with a situation where they must either “die” or attack a creature that looks uncannily similar to a human child, a difficult split-second decision if the player has become immersed in the game’s world.” (Hebert, 2013, *Augmenting Realities*, acessado a 14 de Novembro de 2020)

8. Estudos de Caso

Tendo explorado o máximo de campos possíveis dentro do contexto temático relevante para o tema, encontramos-nos com uma compreensão aprofundada das várias formas como a ética de um jogador pode interagir com violência virtual num videojogo com diferentes possibilidades de *game design*. No entanto, as informações reunidas dão-nos apenas um prisma teórico através do qual podemos denotar e identificar certas características quando presentes num dado videojogo. Relembramos aqui a subjetividade de aplicação de conceitos e design presente em cada videojogo, referida por D. K. Ramos (2012), e as diferenças entre os poucos casos selecionados por Herbert (2013). Ambos os autores e as matérias que abordam podem ser enquadrados em teorias de outros autores também referidos, criando uma baliza teórica do que pode estar presente num dado videojogo.

Neste ponto avançamos então para quatro estudos de caso, selecionados com o intuito de demarcarmos os limites do que é possível fazer com combinações de diferentes aplicações de ética em *game design* e impactos éticos desejados no jogador. Identificando os fatores presentes em cada um dos casos e contrabalançando a análise académica destes com a opinião pública dos jogadores, esperamos delinear um potencial ideal para o balanceamento entre ética e violência em futuros videojogos.

8.1 O caso de *UNDERTALE*

8.1.1 Narrativa incentivando ações virtuais éticas

Começamos esta secção com *UNDERTALE* (2015), um videojogo *indie*, ou seja, desenvolvido por apenas um programador conhecido pelo seu nome, Toby Fox, ao invés de um estúdio de grande escala.

Este videojogo apresenta-se inicialmente como um retro-RPG, ou seja, encontra-se enquadrado dentro da tendência moderna de replicar o estilo e mecânicas básicas de videojogos antigos, neste caso da época da *Nintendo Entertainment System*, lançada mundialmente entre 1983 e 1989.

Embora este videojogo não tenha visuais realísticos, sendo diminuída a capacidade de exibir violência gráfica realista, devido aos visuais simplificados em uso, contém a possibilidade de violência na jogabilidade disponibilizada ao jogador. Contém também uma possibilidade oposta, denominada por Caminho Pacifista entre jogadores. O grande apelo do jogo é precisamente a co-existência de violência e pacifismo dentro do mesmo sistema de jogabilidade.

“Em *UNDERTALE*, o predicamento principal do jogo é que o jogador deve escolher entre ser misericordioso ou violento durante os confrontos com os monstros do subsolo. Assim, o jogo apresenta tanto o caminho da violência quanto o caminho do pacifismo.” (Seraphine, 2018, p.4)⁴⁶

O que faz essa co-existência destacar-se é o reforço narrativo das consequências das ações do jogador, aplicadas de forma a incentivar a escolha de ações pacifistas nessa jogabilidade. Este reforço pode ser apresentado como peças de diálogo durante batalhas, nas quais a personalidade do adversário é exposta como humana, ou momentos ao longo da jogabilidade em que as consequências das ações anteriores são expostas dramaticamente para o jogador.

No entanto, o jogo nunca retira a hipótese de agir violentamente ao leque de ações disponíveis ao jogador. A razão para manter a escolha começa a explicitar-se quando lendo respostas aos inquéritos de Seraphine. Jogadores explicam aí que, precisamente por ser tão obvio qual o caminho eticamente certo neste mundo virtual, muitos jogam o caminho com violência, ao qual

⁴⁶ Tradução livre do autor do texto original: “In Undertale, the game’s primary predicate is that the player must choose between being merciful or being violent during the encounters with the monsters of the Underground. Thus, the game features both the path of violence and the path of pacifism.” (Seraphine, 2018, p.4)

se referem como Caminho Genocida, a fim de explorar e aprender quais são as consequências negativas existentes no jogo. Desta forma, ambos os caminhos de jogabilidade são mantidos para melhor reforçar e explorar o código ético que o jogo quer trespassar para os seus jogadores.

“Por exemplo, na pesquisa, um jogador que não escolheu o caminho do genocídio e que advogaria por não jogá-lo ainda reconhecera a natureza retórica da experiência nas seguintes palavras. “*UNDERTALE* é um jogo maravilhoso em que suas ações e escolhas são importantes. [...] Fã-lo pensar sobre suas escolhas e ações na vida.” (...) Outro pesquisado defende uma experiência completa do jogo, alegando que “poderia ensinar (ou pelo menos aumentar a consciencialização) algumas pessoas a respeitarem mais os outros na vida quotidiana”, e que eles “acreditam que é bom explorar cada parte do jogo, jogando todos os caminhos.” (Seraphine, 2018, p. 4)⁴⁷

Este reforço narrativo de comportamento ético é o método mais óbvio para a percepção do jogador, mas não é o único. A jogabilidade em si também reforça estas noções éticas, se bem que de uma forma mais subconsciente, existindo aquilo a que Seraphine se referiu como um desequilíbrio entre os dois caminhos de ações, “Pacifista” e “Genocida”.

“Embora provavelmente não seja o que leva os jogadores a perceberem conscientemente a mensagem moral do jogo, há um desequilíbrio entre o sistema de luta e o sistema de atuação em *UNDERTALE*. Pode-se argumentar que é por meio desse desequilíbrio que a retórica processual do jogo incentiva o jogador a evitar a violência.” (Seraphine, 2018, p. 4)⁴⁸

Este desequilíbrio está implícito nos menus do jogo, onde o jogador escolhe “atacar” ou “atuar”, tendo a segunda opção mais subdivisões e subtilezas cativantes, particularmente para fans do género deste videojogo.

8.1.2 Mecânicas de Undertale vs. Mecânicas de RPG

Como já foi referido, o jogo apresenta-se num formato antiquado, mas ainda popular na indústria, o formato retro RPG. Neste formato, um jogador avança através de áreas visualizadas numa vista aérea, enfrentando monstros ou criaturas fantásticas em confrontos físicos, ganhando EXP, ou pontos de experiência, que são investidos no seu avatar para subir o seu LV, ou nível do personagem. Quanto mais alto o nível do personagem, mais eficaz este torna-se durante batalhas de confronto físico com adversários no mundo virtual do jogo.

Para a maioria dos jogadores deste formato de videojogo, os pontos fulcrais para maior engajamento são essa evolução contínua de LV, exploração do mundo virtual e o sistema de combate presente nesses confrontos com adversários, sendo o RPG mecanicamente ideal um que tem estes elementos bem desenvolvidos e satisfatórios ludicamente para o jogador. Isto normalmente implica complexidade e balanceamento apurado em cada um destes aspetos.

UNDERTALE apresenta estes três pontos de engajamento, tradicionais neste formato, mas distorce dois deles de forma a subconscientemente incentivar ações éticas no jogador, simultaneamente adicionando uma faceta prática ao reforço ético narrativo. Todo um conjunto de elementos a utilizar as tendências tradicionais de RPG, mas alterando-as de tal forma que causa pensamento introspetivo no jogador, questionando os princípios éticos pelos quais se regeu em jogos semelhantes no passado. “*UNDERTALE* brinca com os códigos bem estabelecidos de

⁴⁷ “For instance, in the survey, one player who did not play the genocide route and who would advocate for not playing it, would still acknowledge the rhetorical nature of the experience in the following words. “Undertale is a wonderful game where your actions and choices matter. [...] It makes you think about your choices and actions in life.” (...) Another surveyee pleads a thorough experience of the game by claiming “it could teach (or at least raise awareness) to some people to respect others more in everyday life,” and that they “believe that it is a good thing to explore every part of the game by playing all the routes.” (Seraphine, 2018, p 4)

⁴⁸ Tradução livre do autor do texto original: “While it is probably not what leads players to consciously realize the moral message of the game, there is an imbalance between the fighting system and the acting system in Undertale. It could be argued that it is through this imbalance that the game’s procedural rhetoric incentivizes the player to avoid violence.” (Seraphine, 2018, p. 4)

seu gênero (RPG), para orientar e educar o olho crítico dos jogadores sobre a forma como os videogames geralmente os coagem a comportar-se.” (Seraphine, 2018, p. 8)⁴⁹

A alteração mais óbvia para o jogador experiente neste formato de jogo é apresentada de imediato sempre que uma sessão de confronto com um adversário virtual é iniciada. O jogador pode escolher entre a opção “*FIGHT*” (lutar), “*ACT*” (atuar), “*ITEM*” (item) e “*MERCY*” (misericórdia). *ITEM* abre um sub-menu onde o jogador pode aplicar curativos e utilizar outros efeitos passivos e *MERCY* permite finalizar o confronto sem matar o adversário, se certas condições dentro do confronto se verificarem. Estas condições estão dependentes das outras duas opções: *FIGHT* e *ACT*.

A opção *FIGHT* permite ao jogador atacar o adversário com violência física, ativando um *puzzle* de *timing*, no qual o jogador deve clicar um botão sincronizadamente com o movimento de um indicador visual no ecrã. É possível o jogador utilizar esta opção e mesmo assim não matar o adversário, pois uma vez que este esteja enfraquecido fisicamente, o jogador pode escolher a opção *MERCY* e sair da batalha. No entanto, o jogador apenas ganha EXP e, por consequência, a capacidade de subir a sua eficácia de combate, se escolher matar o adversário.

A opção *ACT*, por outro lado, permite ao jogador enfrentar o adversário com falas e diálogo. Esta opção é bem mais complexa em jogabilidade do que a anterior, pois dentro desta existem sub-opções tais como “*Check*”, “*Ignore*”, “*Pet*”, “*Threat*”, “*Cheer*”, “*Hug*”, “*Criticise*”, “*Encourage*” e várias outras exclusivas a certos confrontos com adversários específicos. Nenhuma destas opções é fisicamente violenta ou letal para o adversário, logo também não recompensam o jogador com EXP para evoluir a sua eficácia em combate. Independentemente de o jogador utilizar estratégias pacifistas ou de combate, todo o confronto bem-sucedido com um adversário é recompensado com “*GOLD*”, funcionando este como moeda que pode ser gasta comprando itens como os curativos armazenados no submenu “*ITEM*”.

Do ponto de vista de estratégias de jogabilidade, esta estrutura incentiva o jogador a comprometer-se com apenas um dos dois caminhos durante o percurso do jogo, pois se se mantiver no caminho pacifista nunca precisará de EXP, porque nunca precisará de combater violentamente os adversários do jogo. Por outro lado, se o jogador combater os seus adversários, será preferível continuar nesse caminho para manter essa estratégia de jogabilidade eficaz ao longo do jogo.

No entanto, no ponto de vista de engajamento e diversão do jogador é onde surge um desequilíbrio entre os caminhos de Pacifista e de Genocida que incentiva ações éticas e evitar a violência virtual. Esse desequilíbrio está na complexidade e potencial diversão do jogador presente em cada um dos caminhos: “Embora apenas a mecânica de luta permita aumentar a EXP e o LV do jogador, o jogo, no entanto, coloca muitos esforços para fornecer uma experiência recompensadora, variável e divertida com a mecânica de ato.” (Seraphine, 2018, p. 6)⁵⁰

Na prática, as mecânicas subjacentes à opção “*ACT*” são mais complexas, envolvendo experimentação e atenção à caracterização do adversário, de modo a decifrar a sua personalidade e compreender que tipo de interação pacífica irá convencê-lo a abandonar a batalha. Por exemplo, se um adversário der a entender nas suas falas e no seu *design* que é uma personalidade triste e solitária, a opção “*Hug*” (abraçar) poderá convencê-lo a abandonar a batalha. O mesmo pode acontecer se o jogador escolher a opção “*Threat*” (ameaçar) e a caracterização do adversário implicar que este é medroso ou assustadiço.

Estas mecânicas destacam-se quando em comparação com as mecânicas presentes do caminho Genocida como sendo mais complexas e imersivas do que a alternativa violenta, que se resume a um *puzzle* simples de *timing* onde o jogador clica num botão sincronizadamente com

⁴⁹ Tradução livre do autor do texto original: “Undertale plays with the well-established codes of its genre (RPG), to drive and educate the player’s critical eye on the way video games usually coerce them to behave.” (Seraphine, 2018, p. 8)

⁵⁰ Tradução livre do autor do texto original: “While only the fight mechanics allows raising the player’s EXP and LV, the game is nonetheless putting many efforts in providing a rewarding, variable, and fun experience with the act mechanics.” (Seraphine, 2018, p. 6)

um indicador visual. Complexidade e imersão são dois aspetos que caracterizam a maioria dos sistemas de jogabilidade mais populares entre jogadores, logo o jogador terá a tendência de jogar o caminho Pacifista, onde esses aspetos estão mais presentes.

Para além desse incentivo prático, a visualização dos adversários do jogador também é outro incentivo para o caminho Pacifista. Muitas vezes durante batalhas, o adversário falará certas linhas de diálogo em que revela a sua personalidade. Se o jogador estiver a jogar pacificamente, estas frases serão utilizáveis para a estratégia de jogabilidade. Se estiver a jogar violentamente, estas frases ainda aparecem, quebrando qualquer possibilidade de métodos de desengajamento, como os analisados por Hartmann, terem efeito no jogador. Torna-se difícil desumanizar um adversário quando este casualmente menciona uma faceta pessoal enfatizável numa das suas falas, só ficando cada vez mais difícil à medida que o tempo em combate avança.

“A mecânica do ato oferecerá ao jogador várias opções como “falar”, “ameaçar” ou “flirt”. (...) Cada inimigo confrontado pode ser convencido a aceitar misericórdia por meio de várias estratégias de atuação. Isso torna as mecânicas de atuação bastante ricas e oferece ao jogador uma ampla gama de atitudes morais, mesmo que apenas dentro do alcance do pacifismo.” (Seraphine, 2018, p. 5)⁵¹

“Undertale parece sugerir uma visão kantiana da ética desse ponto de vista. Caso o jogador decida progredir no jogo a matar os habitantes do subsolo, o jogo condena abertamente o jogador como monstruoso.” (Smalley, 2016)⁵²

No seu artigo online *‘UNDERTALE’ and Immanuel Kant: Ethics in vídeo games*, Smalley explicita mais métodos de incentivação de jogabilidade ética, como a aparição de um personagem no fim do jogo reagindo às ações que o jogador realizou durante o jogo. No caso destas terem sido violentas, o personagem condena o jogador como um monstro cruel, revelando que a sigla “EXP”, tradicionalmente significando “pontos de experiência” (*Experience Points*), significou na verdade “pontos de execução”. Por outro lado, no caso de as ações do jogador terem sido pacíficas para com todos os personagens adversários, é mostrado como estes personagens encontraram felicidade graças às ações do jogador. Esta conclusão é referida como o “Golden Ending” (fim dourado).

“Perto do final de uma rodada completa do jogo que tenha sido particularmente violenta, um dos personagens meta-conscientes confronta o jogador, revelando que o “EXP” ganho com a matança de monstros do subsolo (tradicionalmente um presente em RPG ocidentais) na verdade significa “pontos de execução” em vez de “pontos de experiência”. (...) No “final dourado” do jogo, todos os personagens alcançam o melhor possível de todos os mundos, e o jogo termina feliz para sempre.” (Smalley, 2016)⁵³

Possivelmente a faceta mais interessante explorada neste artigo, é a análise da experiência pelo prisma de uma teoria de Kant, segundo a qual um indivíduo tem o dever indireto de não cometer atrocidades ou atos não-éticos contra seres não-conscientes. Este dever advém de um esforço de manutenção de princípios éticos, necessário para impedir a normalização ou facilitação de atos

⁵¹ Tradução livre do autor do texto original: “The act mechanics will offer the player various options like “talk,” “threat,” or “flirt”. (...) Each encounter can be convinced to accept mercy through various acting strategies. It makes the acting mechanics quite rich and offers the player a broad range of moral attitudes even within the only scope of pacifism.” (Seraphine, 2018, p 5)”

⁵² Tradução livre do autor do texto original: “Undertale seems to suggest a Kantian view of ethics from that standpoint. Should the player decide to go through the game killing the inhabitants of the underground, the game responds by openly condemning the player as monstrous.” (Smalley, 2016, Pop Matters, acedido a 17 de julho de 2020)

⁵³ Tradução livre do autor do texto original: “Near the end of that particularly violent playthrough, one of the meta-aware characters confronts the player, revealing that the “EXP” gained through the slaying of the monsters of the underground (traditionally a mainstay of western RPGs) actually stands for “execution points” rather than “experience points”. (...) In the “golden ending” of the game, the characters all achieve the best of all possible worlds, and the game ends happily ever after.” (Smalley, 2016, Pop Matters, acedido a 17 de julho de 2020)

não-éticos para com seres conscientes, ou seja, outros indivíduos. Esta teoria é especificamente correlacionada ao resultado final do jogo.

Tal acontece se este for o negativo, em que o videogame, caracterizável como um ser não-consciente, condena o jogador pelas suas ações condenáveis contra o mesmo.

“Essa revelação e esta descrição macabra de "pontos de execução" encaixam-se na teoria de Kant de porque devemos deveres indiretos aos não-cientes: quando regularmente cometemos atrocidades contra não-atores (originalmente arte e vida animal na visão de Kant). Corremos o risco de normalizar essas atrocidades e de ver outras pessoas através das mesmas lentes.” (Smalley, 2016)⁵⁴

Tal acontece também no “*Golden Ending*”, por este mostrar as consequências positivas das ações positivas do jogador, e de novo quando o jogador avança deste fim para o menu onde pode reiniciar o jogo. Nesse menu, aparecerá de novo o personagem referido anteriormente, implorando ao jogador para não reiniciar o jogo, pois essa ação apagaria a felicidade que todos os personagens virtuais do jogo obtiveram.

“Mas se o jogador voltar a iniciar o jogo, será confrontado por uma personagem, que (...) permanece tão meta-consciente quanto o jogador. Esta personagem, ciente de que o jogador tem o poder de redefinir aquele "final dourado" e devolver os outros personagens desprevenidos à miséria que eles sofreram no início do jogo, implora ao jogador através da quarta parede para deixar os personagens terem seus finais felizes e nunca mais jogar *UNDERTALE* novamente.” (Smalley, 2016)⁵⁵

Nesse menu de reiniciação do jogo, *UNDERTALE* expressa claramente para o jogador que não há forma mais eticamente correta de jogar o jogo do que a que levou a esse “*Golden Ending*”. Logo, se o jogador reiniciar o jogo, a fim de explorar outras possibilidades de jogabilidade, estará a pôr em perigo os personagens do jogo. Estes personagens não são seres vivos, conscientes, ou humanos em alguma forma, sendo que a maioria nem é visualmente representada como humanos. Mas ao destacar as consequências éticas da possibilidade de reiniciar o jogo, dá ao jogador a hipótese de escolher aceitar o seu dever indireto de ser sensível e empático às emoções e sentimentos dos personagens virtuais, tal como o fez ao longo do jogo, jogabilidade essa que trouxe o fim perfeito e feliz para os personagens.

“A decisão de não jogar de novo *UNDERTALE* não ajuda pessoas reais. No entanto, escolhê-lo - escolher a opção que reflete a gentileza que podemos dar às outras pessoas – permite-nos treinar o nosso próprio sentido de certo e errado. Como Kant pode argumentar, escolher o "final dourado" de *UNDERTALE* e, de seguida, não jogar o jogo novamente é um dever indireto porque nos torna mais sensíveis às pessoas a quem devemos genuinamente as nossas obrigações morais.” (Smalley, 2016)⁵⁶

Smalley faz um esforço interpretativo de atualização desta teoria de Kant para ser aplicada a videogames, ressaltando que ações não-éticas contra um videogame não necessariamente fazem um

⁵⁴ Tradução livre do autor do texto original: “That revelation and this macabre description of “execution points” both fit into Kant’s theory of why we owe indirect duties to the non-aware: when we regularly commit atrocities against non-actors (originally art and animal life in Kant’s view). We risk normalizing those atrocities and of seeing other people through that same lens.” (Smalley, 2016, Pop Matters, acedido a 17 de julho de 2020)

⁵⁵ Tradução livre do autor do texto original: “But should the player load the game again, they will be confronted by a character, who (...) remains as meta-aware as the player. This character, aware that the player has the power to reset that “golden ending” and return the other unaware characters to the misery that they have suffered at the beginning of the game, begs the player across the fourth wall to let the characters have their happy ending and never play Undertale again.” (Smalley, 2016, Pop Matters, acedido a 17 de julho de 2020)

⁵⁶ Tradução livre do autor do texto original: “The decision not to replay Undertale doesn’t help real people. However, choosing it — choosing the option that mirrors the kindness that we can give to other people — allows us to train our own sense of right and wrong. As Kant might argue, choosing Undertale’s “golden ending” and then not replaying the game afterwards is an indirect duty because it makes us more sensitive to the people to whom we genuinely owe our moral obligations.” (Smalley, 2016, Pop Matters, acedido a 17 de julho de 2020)

indivíduo comportar-se não-eticamente no mundo real. Em vez disso, a natureza repetível e rebobinável dos videogames, pode permitir um exercício e treino ético impossível com outros seres não-conscientes referidos por Kant na sua teoria.

“Isso não quer dizer que "ser mau em videogames o faz ser uma pessoa má", no entanto. Embora seja possível que estereótipos culturais negativos em videogames possam ressoar e influenciar as crenças preconcebidas de um jogador, não há qualquer evidência de que a violência em videogames normalize a violência em seus jogadores. No entanto, talvez o inverso seja verdadeiro. Escolher as opções mais gentis em videogames pode tornar os jogadores cada vez mais melhores pessoas.” (Smalley, 2016)⁵⁷

Concluindo, a perspectiva académica sobre *UNDERTALE* é positiva. É um videogame que incentiva o pensamento ético da parte do jogador, sem sacrificar a liberdade interativa do mesmo. Em vez de criar um único caminho de jogabilidade eticamente positivo e/ou provocador de pensamento ético, cria um mundo de interação dependente das escolhas do jogador, dando por essa razão muito mais peso a todas as consequências provenientes dessas ações. Dessa forma, *UNDERTALE* serve como uma plataforma virtual de experimentação de ética, ideal para causar crescimento e desenvolvimento da ética dos seus jogadores.

8.2 O caso de *Fallout 3*

8.2.1 Múltiplas morais servindo a ética do jogador

Fallout 3 (2008) é um caso particularmente popular entre artigos académicos que investigam sistemas éticos e morais em videogames. Esta popularidade advém da implementação de um sistema de moralidade virtual complexo que permite a expressão ética de cada jogador de uma forma particular, até esse ponto pouco encontrada na indústria.

Este videogame em específico, enquadrado dentro da interpretação moderna de *Role Playing Games* (RPG), foi escolhido para este segundo estudo de caso pelo seu contraste com o primeiro estudo de caso abordado. Enquanto em *UNDERTALE* todos os personagens adversários do jogador podem ser dissuadidos de combater o jogador através de violência, em *Fallout 3* tal universalidade de caminho ético não é possível. Quando interagindo com uma personagem potencialmente adversária, o jogador pode escolher exclusivamente ações pacíficas. No entanto, na maioria dos casos essas escolhas impossibilitam ações igualmente pacíficas com outras potenciais personagens adversárias.

Isso acontece devido à extrema variedade de sistemas morais virtuais presentes no jogo. Por este decorrer num mundo virtual aberto de grandes dimensões, num contexto narrativo pós-apocalíptico sem sistemas autoritários, como polícia ou leis, múltiplos personagens presentes neste têm rivalidades entre si, criando fações que se antagonizam umas às outras, cada uma proclamando um código moral específico contrário ao de outra fação. Por esta razão, em vez de classificar as ações do jogador como universalmente boas ou más, o jogo quantifica essas ações conforme os sistemas morais de cada fação presente no jogo. Neste contexto, ajudar uma personagem virtual fará o jogador ser admirado por essa personagem, enquanto simultaneamente fazendo o jogador ser antagonizado por outra. Ou seja, todas as ações do jogador, independentemente de serem violentas ou não, têm peso nos sistemas morais presentes no mundo virtual do jogo.

“Uma das qualidades que diferenciam a série *Fallout* de outros jogos é que as missões não são apenas abertas, mas também atribuem peso moral às escolhas do jogador.” (Schulzke,

⁵⁷ Tradução livre do autor do texto original: “This isn’t to say that “being bad in video games makes you a bad person”, though. While it’s possible that negative cultural stereotypes in video games can resonate with and influence a player’s preconceived beliefs, there isn’t any evidence that violence in video games normalizes violence in their players. However, maybe the converse is true. Choosing the kinder options in video games might incrementally make players better people.” (Smalley, 2016, Pop Matters, acedido a 17 de julho de 2020)

2009)⁵⁸ Na prática isto significa que certas áreas, secções e métodos de jogabilidade são inacessíveis ao jogador como consequência direta das ações do mesmo. Por exemplo, se o jogador escolher ajudar escravos a escapar de uma prisão, a facção que escraviza personagens neste mundo virtual atacará o jogador sempre que o vir. Isto significa que o jogador nunca conseguirá estabelecer diálogo pacífico com essa facção e dificilmente conseguirá entrar no território da mesma. O contrário será verificado se o jogador escolher ajudar a facção que escraviza personagens virtuais, nesse caso sendo o jogador atacado por facções anti-escravatura, daí em diante.

Neste sistema são também incluídas múltiplas variantes dentro desta baliza ética. Por exemplo, não ajudar os escravos a escapar, a fim de se manter neutro o suficiente para entrar no território da facção escravagista e tentar convencer pacificamente o líder desta a não escravizar uma outra facção menor, mais vulnerável. Resumidamente, existe impacto permanente das ações do jogador, sejam estas eticamente corretas ou não, conforme a ética do jogador.

“NPC malignos, como escravagistas e invasores, dão as boas-vindas ao jogador se ele for mau o suficiente, enquanto aqueles que se opõem a essas facções respondem atacando e barrando a entrada em seus locais. Não há como agir no mundo *Fallout* sem criar novas oportunidades e fechar outras. (...) Um jogador que foi bom e mau será caçado por ambos por ações passadas, porque uma mudança no karma não apaga a memória de ações passadas.” (Schulzke, 2009)⁵⁹

Este sistema é importante no contexto desta dissertação, particularmente por ser um exemplo de um videojogo que utiliza e expande as noções de experimentação ciberética defendida por D. K. Ramos. Por este mundo virtual de *Fallout 3* incluir uma larga variedade de sistemas morais de diferentes sociedades/facções, o jogador é livre de explorar a sua ética em múltiplos contextos e identificar sistemas morais que mais se assimilam ao seu código ético. Simultaneamente, retém a possibilidade de explorar caminhos opostos à sua ética, em ambos os casos obtendo consequências que refletem a seriedade das suas ações segundo todas as possíveis morais deste mundo virtual.

“O que torna estes jogos tão divertidos é que as escolhas são importantes. Embora os jogadores devam completar as mesmas missões principais, eles têm tantas opções sobre que missões secundárias devem ser concluídas e como concluí-las que nenhum jogador sai com a mesma experiência que outro.” (Schulzke, 2009)⁶⁰

Nesse sentido, quer o jogador escolha interagir com o jogo exclusivamente segundo o seu código ético ou explorar outros códigos éticos, estará a desenvolver a sua ética de uma forma livre, mas relativamente realística. O resultado é um videojogo atrativo tanto pela fomentação de pensamento ético, como pela sua rejogabilidade expansiva, tanto pela exploração do conteúdo fictício, como pela experimentação ética.

⁵⁸ Tradução livre do autor do texto original: “One of the qualities that sets the *Fallout* series apart from other games is that the quests are not only open but that they also attach moral weight to the player's choices.” (Schulzke, 2009, *Game Studies*, acedido a 7 de Novembro de 2020)

⁵⁹ Tradução livre do autor do texto original: “Evil NPCs like slavers and raiders welcome the player if one is evil enough while those who oppose these factions respond by attacking and barring entry to their locations. There is no way to act in the *Fallout* world without creating new opportunities and closing off others. (...) A player that has been both good and evil will be hunted by both for past actions because a change in karma does not erase the memory of past actions.” (Schulzke, 2009, recolhido a 7 de Novembro de 2020)

⁶⁰ Tradução livre do autor do texto original: “What makes the games so enjoyable is that choices matter. While players must complete the same main quests they have so much choice over which side quests to complete and how to complete them that no player come away with the same experience as another” (Schulzke, 2009, recolhido a 7 de Novembro de 2020)

8.2.2 Ética vs. Violência em *Fallout 3*

Como foi exposto no capítulo anterior, a abordagem à ética neste videogame expande-se muito além da questão da violência virtual. Enquanto *UNDERTALE* se foca em propor alternativas éticas à violência, *Fallout 3* explora como esta se insere num sistema ético mais expansivo. Se a maioria das ações do jogador resulta em hostilidade advinda de alguma facção com uma moral oposta a estas, será difícil evitar combate com essas facções quando estas eventualmente emboscarem o jogador. A hipótese restante será manter-se neutro quando confrontado com situações de conflito ético entre facções.

Neutralidade é possível no mundo virtual de *Fallout 3*, assim como é possível uma estratégia de jogabilidade não-violenta. É possível para o jogador não aceitar missões de facções que envolvam combate, ou afastar-se de uma situação que obriga a decisões não neutras. No entanto, à medida que o jogador progride na narrativa principal do jogo, torna-se cada vez mais difícil de considerar qualquer ação como verdadeiramente neutra ou não-violenta. Esta é uma das facetas mais admiradas tanto por académicos como pelo público do jogo, por espelhar a dificuldade de manter neutralidade sobre certos assuntos no mundo real.

“A neutralidade é o caminho mais difícil de seguir no jogo. Novamente, isso não é uma falha no jogo, porque reflete a realidade de que a neutralidade é difícil de definir. Como é comumente usada, neutralidade é manter-se distante de dilemas morais e não intervir em nome de nenhuma parte interessada. No entanto, esse tipo de neutralidade geralmente não é a verdadeira neutralidade, porque recusar-se a desempenhar um papel em um conflito significa permitir que o lado mais forte vença. Em *Fallout 3*, o personagem tem que fazer escolhas - não há neutralidade simples de não intervenção.” (Schulzke, 2009)⁶¹

Dois exemplos da curva de dificuldade na neutralidade presentes são os da missão “Power of the Atom” (Poder do Átomo) e da missão “Free Labor” (Trabalho Livre).

A primeira surge numa pequena civilização que venera uma bomba atômica ainda ativa, sendo as ações disponíveis ao jogador as seguintes: aceitar pagamento de um criminoso para fazer a bomba explodir, destruindo a cidade à sua volta, ou desativar a bomba e denunciar o criminoso às autoridades dessa sociedade. Qualquer uma dessas opções leva a cenários de violência, seja o jogador ser perseguido por aliados da cidade após esta ser destruída, ou ser perseguido por aliados do criminoso que o jogador denunciou, em ambos os casos causando a reação de defesa via sistema de combate do jogo. No entanto, esta é uma missão situada no início do jogo, sendo fácil para o jogador manter-se neutro e simplesmente não aceitar nenhum dos caminhos, e afastar-se da cidade, nenhuma morte ou violência virtuais tendo resultado dessa ação.

A segunda surge mais tarde no jogo, quando o jogador encontra uma cidade onde o trabalho escravo é sancionado e utilizado pela regência da mesma, incluindo castigos letais para escravos que recusam trabalhar. Nesta situação, o jogador pode escolher sair da cidade e continuar com outros objetivos, ou pode despoletar e liderar uma revolução para libertar os escravos. Qualquer ação que o jogador escolha será dificilmente considerada neutra ou não-violenta, visto que abandonar a cidade resultará em mais escravos serem maltratados e mortos, assim como escolher ajudar a libertar os escravos trará violência e mortes, já que a regência da cidade reagirá ofensiva e agressivamente a essa escolha.

Ao longo da progressão no jogo, surgem várias missões cuja natureza serve para reforçar como a neutralidade pode tornar-se não-ética e como a inação pela parte do jogador pode ter consequências tão violentas quanto a proatividade do mesmo. A missão “Oasis” (Oásis) é um

⁶¹ Tradução livre do autor do texto original: “Neutrality is the hardest path to take in the game. Again this is not a flaw in the game because it reflects the reality that neutrality is a hard to define. As it is commonly used, neutrality is staying aloof from moral dilemmas and not intervening on behalf of any interested parties. However, this kind of neutrality is usually not true neutrality because refusing to play a role in a conflict amounts to allowing the stronger side to win. In *Fallout 3* the character has to make choices - there is no simple neutrality of nonintervention.” (Schulzke, 2009, Game Studies, acedido a 7 de Novembro de 2020)

exemplo em que uma personagem está a ser usada para trazer vegetação, floresta e prosperidade a uma área anteriormente deserta do jogo.

Nessa situação, essa personagem, intitulada de Harold, sofre dor constante devido ao método pelo qual está a ser usada para esse fim, não tendo sido sua opção viver assim, mas sim sendo aprisionada nesse estado pela civilização que vive na floresta nascida do seu sofrimento. Esta personagem pede ao jogador que a mate, a fim de ser libertada do seu tormento constante, mas essa decisão também matará a floresta. Este ato violento prejudica uma civilização de múltiplos indivíduos, o que levará jogadores cujo código ético é fundamentado no Utilitarismo de Stuart Mill a não o fazer, e até ajudar a civilização a expandir o aproveitamento deste sofrimento, de modo a não ser em vão. Por outro lado, um jogador que condene violência nesta situação virtual não ficará satisfeito com nenhuma das opções, visto que ambas envolvem o sofrimento de algum ser, seja a tortura contínua de deixar a personagem em questão continuar viva ou o ato de matá-la, levando à consequência do sofrimento da civilização que existe graças a essa tortura.

“Há três escolhas distintas a fazer: matar Harold e salvá-lo de uma vida de dor, aplicar um linimento para acelerar seu crescimento ou aplicar seiva que o impedirá de crescer, mas mantê-lo-á vivo. A razão para mantê-lo vivo ou acelerar o seu crescimento é sustentar ou mesmo aumentar a floresta que cresceu ao seu redor. Esta missão levanta a questão da eutanásia e em que medida vale a pena fazer um indivíduo sofrer pelo bem do grupo. (...) O que o diferencia deles é que força os jogadores a resolver dilemas morais que encontram no mundo real, embora a partir de uma nova perspectiva que fomenta o pensamento original. Existem também recompensas e punições distintas para cada uma das resoluções, o que significa que a maneira como a missão é resolvida afeta o resto da história.” (Schulzke, 2009)⁶²

Estas missões e tantas outras servem exatamente o propósito máximo que Sicart (2009) defende, de que videogames são “sistemas éticos”, servindo como um cenário de experimentação ética onde o jogador é treinado entre opções extremas, sendo estas cada vez mais aproximadas ao longo do progresso do jogo. Desta forma, essas missões e este videogame podem ser considerados como o treino ideal para atingir o território “médio” da virtude e evitar os “vícios”, como Aristóteles os define na sua *Ética a Nicómaco*, onde também defende que as virtudes éticas são adquiridas pela prática e pela habituação (1103a).

“A prática é uma parte central da filosofia de Aristóteles porque é apenas através da execução constante de ações virtuosas que a virtude se torna enraizada no caráter. Encontrar repetidamente o meio-termo entre os vícios por meio da sabedoria prática fortalece a sabedoria prática. É, como qualquer outra habilidade, mais bem aprendida por meio do treinamento do que apenas por meio da introspeção e da análise racional.” (Schulzke, 2009)⁶³

A conclusão a que Schulzke (2009) chegou foi que *Fallout 3* utiliza todos os sistemas morais descritos anteriormente não para estabelecer um supremo código moral ou para incentivar certos princípios éticos do jogador sobre outros, mas sim para demonstrar que não existe um único caminho eticamente correto e que cada indivíduo encontrará oposição à sua ética por outrem.

“(...) a falta de uma mensagem moral é um dos pontos fortes do jogo. Ele reflete a vida real no sentido de que uma pessoa não é forçada a obedecer a um código moral específico. O

⁶² Tradução livre do autor do texto original: “There are three distinct choices to make: to kill Harold and save him from a life of pain, to apply a liniment to accelerate his growth, or to apply sap that will stop him from growing, but keep him alive. The reason for keeping him alive or accelerating his growth is to sustain or even enlarge the forest that has grown up around him. The quest raises the question of euthanasia and to what extent it is worth making an individual suffer for the good of the group. (...) What sets it apart from them is that it forces players to resolve moral dilemmas that they encounter in the real world, albeit from a new perspective that fosters original thinking. There are also distinct rewards for and punishments for each of the resolutions, which means that the way in which the quest is resolved affects the rest of the story.” (Schulzke, 2009, Game Studies, acessado a 7 de Novembro de 2020)

⁶³ Tradução livre do autor do texto original: “Practice is a central part of Aristotle's philosophy because it is only through constantly performing virtuous actions that virtue becomes ingrained one's character. Repeatedly finding the mean between vices through practical wisdom strengthens practical wisdom. It is, like any other skill, one best learned through training rather than through introspection and rational analysis alone. (Schulzke, 2009, Game Studies, acessado a 7 de Novembro de 2020)

jogador tem uma noção vaga do que é certo e errado, mas não encontra a moralidade do jogo como um sistema coerente. As consequências das ações são realizadas e compreendidas depois de as ações serem efetuadas. Não ensina uma moralidade particular. Em vez disso, mostra que existem consequências para cada ação que surge da resposta de outros personagens; (...) Isso nunca levará o jogador a uma filosofia moral sistemática, mas ajudará a ensinar a sabedoria prática que Aristóteles pensava ser muito mais valiosa do que o conhecimento teórico.” (Schulzke, 2009)⁶⁴

Isto é significativo para a ciberética descrita anteriormente por Ramos, visto que neste caso o jogador constantemente é forçado a reavaliar a situação à sua volta, lendo as regras de cada código moral de cada sociedade interna neste mundo virtual. Por existir tanta exposição a conflitos morais, com diferentes perspectivas e éticas alternativas, o jogador potencialmente retirará muito mais conhecimento ético aplicável ao mundo real, comparativamente a outros videogames que apresentam apenas um código moral enquadrado com um conjunto de regras de jogabilidade.

8.3 Variedade em Violência Virtual

8.3.1 Violência Eudemónica

Resta abordar ainda os tipos de violência à disposição do jogador em *Fallout 3*, sendo esta também uma vertente em que este videogame inclui muitos aspetos normalmente reservados para estruturas de *game design* exclusivamente focadas em violência virtual obrigatória para progresso.

Ao contrário de *UNDERTALE*, nem sempre as alternativas de jogabilidade pacífica disponíveis são as mais facilitadas ou incentivadas para o jogador. Em vários locais deste mundo virtual existem personagens que iniciam combate imediatamente ao avistar o avatar do jogador, não lhe dando hipótese de agir diplomaticamente. Noutros existem dilemas que, como a missão “Oasis” (Oásis), apenas contêm ações que, de uma forma ou doutra, resultam no sofrimento de personagens virtuais, mesmo que o jogador não atue com violência e se mantenha neutro.

Estas situações podem ser inseridas em duas categorias: a de Jogabilidade Hedonística e a de Jogabilidade Eudemónica. Como Hartmann e vários outros autores referiram, existem grandes diferenças entre entretenimento hedonístico e eudemónico. O primeiro é focado em diversão sem consequências, suprimindo dúvidas éticas que o conteúdo dos *media* específicos potencialmente despoletaria. O segundo é focado em negatividade explorada de forma a despoletar pensamento, teorização e evolução pessoal no seu consumidor, sendo uma negatividade positiva.

A maioria das regras mantém-se em todos os *medias* onde estas estratégias de entretenimento podem surgir. No entanto, dentro do caso dos videogames, estas precisam de ser executadas com mais afinco e pormenor, visto que necessitam da interação constante do consumidor para desvendar o seu conteúdo, logo têm de prever possibilidades comportamentais do jogador nessa interação virtual.

No seu artigo “The Positive Discomfort of Spec Ops: The Line.”, Jørgensen analisou a jogabilidade eudemónica presente no videogame *Spec Ops: The Line*, sendo este enquadrado no género Third Person Action Shooter (tiros e ação com perspectiva em terceira pessoa). Este género tende a ser menos multifacetado do que Role Playing Games (interpretação de papéis) modernos como *Fallout 3*. No entanto, a jogabilidade de *Spec Ops: The Line* está presente dentro da variedade de jogabilidades existentes em *Fallout 3*, não apenas a capacidade de disparar armas em perspectiva de terceira pessoa, mas também o contraste entre jogabilidade de ação e consequências eticamente negativas, apresentadas narrativamente. Embora *Spec Ops: The Line* seja

⁶⁴ Tradução livre do autor do texto original: “Practice is a central part of Aristotle's philosophy because it is only through constantly performing virtuous actions that virtue becomes ingrained one's character. Repeatedly finding the mean between vices through practical wisdom strengthens practical wisdom. It is, like any other skill, one best learned through training rather than through introspection and rational analysis alone. (Schulzke, 2009)

inteiramente focado nessa combinação de elementos, serve como uma fração isolada da jogabilidade ética de *Fallout 3*.

Tendo isso em mente, imediatamente é possível encontrar as semelhanças entre *Spec Ops: The Line* e, por exemplo, a missão “Oasis” de *Fallout 3* referida anteriormente. Em ambos as ações à disposição do jogador resultam em violência virtual ou sofrimento de personagens virtuais, nenhum destes acompanhado por métodos de desengajamento, como os listados por Hartmann. Jørgensen refere várias pesquisas focadas na experiência de jogadores, especialmente dentro do gênero de que Role Playing Games (interpretação de papéis), onde experiências negativas de mundos narrativos virtuais foram também descritas como gratificantes e memoráveis de uma forma positiva.

“Mais recentemente, experiências desconfortáveis em jogos e brincadeiras também foram documentadas em pesquisas (Brown, 2015; Brown et al., 2015; Carter, 2015; Hopeametsä, 2008; Montola, 2010; Linderoth, 2014). Em suas análises das experiências dos jogadores com conteúdo angustiante em jogos de RPG live-action, Heidi Hopeametsä (2008) e Markus Montola (2010) identificam o que eles chamam de experiências negativas positivas, entendidas como experiências intensas e angustiantes, mas de alguma forma gratificantes porque eles criam novas perspectivas ou experiências (Jørgensen, 2014, pp. 6-7).” (Jørgensen, 2016)⁶⁵

Uma faceta importante deste artigo é a conexão feita entre as experiências negativas e regras de *game design* tradicionais, especificamente o chamado “positive feedback loop” (ciclo de reforço positivo). Segundo essa técnica, é preferível recompensar progresso e evolução na jogabilidade com adições de elementos positivos a esta, ao invés de castigar faltas de técnica na jogabilidade com adições de elementos negativos. No entanto, em ambos estes videogames, existem múltiplas situações e missões nas quais, embora o jogador atinja o objetivo do momento, as implicações narrativas e contextuais implicam consequências negativas. No caso de *Spec Ops: The Line*, o objetivo inclui matar adversários, mas estes são posteriormente expostos como seres humanos complexos e relacionáveis. No caso da missão “Oasis” de *Fallout 3*, as alternativas de objetivos envolvem todas permitir o contínuo sofrimento de um ser virtual, ou causar o sofrimento de vários seres virtuais.

A técnica tradicional de “positive feedback loop” implicaria que estes dois exemplos de jogabilidade e *game design* seriam não-satisfatórios para os jogadores. Em vez disso proporcionam uma experiência eudemônica que cativa os jogadores, precisamente por provocarem pensamento ético.

“Em videogames, uma razão importante para querer fornecer feedback negativo está ligada à progressão narrativa. (...) o stress nas consequências negativas é gratificante (...) porque destaca o drama da narrativa e cria uma experiência de jogo mais profunda e emocionalmente comovente. Esta técnica é crucial para as emoções vivenciadas pelos jogadores entrevistados durante o jogo.” (Jørgensen, 2016)⁶⁶

Concluindo a análise deste método de aplicação de violência em *game design*, a violência virtual obrigatória pode ser implementada apenas para condenar o próprio conceito de uso de violência mesmo que para atingir um bem maior. A natureza de interação pessoal dos videogames permite

⁶⁵ Tradução livre do autor do texto original: “More recently, uncomfortable experiences in games and play have also been documented in research (Brown, 2015; Brown et al., 2015; Carter, 2015; Hopeametsä, 2008; Montola, 2010; Linderoth, 2014). In their analyses of player experiences with distressing content in live-action role-playing games, Heidi Hopeametsä (2008) and Markus Montola (2010) identify what they call positive negative experiences, understood as experiences that are intense and distressing, yet somehow gratifying because they create new insights or experiences (Jørgensen, 2014, pp. 6-7).” (Jørgensen, 2016, Game Studies, acessado a 7 de Novembro de 2020)

⁶⁶ Tradução livre do autor do texto original: “In video games, an important reason for wanting to provide negative feedback is connected to narrative progression. (...) the stress on negative consequences feels gratifying (...) because it highlights the drama of the narrative, and creates a deeper and more emotionally-touching game experience. This technique is crucial for the emotions experienced by the player respondents when playing the game.” (Jørgensen, 2016, Game Studies, acessado a 7 de Novembro de 2020)

uma perspectiva mais íntima/próxima de consequências realistas e/ou eticamente complexas, sendo, portanto, uma faceta pertinente para o desenvolvimento ético de jogadores.

“Mudar o foco do que são tradicionalmente considerados como elementos de jogo agradáveis e confortáveis abre uma perspectiva mais complexa em jogos. Assim, exploramos ainda mais o papel do desconforto e contribuimos para uma melhor compreensão dos elementos dos jogos que estão no cerne da experiência do jogador.” (Brown, Gerling, Dickinson, Kirkman. 2015, pp.2-3)⁶⁷

No entanto, *Fallout 3* atinge esse impacto sem tecnicamente restringir as ações do jogador, mas sim apresentando uma variedade de situações carregadas de escolhas éticas, nas quais o jogador pode aprender como agir mais eticamente assim como proporcionar uma melhor compreensão por decisões menos éticas em situações complexas. A liberdade é a de tomar todo o tipo de decisões e explorar o mundo ao seu ritmo, permitindo uma inserção natural do jogador em vários cenários éticos teóricos, nos quais o jogador potencialmente fica mais imerso do que se fossem cenários mais tradicionais, preparados para desengajar a ética do jogador. Engajando a ética do jogador resulta num jogador mais engajado e emocionalmente apegado a esse mundo virtual.

8.3.2 Violência Hedonística

No entanto, não é possível dizer que *Fallout 3* é um videogame totalmente ético no seu conteúdo virtual e no seu uso de violência virtual. Embora o mundo deste videogame esteja repleto de decisões éticas complexas e personagens virtuais com impacto social no jogador, existem também adversários irascíveis apenas focados em atuar com violência, seja contra o jogador seja contra outros personagens virtuais.

Estes adversários podem ser representados de várias formas, sejam criminosos vestidos com tintas de guerra e armaduras tribais que atacam viajantes deste mundo virtual, sejam mutantes e “ghouls” (carniçais) desfigurados e irracionais nascidos da radiação nuclear presente em seções do jogo, ou animais mutantes igualmente hostis, como moscas e formigas gigantes, entre outros designs visuais.

Apenas com esta breve descrição é imediatamente notório que estes adversários virtuais foram criados com base no método da Desumanização do Modelo de Desengajamento Moral em Videogames Violentos de Hartmann. Tendo em conta as facetas eticamente conscientes presentes até agora nesta análise de caso, esta súbita implementação do M. D. M. V. V. aparenta inicialmente estar fora de lugar neste videogame. Para melhor compreender esta escolha de *game design* contraditória com a restante ética presente em *Fallout 3*, é necessário compreender para que aspecto jogador é relevante.

Para esse fim, exploramos momentaneamente outros videogames inteiramente focados nessa vertente de jogabilidade. Hartmann definiu os métodos de desengajamento ético à violência virtual, presentes em videogames violentos. A questão que se segue é a seguinte: por que razão um jogador teria interesse em atuar com violência num videogame? Schott afirma que o elemento cativante é a progressão em direção à masterização das regras do jogo, sendo a violência um adereço visual secundário inteiramente opcional para o *game designer*, conforme o gênero temático do videogame. Outros autores, dentro da mesma linha de pensamento de Schott, apontam o fator do esforço do jogador como o elemento universal cativante de todos os gêneros de videogames, inclusive os violentos. No entanto, estas teorias contrariam a necessidade de violência virtual, sendo o fator de esforço universal dentro da indústria.

“O esforço do jogador é outra forma de afirmar que os jogos são desafiantes ou que os jogos contêm um conflito. É uma parte das regras na maioria dos jogos (exceto em jogos de pura sorte) que as ações do jogador podem influenciar o estado do resultado do jogo. O investimento do esforço do jogador tende a levar a um apego do jogador ao resultado, uma

⁶⁷ Tradução livre do autor do texto original: “Shifting the focus from what is traditionally considered to be enjoyable and comfortable elements of play opens up a more complex perspective on gaming. Thereby, we further explore the role of discomfort and contribute to a better understanding of elements of games that are at the heart of player experience.” (Brown, Gerling, Dickinson, Kirkman. 2015, p.2-3)

vez que o investimento de energia no jogo torna o jogador (parcialmente) responsável pelo resultado.” (Juil, 2005, p. 40)⁶⁸

Prosseguimos então para investigar o videogame *Doom* (2016), por este ser um dos mais populares pela sua violência virtual aparentemente gratificante para seus jogadores. No design deste destaca-se a ênfase no uso do método da Desumanização, sendo por isso um bom termo comparativo aos combates hedonísticos de *Fallout 3*, também este apoiado nesse método. Imediatamente é notável um elemento predominante atuante em concordância com essa Desumanização, sendo o fator da agentividade do jogador.

Kjeldgaard-Christiansen, autor do artigo “Unbreakable, Incorruptible, Unyielding”: *Doom* as an Agency Simulator, define o ser humano como um ser simultaneamente agente e comunitário. Ou seja, é um ser cuja consciência é equilibrada entre o investimento na comunidade e o investimento no pessoal, individual. No entanto, variantes podem ocorrer dentro da variedade humana, permitindo a existência de indivíduos mais focados em si próprios do que na comunidade, assim como indivíduos cujo cotidiano é estruturado conforme a comunidade, o que pode resultar na necessidade de expressar a sua individualidade e agentividade num ambiente seguro.

Um indivíduo teórico focado na sua agentividade tem tendência a focar-se em si próprio, no sentido de agir assertivamente conforme os seus objetivos, sendo essa uma das suas maiores forças motivacionais. Estes indivíduos preferem evitar compromissos que possam limitar essa agentividade, preferindo ser livres para expressar a sua competência e confiança com um dado sistema que permite atingir objetivos.

“Um indivíduo exclusivamente agente gostaria de estar livre de todos esses compromissos - “não ter cordas”, no conceito memorável de Pinóquio. No entanto, a grande maioria das pessoas obtém valor e significado de pelo menos alguns desses compromissos restritivos, incluindo família e amigos, moral e religião. Os seres humanos são criaturas agentes e comunitárias, e tal existência social dividida não poderia ser isenta de conflito. (...) Para resumir, o conceito de agentividade é sobre mim, o indivíduo. Os indivíduos agentes valorizam a realização pessoal, a competência e a auto-afirmação. Sentem que têm um grande potencial e querem vê-lo realizado e reconhecido. Tendem a ser confiantes e focados em objetivos.” (Kjeldgaard-Christiansen, 2020, p. 238)⁶⁹

Kjeldgaard-Christiansen refere inclusivamente vários outros autores no seu artigo, nos quais estas noções de agentividade, individualismo e centralismo no ego são fundadas. McAdams, Ruetzel, & Foley, por exemplo, executaram experiências e pesquisas a fim de discernirem como o nível de desenvolvimento do ego de vários sujeitos pode resultar na tendência de investimento em objetivos, assim como uma simultânea atenção a planeamento do futuro e interesse em novas atividades, mesmo que contrariantes desse planeamento.

“Conforme previsto, os sujeitos com alto desenvolvimento de ego revelaram maior complexidade como diferenciação nos planos para o futuro, evidenciada por uma maior variedade de compromissos de metas para o futuro do que os sujeitos com baixo desenvolvimento do ego. Ao contrário da previsão, o desenvolvimento do ego não foi positivamente associado a uma segunda classificação de complexidade como mudança, ou

⁶⁸ Tradução livre do autor do texto original: “Player effort is another way of stating that games are challenging, or that games contain a conflict. It is a part of the rules of most games (except in games of pure chance) that the player’s actions can influence the state of the game’s outcome. The investment of player effort tends to lead to an attachment of the player to the outcome, since the investment of energy into the game makes the player (partly) responsible for the outcome.” (Juil, 2005, p. 40)

⁶⁹ Tradução livre do autor do texto original: “A solely agentic individual would wish to be free of all such commitments- to “have no strings,” in Pinocchio’s memorable conceit. However, the vast majority of people derive value and meaning from at least some such constraining commitments, including family and friends, morals, and religion. Humans are both agentic and communal creatures, and such a divided social existence could not be without conflict. (...) To summarize, the concept of agency is all about me, the individual. Agentic individuals value personal achievement, competence, and self-assertion. They feel that they have great potential, and they want to see it realized and recognized. They tend to be confident and goal-focused.” (Kjeldgaard-Christiansen, 2020, p. 238)

seja, a ênfase em fazer coisas novas e experimentar uma transição significativa no futuro.” (McAdams, Ruetzel, & Foley, 1986, p.1).⁷⁰

Durante a sua contínua análise deste aspeto no contexto de videojogos, Kjeldgaard-Christiansen subdivide dois tipos de agentividade interligadas com o meio em questão. Agentividade Técnica e Agentividade Psicológica. Estas interligam-se no sentido em que a Técnica é necessária para atingir a Psicológica, como sendo o meio físico para realizar a agentividade planeada e comandada mentalmente, previamente à ação. Videojogos violentos inserem-se nesta estrutura como meio de Agentividade Técnica, sendo uma simulação virtual em que um jogador pode viver a experiência de aceitar um desafio extremo, de matar ou ser morto, de forma confortável e sem risco.

Nesta perspetiva é possível identificar a ligação ao modelo de Hartmann e à teoria de Schott, sendo um método como o da Desumanização perfeito para eliminar empatia por adversários virtuais, permitindo ao jogador utilizar as ferramentas e regras do jogo para realizar essa agentividade Psicológica, que envolve estabelecer um objetivo e ultrapassar obstáculos para o atingir.

Este processo de ultrapassar obstáculos virtuais é representado como violência com o propósito de exaltar a realização dessa agentividade do jogador. Os adversários não são seres sociais capazes de razão e paz, são seres hostis que não irão parar até o avatar do jogador ser derrotado. Isto significa que são o derradeiro desafio para a sua agentividade, sendo o meio ideal para o ego libertar-se e demonstrar o seu domínio sobre este mundo virtual no qual está imerso. Trata-se da realização da fantasia da agentividade e do individualismo/egocentrismo que o ser humano não pode nem conseguiria expressar no seu quotidiano diário, por este ser estruturado à volta da faceta comunitária do ser humano.

“A agentividade técnica está relacionada com a agentividade psicológica, na medida em que a agentividade técnica permite a experiência da agentividade psicológica gratificante no mundo virtual. Isso porque a agentividade técnica do videojogo permite ao jogador atingir objetivos pessoais, como dominar a competição e levar a vitória num desporto. Um meio só pode oferecer gratificações de agentividade se permitir que o seu usuário exerça um esforço obstinado e demonstre perícia, videojogos e permitem essas atividades de agentividade (Grodal, 2000). A capacidade do jogador de controlar o que acontece num videojogo marca uma característica seminal e distintiva do meio: a sua natureza egocêntrica.” (Kjeldgaard-Christiansen, 2020, p. 239)⁷¹

Embora esse artigo tenha sido escrito com base em *Doom*, estes valores aplicam-se às secções de *Fallout 3*, nas quais o jogador enfrenta criaturas monstruosas. Este tipo de jogabilidade serve um propósito de escapismo de uma sociedade complexa e com vários códigos morais e éticos ativos, por vezes até contraditórios. Por *Fallout 3* incluir no seu mundo virtual várias sociedades com essas e até mais complexidades, geridas por uma larga variedade de códigos morais prontos a desafiar a ética do jogador, estas secções de batalha sem pensamento ético foram inseridas a fim de proporcionar ao jogador esse mesmo escapismo que videojogos como *Doom* proporcionam.

Desta forma, o jogo proporciona não apenas uma simulação segura onde o jogador pode experimentar e desenvolver a sua ética, mas também um local onde o ego do jogador pode descomprimir de todo esse pensamento ético. A estrutura do jogo em si permite a separação mental dos vários tipos de confrontos e interações, de um lado contendo um sistema complexo de moralidades e éticas teóricas, e do outro contendo uma seleção de seres virtuais caracterizados

⁷⁰ Tradução livre do autor do texto original: “As predicted, subjects high in ego development revealed greater complexity as differentiation in plans for the future as evidenced by a greater variety of goal commitments for the future than subjects low in ego development. Contrary to prediction, ego development was not positively associated with a second rating of complexity as change, that is, the emphasis on doing new things and experiencing significant transition in the future.” (McAdams, Ruetzel, & Foley, 1986, p.1).

⁷¹ Tradução livre do autor do texto original: “Technical agency is related to psychological agency in that technical agency allows for the experience of gratifying psychological agency in the virtual world. This is because the technical agency of the video game allows the player to attain personal goals, such as dominate the competition and take the win in a sports game. A medium can only offer agentic gratifications if it allows its user to exercise strong-willed effort and demonstrate mastery, and video games allow for such agentic pursuits (Grodal, 2000). The player’s ability to control what happens in a video game marks a seminal and distinguishing characteristic of the medium: its egocentric nature.” (Kjeldgaard-Christiansen, 2020, p. 239)

quase exclusivamente por desumanização. Contendo em si todas as variações de relacionamento com um mundo virtual possíveis ao meio, *Fallout 3* incentiva a liberdade de ação, a agentividade e a experimentação ética do jogador.

8.4 Resultados da Pesquisa dos Estudos de Caso

8.4.1 Desenvolvimento de *UNDERTALE*

Esta secção da recolha de informação provou-se como sendo a mais complexa no seu cumprimento, visto que a maioria das entrevistas e relatos dos *media* sobre a fase de desenvolvimento dos videojogos selecionados não incluem muita informação relevante sobre estes casos.

No caso de *UNDERTALE*, este foi inteiramente desenvolvido por um programador de videojogos independente, Toby Fox. O desenvolvimento começou enquanto Fox estava num intervalo da sua faculdade em 2013, sendo durante esse período que criou o *demo* que publicou nesse ano, utilizando o motor de programação e gráficos GameMaker Studio. O termo *demo* dentro do contexto de videojogos refere-se a uma primeira versão do jogo, na qual está incluída uma pequena secção do mesmo, servindo o papel de amostra dos conteúdos que o jogo completo terá.

“Olá, meu nome é Toby Fox. Sou um desenvolvedor de jogos indie dos Estados Unidos. Eu comecei *UNDERTALE*, meu jogo de RPG, por um capricho durante uma pausa nas aulas da faculdade em 2013. Depois de trabalhar por alguns meses, lancei uma demo da primeira área do jogo.” (Toby Fox, 2015)⁷²

Muitas vezes o lançamento do *demo* serve também outro propósito, o de financiamento. Especialmente em casos de desenvolvedores independentes, que não têm empresas publicadoras previamente a financiar o projeto, o lançamento do *demo* propaga interesse entre jogadores fans do género do videojogo em questão. Idealmente, alguns destes jogadores sentem-se incentivados a contribuir monetariamente para garantir que o videojogo completo consegue ser finalizado e publicado. Por vezes, essa contribuição é recompensada também com descontos exclusivos no produto final ou acesso grátis a conteúdos relacionados com esse produto, como Artes de Conceito ou merchandising. No caso de *UNDERTALE*, esta estratégia excedeu as expectativas de Toby Fox, angariando muito mais dinheiro do que o objetivo inicial, sendo o projeto financiado com aproximadamente 50 mil dólares.

“Depois de ver a recepção calorosa da demonstração, lancei uma campanha Kickstarter naquela primavera que rendeu \$ 50.000 - \$ 45.000 a mais do que sua meta de \$ 5.000. Usando isso, continuei a trabalhar no jogo até o seu lançamento em setembro de 2015.” (Toby Fox, 2015)⁷³

Toby Fox foi entrevistado pela *Escapist Magazine*, uma das plataformas de notícias e críticas de videojogos mais conhecidas. Dentro da nossa pesquisa, esta foi a entrevista em que Toby Fox revelou mais informações sobre o processo de desenvolvimento de *UNDERTALE*, dando particular atenção aos objetivos que motivaram o design do jogo. De particular destaque para esta dissertação é a explicação do design das interações com os adversários virtuais do jogo, referidos como monstros pelo seu design visual, mas descritos por Fox como indivíduos, diferentes uns dos outros, sendo esta a base para os diálogos humanizantes destes personagens. Essa humanização narrativa e verbal, assim como as mecânicas de batalha, revelam variantes entre cada adversário,

⁷² Tradução livre do autor do texto original: “Hi, my name is Toby Fox. I’m an indie game developer from the United States. I started Undertale, my RPG game, on a whim during a break from college classes in 2013. After working for a few months, I released a demo of the game’s first area.” (Toby Fox, 2015, The Mary Sue, acessado 6 de Junho, 2021)

⁷³ Tradução livre do autor do texto original: “After seeing the demo’s warm reception, I launched a Kickstarter campaign that Spring that earned \$50,000 -- \$45,000 more than its \$5,000 goal. Using this, I continued work on the game until its release in September 2015.” (Toby Fox, 2015, The Mary Sue, acessado 6 de Junho, 2021)

providenciando não apenas variedade de jogabilidade, mas também significado aprofundado na experiência.

“Sinto que é importante fazer com que cada monstro seja sentido como um indivíduo. Se pensar sobre isso, basicamente todos os monstros em RPG como Final Fantasy são iguais, exceto os gráficos. Eles atacam-no, você cura, você ataca-os, eles morrem. Não há significado nisso.” (Toby Fox, 2013)⁷⁴

De resto, atribuí a combinação de elementos de jogabilidade em tempo real com elementos de jogabilidade por turnos a certos outros videogames cuja jogabilidade provou ser popular por distinguirem-se de muitos dos seus contemporâneos, sendo, portanto, uma boa conjugação com os conceitos de maior individualidade aplicada aos adversários do jogo. Referindo-se aos segmentos de jogabilidade nos quais o jogador se defende de ataques de adversários, Toby Fox indica que “A inspiração para os segmentos defensivos veio dos jogos de RPG Mario e Luigi e atiradores de inferno de balas como Touhou.” (Toby Fox, 2013)⁷⁵

8.4.2 Divulgações e Controvérsias de UNDERTALE

Embora *UNDERTALE* seja um videogame cuja jogabilidade está desenhada para fomentar pensamento ético relativamente à violência virtual e à forma como indivíduos relacionam-se entre si, este videogame não esteve livre de controvérsias.

O primeiro início de controvérsia teve lugar em 2015, quando o “700 Club”, um programa de televisão cristão, apresentado por Pat Robertson, recebeu uma mensagem de um dos seus fans a pedir ajuda relativamente à sua filha, uma jogadora de *UNDERTALE*. Nesta mensagem, a fan em questão afirma que a sua filha tem uma imagem demoníaca no seu telemóvel, sendo essa uma imagem de uma personagem amigável do jogo. A mensagem foi transcrita abaixo:

“Recentemente, eu estava a olhar pelo telemóvel da minha filha e encontrei muitas fotos de um esqueleto de desenho animado com um olho azul brilhante e vestido com um capuz. Quando perguntei à minha filha porque tinha imagens tão demoníacas no seu telemóvel, ela disse-me que não havia nada de errado com elas, porque eram de um videogame. Como posso ajudar a minha filha a não sentir-se atraída por coisas tão demoníacas?”⁷⁶

Esta situação não alcançou muita notoriedade para além do programa, tendo o apresentador aconselhado à autora da mensagem que incentivasse a sua filha a jogar jogos mais positivos, sem conteúdo malévolo ou violento: “Deve haver algum videogame que não seja tão mau, mas essas coisas são cheias de violência [...] e brutalidade, é irreal” (Pat Robertson, 2015)⁷⁷

Embora não tenha atingido o estatuto de controvérsia, esta situação foi selecionada a fim de demonstrar a tendência, já abordada por Schott e por Przybylski, de indivíduos desinformados e sem experiência em videogames de discutirem a legitimidade destes e como controlar o seu acesso. Como Ben Davis aponta num artigo da plataforma Destructoid que cobriu essa situação, tentar controlar o acesso da filha a um videogame que explora consequências e desenvolvimento ético do jogador, devido ao aparente medo de que este videogame dessensibilize a filha eticamente, é não apenas irónico, mas demonstra o que pode-se perder por falta de informação e contexto. “É

⁷⁴ Tradução livre do autor do texto original: “I feel that it’s important to make every monster feel like an individual. If you think about it basically all monsters in RPGs like Final Fantasy are the same, save for the graphics. They attack you, you heal, you attack them, they die. There’s no meaning to that.” (Toby Fox, 2013, Escapist Magazine, acedido a 7 de julho, 2021)

⁷⁵ Tradução livre do autor do texto original: “The inspiration for the defensive segments came from the Mario & Luigi RPG games and bullet hell shooters like Touhou.” (Toby Fox, 2013 Escapist Magazine, acedido a 7 de julho, 2021)

⁷⁶ Tradução livre do autor do texto original: “Recently, I was looking through my daughter’s phone, and I found many pictures of a cartoon skeleton with one glowing blue eye and wearing a hoodie. When I asked my daughter why she had such demonic images on her phone, she told me there was nothing wrong with it because it was from a video game. How do I help my daughter not be attracted to such demonic things?”

⁷⁷ Tradução livre do autor do texto original: “There’s got to be some video game that isn’t so evil, but those things are filled with violence [...] and brutality, it’s unreal.” (Pat Robertson, 2015, Destructoid, acedido a 9 de julho de 2021)

bastante irónico que eles estejam tentando dissuadir essa jovem de jogar *UNDERTALE*, um jogo que anuncia-se especificamente como dando aos jogadores a opção de não matar nada. (Ben Davis, 2015)⁷⁸

Para além desta controvérsia outra foi encontrada, originada na interação dos fans de *UNDERTALE* na internet. Segundo um artigo publicado em Kotaku, um website dedicado a críticas e notícias variadas sobre videojogos, pouco tempo após a explosão de popularidade do jogo, surgiu uma tendência de comportamentos negativos por parte dos fans deste em direção a jogadores que escolheram o caminho de jogabilidade “Genocídio”.

“BabyCharmander, um fã de *UNDERTALE* no Discord, explicou que outras rotas, como a passagem do genocídio, na verdade ganharam um estigma com os fãs.

‘Ficou meio ridículo por um tempo - pessoas insistindo que as pessoas que jogavam o caminho do genocídio eram pessoas legitimamente horríveis’, disse ela ao Kotaku em uma mensagem do Discord. ‘Eu estava a ver pessoas serem 100% sérias quando comparavam as pessoas que faziam aquele caminho com agressores e assassinos de crianças. Como alguém que realmente jogou o caminho do Genocídio e sentiu-se imensamente culpado por fazer isso (o jogo faz um ótimo trabalho em fazê-lo sentir-se um monstro absoluto), senti-me ainda pior depois de ver publicações sobre coisas como essa.’ (Chloe Spencer, 2017)⁷⁹

Esta tendência cresceu de tal forma que vários novos jogadores pararam de jogar o *UNDERTALE*, especialmente jogadores que fizeram *streams* ou vídeos gravando a sua experiência de jogabilidade para o Youtube. A resposta a esse tipo de conteúdo em formato de vídeo, normalmente publicado para partilhar a perspetiva individual e escolhas dentro da jogabilidade permitida, foi em muitos casos negativa, tendo vários fans publicado comentários e enviado mensagens a criticar as escolhas do jogador que fez o vídeo, levando muitos a desistir de continuar o jogo.

“‘Todos ficaram desapontados com a maneira como eu estava a jogar e, normalmente, eu diria: ‘Sabe, estou a fazê-lo à minha maneira. Eu vou fazer isso’, disse Markiplier. ‘Mas, infelizmente, foi tão constante que fez com que toda a experiência não fosse divertida para mim. Foi literalmente apenas um momento em que pensei: ‘Não estou a divertir-me fazendo estes vídeos porque sei que não importa o que eu faça, todos vão pensar que estou errado.’”

Markiplier não era uma anomalia: os fãs de *UNDERTALE* exigiam que os jogadores jogassem a rota Pacifista noutros canais do YouTube também. No início de janeiro de 2016, o YouTuber Fraser Agar (conhecido como farfromsubtle no YouTube) publicou uma playthrough de *UNDERTALE*, onde matou alguns monstros. Mais tarde, essa decisão afetou a sua capacidade de conviver com uma personagem diferente - o que deu aos espetadores uma desculpa para criticar a sua jogada. Agar ficou frustrado com as respostas e argumentou que era injusto que as pessoas esperassem que novos jogadores soubessem jogar o jogo desde o início.” (Chloe Spencer, Kotaku, 2017)⁸⁰

⁷⁸ Tradução livre do autor do texto original: “It’s rather ironic that they’re trying to dissuade this young girl from playing Undertale, a game that specifically markets itself as giving players the option to not kill anything.” (Ben Davis, 2015, Destructoid, acessado a 6 de julho de 2021)

⁷⁹ Tradução livre do autor do texto original: “BabyCharmander, an Undertale fan on Discord explained that other routes, such as the genocide playthrough, actually gained a stigma with fans. ‘It got kinda ridiculous for a while— people insisting that people playing the Genocide route were legitimately horrible people,’ she told Kotaku in a Discord message. ‘I was seeing people being 100% serious when they compared people who played that route to child abusers and murderers. As someone who actually played the Genocide route and felt immensely guilty for doing so (the game does a pretty good job at making you feel like an absolute monster), I felt even worse after seeing posts about things like that.’” (Chloe Spencer, 2017, Kotaku, acessado a 8 de julho de 2021)

⁸⁰ Tradução livre do autor do texto original: “Everyone was disappointed in the way I was playing it, and ordinarily I would just be like: ‘Y’know, I’m doing it my way. I’m gonna do this,’” Markiplier said. ‘But unfortunately, it was so pervasive that it made the entire experience not fun for me. It was literally just a moment where I was like: ‘I’m not having fun making these videos because I know that no matter what I do, everyone will think I’m wrong.’”

Esta situação acabou por diluir-se ao longo dos anos, sendo que a fandom mantém-se mais focada na criação de fan-art. No entanto, é relevante reconhecer algum nível de falhanço entre o design do jogo e a experiência entre jogadores. O jogo foi tão bem-sucedido com a sua promoção de um caminho mais ético não-violento de jogabilidade que levou muitos dos seus fans a desprezar o caminho alternativo de jogabilidade, também lá inserido com propósito. Por outras palavras, o trunfo de um método de jogabilidade foi tão grande que removeu a aceitação da experimentação inerente a este meio de entretenimento.

Por um lado, o jogo é em si um dos exemplos mais claros de um “sistema ético”, como descrito por Sicart, apontando essa faceta como uma das mais importantes de um videojogo, permitindo a um jogador desenvolver a sua ética ao interagir como o mundo virtual de forma natural, baseado nos diálogos e humanização. Por outro lado, este jogo falhou em prever efeitos negativos advindos da sua popularidade, como um apego tão forte ao caminho pacifista do jogo que causou interações negativas reais entre seres humanos, potencialmente pior do que qualquer interação negativa entre um ser humano (jogador) e seres virtuais (adversários num jogo).

Isto não só quebra o sistema ético descrito por Sicart, em que o jogador pode experimentar quebrar regras éticas a fim de averiguar as suas consequências num ambiente seguro simulado, estando essa experimentação sob julgamento de outros jogadores, como também revelou uma possibilidade defeituosa no funcionamento do “filtro ético” descrito por Ramos. No caso desta percentagem de fans, os ensinamentos e valores éticos não foram totalmente adaptados para a realidade, tendo esses fans ficado mais apegados às personagens do videojogo do que aos princípios éticos que a jogabilidade deste tenta promover.

8.4.3 Receção de *UNDERTALE*

Relativamente à receção do jogo na indústria, *UNDERTALE* foi muito bem recebido no seu lançamento inicial em 2015 para a plataforma de Microsoft Windows (PC), recebendo várias nomeações para prémios, ganhando alguns destes e recebendo imenso apoio da maioria dos jogadores interessados em RPG, o género do jogo. Esse apoio incentivou a sua expansão para outras plataformas de videojogos, sendo posteriormente publicado em várias consolas ao longo dos anos que se seguiram, onde continuou a ser rentável.

No total, *UNDERTALE* foi publicado para Microsoft Windows (PC) em 2015, sendo posteriormente publicado para Linux em 2016, Playstation 4 e Playstation Vita em 2017, para Nintendo Switch em 2018 e para Xbox One em 2021. Em 2016 recebeu o prémio da NAVGTR de “Game, Original Role Playing” e foi nomeado para o prémio da BAFTA Games de “Best Story” e para os prémios da NAVGTR de “Original Light Mix Score, New IP” e “Game Design, New IP”.⁸¹

Alguns *sites* de agrupamento de classificações como Metacritic e Destructoid relataram que *UNDERTALE* também ultrapassou muitos dos videojogos mais altamente classificados de todos os tempos, incluindo *Half-Life*, *GTA V* e *Bioshock*. Entre estes videojogos cuja classificação foi ultrapassada por *UNDERTALE*, apenas *Bioshock* contém um sistema ético explícito pela narrativa, sendo comparativamente uma secção minúscula da sua jogabilidade.

“Aparentemente, nós aqui no Destructoid não éramos as únicas pessoas a realmente adorar *UNDERTALE*, já que no momento é o jogo para PC com maior pontuação no Metacritic, vencendo *Half-Life 2*, *GTA V*, *The Orange Box*, *Half-Life* e *BioShock* por um único ponto.” (Laura Dale, 2015)⁸²

Markiplier was not an anomaly: Undertale fans demanded gamers play the Pacifist route on other YouTube channels, too. In early January of 2016, YouTuber Fraser Agar (known as farfromsubtle on YouTube) posted a playthrough of Undertale where he killed a couple of monsters. Later on, that decision affected his ability to hang out with a different character—which gave viewers an excuse to criticize his playthrough. Agar became frustrated at the responses, and argued that it was unfair for people to expect new players to just know how to play the game from the get-go.” (Chloe Spencer, 2017, Kotaku, recolhido a 8 de julho de 2021)⁸¹ recolhido da página de IMDb de Undertale, acedido a 8 de julho de 2021

⁸² Tradução livre do autor do texto original: “Apparently, we here at Destructoid were not the only people to really love Undertale, as right now it is the highest rated PC game on Metacritic, beating out *Half-Life 2*, *GTA*

É também interessante destacar que comparado a muitos videogames com as mesmas nomeações para prêmios e classificações próximas, *UNDERTALE* teve um orçamento de desenvolvimento muito menor, apoiando a noção de que ligação emocional de indivíduos a seres virtuais não é afetada por fidelidade gráfica, de acordo com a experiência de Reeves e Nass em 1996.

“A maior parte do jogo foi feita por apenas uma pessoa, Toby Fox, que completou o jogo com apenas 23 anos de idade. Foi feito com um orçamento de pouco mais de US \$ 50.000, graças a uma campanha bem-sucedida no Kickstarter. Ainda assim, no Game Awards deste ano, *UNDERTALE* foi indicado em três categorias diferentes, incluindo Melhor RPG, onde ficou ao lado de jogos como *Fallout 4*, *Bloodborne* e *The Witcher 3* com orçamentos grandes o suficiente para fazer filmes de Hollywood.” (Chris Isaac, 2015)⁸³

Pode-se inferir então que fidelidade gráfica e um grande orçamento não são necessários para alcançar ligação emocional significativa com o jogador, simultaneamente criando uma experiência de jogabilidade memorável e popular que inclui escolhas e violência virtual.

8.4.4 Classificações de Críticos

Para além das nomeações e dos prêmios, os críticos foram geralmente positivos relativamente a *UNDERTALE*, ressaltando a caracterização humanizada de todos os personagens, inclusive adversários do jogador. Neste sentido a integração de diálogo e interações positivas no sistema de combate multifacetado foi uma das mecânicas que mais promoveu essa caracterização de forma constante, diluindo a habitual divisão entre jogabilidade e narrativa.

“Uma das maiores forças de *UNDERTALE* é seu maravilhoso elenco de personagens e seu sentido de humor extremamente inteligente. Enquanto o personagem principal é uma espécie de quadro em branco de gênero neutro para o jogador habitar, os monstros são tudo menos isso. Eu rapidamente apaixonei-me por quase todos os personagens que encontrei, até mesmo alguns dos inimigos comuns, uma vez que é possível ter conversas com eles durante batalhas. Todos em *UNDERTALE* são tão memoráveis e interessantes, que eu só queria abraçá-los todos (e abracei alguns deles!).” (Ben Davis, Destructoid, 2015)⁸⁴

Outros críticos destacaram o uso dessa caracterização como reflexão da humanidade em si, sendo a mensagem do jogo uma que promove empatia com seres que estamos pré-condicionados a considerar “monstros”.

“Essa capacidade de progredir sem lutar é um indicativo da gentileza mais ampla e fundamental no âmago de “*UNDERTALE*”. Muitos dos monstros de aparência mais cruel são apenas solitários, ou querem ser animais de estimação, ou têm histórias que, se você as ouvisse, fá-lo-iam sentir empatia. Nós, humanos, e vocês, monstros, não somos tão diferentes assim, diz-nos o jogo.

V, *The Orange Box*, *Half-Life* and *BioShock* by a single point.” (Laura Dale, 2015, Destructoid, acessado a 6 de julho de 2021)

⁸³ Tradução livre do autor do texto original: “The majority of the game was made by just one guy, Toby Fox, who completed the game at just 23 years old. It was made on a budget of just over \$50,000 thanks to a successful Kickstarter campaign. Yet at this year’s Game Awards, Undertale was nominated in three different categories, including Best RPG, where it sat beside games like *Fallout 4*, *Bloodborne*, and *The Witcher 3* with their budgets big enough to make Hollywood movies on.” (Chris Isaac, 2015, The Mary Sue, acessado 6 de Junho, 2021)

⁸⁴ Tradução livre do autor do texto original: “One of Undertale’s greatest strengths is its wonderful cast of characters and its extremely witty sense of humour. While the main character is sort of a gender-neutral blank slate for the player to inhabit, the monsters are anything but. I quickly fell in love with just about every character I came across, even some of the common enemies, since it’s possible to have conversations with them during battle. Everyone in Undertale is so memorable and interesting, I just wanted to hug them all (and I did hug some of them!).” (Ben Davis, 2015, Destructoid, acessado a 6 de julho de 2021)

Este não é um RPG normal de matar tudo o que se move. Isto é algo diferente. Diferente e maravilhoso, e eu gostaria de não ter demorado tanto para o experimentar.” (Jesse Singal, Boston Globe, 2016)⁸⁵

Em geral, existiu uma constante entre a maioria das opiniões de críticos: A presença de significado nos pormenores, tanto na jogabilidade como na narrativa. Tal inclui as porções de defesa das sessões de combate refletirem a personalidade e emoções do adversário, utilizando design de jogo para aplicar e demonstrar a narrativa, que por sua vez esteve repleta de seres diversos e únicos que causam apego real no jogador, embora sejam seres virtuais de baixa definição visual.

“A qualidade que eleva *UNDERTALE* acima dos restantes é a complexidade com que os seus temas são expressos através de mecânicas exclusivas para o meio dos videojogos. (...) Cada luta apresenta padrões “bullet-hell” que refletem a personalidade de seu oponente e - com uma exceção – todas as lutas podem ser resolvidas sem você ou o monstro morrer. O ato de subir de nível ganha uma significância surpreendente e sinistra, e mesmo simplesmente ganhar um novo equipamento fornece uma visão importante do passado do mundo. (...)

E além de suas subversões das normas de videojogos, *UNDERTALE* tem um sentido de humor peculiar, personagens diversificadas e bem escritas com inter-relacionamentos diferenciados e uma banda sonora emocional.” (C. N. Fang, Yale Daily News, 2020)⁸⁶

Neste contexto a expressão “Bullet-hell” é usada para referir um género de videojogos no qual o jogador controla uma figura no meio do ecrã, desviando-a de projeteis advindo de todas as direções. O nome “bullet-hell” advém da quantidade excessiva de projeteis comum do género.

8.4.5 Vendas e User-feedback de *UNDERTALE*

Segundo vários websites agregadores de informação, registos e *user-feedback* relativos a videojogos já publicados, como SteamSpy e Metacritic, a popularidade de *UNDERTALE* foi confirmada não apenas no seu primeiro ano de lançamento, mas também ao longo dos anos desde então. Em termos de valores numerais, *UNDERTALE* manteve as suas classificações em média entre 80% e 95%, com aproximadamente cinco milhões de donos do jogo e jogadores diários a rondar entre mil e dois mil. Também temos acesso nestes websites a estatísticas como as críticas diretamente advindas de jogadores e visualizações em conteúdo vídeo dedicado a *UNDERTALE*, sejam vídeos de jogabilidade, críticas ou trabalhos de fans. Também está incluído o número de seguidores do criador do jogo, assim como o número máximo de jogadores que foram registados a jogar este videojogo no dia anterior à nossa recolha da informação. Por fim, expõe as estatísticas de vídeos relacionados a *UNDERTALE* no website Youtube.

“Data de lançamento: Sep 15, 2015

Preço: \$2.99 70%

Classificação antiga dos users: 96% Metascore: 92%

⁸⁵ Tradução livre do autor do texto original: “That ability to progress without fighting is indicative of the broader, fundamental sweetness at the core of “Undertale.” Even many of the meanest-looking monsters are just lonely, or want to be pets, or have stories that, if only you listened to them, would make you empathize. We humans and you monsters aren’t actually that different after all, the game tells us.

This is not a normal slash-everything-that-moves RPG. This is something different. Different and wonderful, and I wish I hadn’t taken so long to get turned on to it.” (Jesse Singal, 2016, Boston Globe, acedido a 6 de julho de 2021)

⁸⁶ Tradução livre do autor do texto original: “The quality that elevates Undertale above the rest of the pack is the complexity with which its themes are expressed through mechanics unique to the video game medium. (...) Every fight features bullet hell patterns that reflect the personality of your opponent, and — with one exception — every fight can be resolved without either you or the monster dying. The act of leveling up gains surprising and sinister significance, and even simply gaining new equipment lends important insight into the past of the world. (...)

And besides its subversions of video game norms, Undertale has a quirky sense of humor, diverse and well-written characters with nuanced interrelationships and a heartfelt soundtrack.” (Claire Ning Fang, Yale Daily News, 2020, acedido a 7 de julho de 2021)

Compradores: 2,000,000 .. 5,000,000

Seguidores: 333,832

Pico de jogadores simultâneos ontem: 2,173

Estatísticas Youtube: 833,380 visualizações e 5,353 comentários para 50 vídeos mais populares publicados na semana passada, mais de 50 novos vídeos publicados ontem” (SteamSpy, 2021)⁸⁷

steamspy



UNDERTALE! The RPG game where you don't have to destroy anyone.
Store | Hub | SteamDB | Site
Developer: tobyfox **Publisher:** tobyfox
Genre: Indie, RPG
Languages: English, Japanese
Tags: Great Soundtrack (9696), Story Rich (8689), Choices Matter (7989), Multiple Endings (7384), Funny (7304), Pixel Graphics (7207), RPG (6952), Singleplayer (6690), Indie (5587), Comedy (5124), 2D (4790), Replay Value (4482), Cute (3867), Bullet Hell (3840), Memes (3258), Retro (3015), Dark (2531), Psychological Horror (2162), Dating Sim (1929), Horror (1248)
Category: Single-player, Steam Trading Cards, Remote Play on Phone, Remote Play on Tablet
Release date: Sep 15, 2015
Price: \$2.99 ↓70%
Old userscore: 96% **Metascore:** 92%
Owners: 2,000,000 .. 5,000,000
Followers: 333,832
Peak concurrent players yesterday: 2,173
YouTube stats: 833,380 views and 5,353 comments for top 50 videos uploaded last week, over 50 new videos uploaded yesterday
Playtime in the last 2 weeks: 04:21 (average) 06:44 (median)
Playtime total: 15:55 (average) 06:31 (median)

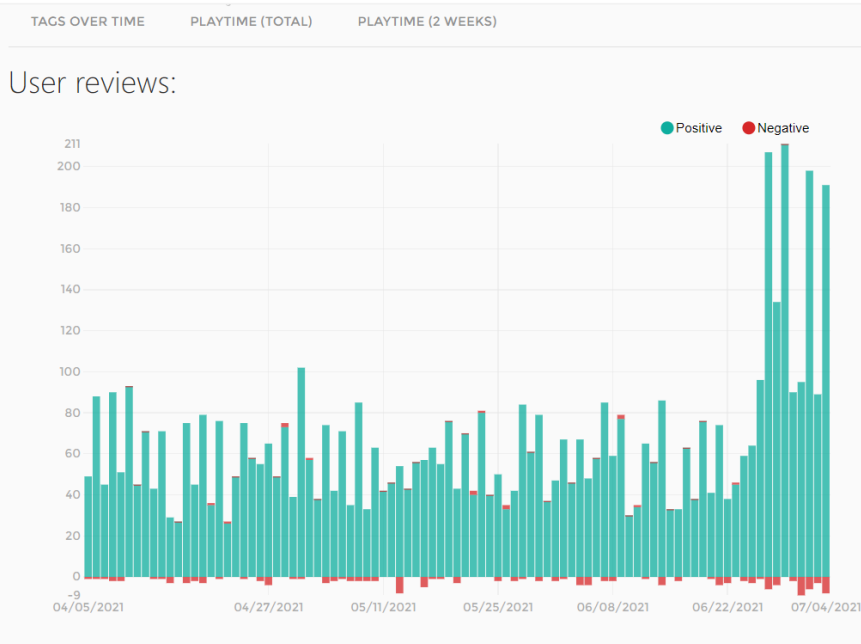


Figura 1: Captura de tela de estatísticas de *UNDERTALE* agrupadas no website de SteamSpy, recolhida 6 de julho de 2021, de <https://steamspy.com/app/391540>

⁸⁷ Tradução livre do autor do texto original: “Release date: Sep 15, 2015

Price: \$2.99 70%

Old userscore: 96% Metascore: 92%

Owners: 2,000,000 .. 5,000,000

Followers: 333,832

Peak concurrent players yesterday: 2,173

YouTube stats: 833,380 views and 5,353 comments for top 50 videos uploaded last week, over 50 new videos uploaded yesterday” (SteamSpy, 2021, acessado a 8 de julho de 2021)

Summary
Critic Reviews
User Reviews
Details & Credits
Trailers & Videos

92

Metascore
 Universal acclaim
 based on **43 Critic Reviews**

What's this?

Summary: Welcome to UNDERTALE. In this RPG, you control a human who falls underground into the world of monsters. Now you must find your way out... or stay trapped forever.

8.4

User Score
 Generally favorable reviews
 based on **4694 Ratings**

Your Score

0

Developer: tobyfox

Genre(s): Role-Playing, General, Japanese-Style

of players: No Online Multiplayer

Cheats: On GameFAQs

[More Details and Credits »](#)

Figura 2: Captura de tela de médias de classificações de *UNDERTALE*, de críticos e de utilizadores, no website de Metacritic, recolhida a 6 de julho de 2021, de <https://www.metacritic.com/game/pc/undertale>

Reception	
Aggregate score	
Aggregator	Score
Metacritic	(PC) 92/100 ^[70]
	(PS4) 92/100 ^[71]
	(NS) 93/100 ^[72]
Review scores	
Publication	Score
<i>Destructoid</i>	10/10 ^{[4][73]}
<i>Game Informer</i>	9.5/10 ^[75]
<i>GameSpot</i>	9/10 ^[40]
<i>Giant Bomb</i>	★★★★★ ^[74]
<i>IGN</i>	10/10 ^[16]
<i>PC Gamer (US)</i>	91/100 ^[76]
<i>USgamer</i>	★★★★★ ^[77]

Figura 3: Captura de tela de agrupamento de classificações de *UNDERTALE*, recolhida no website de Metacritic a 6 de julho de 2021, de <https://www.metacritic.com/game/pc/undertale>

Abaixo encontram-se alguns excertos de *user-feedback* e críticas de user agregadas em Metacritic.

“Bem, este é um daqueles jogos que você realmente não pode julgar pela capa. Tem muito mais do que o que está presente na página da loja. Recomendo que NÃO aprenda muito sobre o jogo porque *spoilers* provavelmente vão arruiná-lo. Se você gosta de RPG, uma excelente história, ótima jogabilidade, vários finais ou apenas um jogo muito bem polido, é obrigatório. Jogos como este apenas mostram que não é necessário um orçamento AAA para obter qualidade AAA.” (GAGMR, Metacritic, 2015)⁸⁸

⁸⁸ Tradução livre do autor do texto original: “Well, this is one of those games that you really can't judge by it's cover. It's got so much more to it than what's present on the store page. I urge you to NOT go too deep into learning about the game because spoilers will probably ruin it for you. If you enjoy RPG's, a great story, great gameplay, multiple endings or just a damn well polished good game it's a must have. Games like this just show that you don't need a AAA budget for AAA quality.” (GAGMR, 2015, Metacritic, acedido a 6 de julho de 2021)

“Inteligente, divertido e cheio de coração. A comparação mais próxima em que consigo pensar relativamente ao tom é a série Mother e os jogos de Yoshirou Kimura. O tipo de jogo que usa estranheza, humor e inocência para lhe ensinar algo sobre como você aborda os jogos e talvez um pouco sobre você mesmo.” (earthpainting, Metacritic, 2015)⁸⁹

“(...) Este jogo conseguiu comover-me, humilhar-me e horrorizar-me, e serei eternamente grato pela experiência. Para a alma introspetiva, este é um título que vai aquecer seu coração e mantê-lo acordado à noite. Vai fazê-lo rir, pode fazê-lo chorar, mas o mais importante é que vai fazê-lo pensar.” (HuskyInDenial, Metacritic, 2015)⁹⁰

“Foi um lembrete sussurrado de que grandes jogos podem fazer mais do que impressionar com sua complexidade e amplitude, também podem aproximar-nos deles para nos envolvermos com nossa humanidade.” (Giant Bomb, Metacritic, 2015)⁹¹

Se existe um tema em comum entre a maioria destes comentários é a aprovação do aspeto narrativo da caracterização através de interação com personagens, inclusive durante secções de combate, e as tendências introspetivas e pensativas que este videojogo despoletou nos jogadores que foram cativados pelo seu mundo virtual.

8.5 Fallout 3

8.5.1 Desenvolvimento de *Fallout 3*

Ao recolher a informação que se segue, foi verificado que o registo do desenvolvimento de *Fallout 3* é menos detalhado do que o de *UNDERTALE*, parcialmente por ser um videojogo desenvolvido por uma empresa em vez de um programador singular, mas principalmente devido ao facto de ser uma sequela, inserida numa série de videojogos pré-existente. Tal facto alterou o contexto e perguntas em entrevistas nos *media*, sendo estas direcionadas a responder a expectativas dos fans dos videojogos anteriores. Tal torna a informação superficial, relativamente à nossa temática. No entanto, esta informação foi mantida para adicionar contextualização às críticas feitas em *user-feedback* nos próximos capítulos.

Este videojogo esteve originalmente sob desenvolvimento pela Black Isle Studios, uma subdivisão de Interplay Entertainment, que anteriormente havia desenvolvido e publicado *Fallout*, *Fallout 2*, *Fallout Tactics* e *Fallout: Brotherhood of Steel*. No entanto, essa subdivisão foi subsequentemente fechada, vendendo a licença de *Fallout* à Bethesda Softworks, que anteriormente havia desenvolvido os videojogos da série *The Elder Scrolls*. Uma vez sob a direção de Bethesda Softworks, o desenvolvimento da nova versão de *Fallout 3* foi reiniciado, utilizando o motor de código e gráficos Gamebryo, anteriormente utilizado no videojogo *Oblivion* da série *The Elder Scrolls*.

“*Fallout 3* estava inicialmente em desenvolvimento pela Black Isle Studios, um estúdio de propriedade da Interplay Entertainment, sob o título provisório de Van Buren. A Interplay Entertainment fechou o Black Isle Studios antes que o jogo pudesse ser concluído, e a licença para desenvolver *Fallout 3* foi vendida por um adiantamento mínimo garantido de \$ 1.175.000 contra royalties para Bethesda Softworks, um estúdio conhecido

⁸⁹ Tradução livre do autor do texto original: “Clever, fun, and full of heart. The closest comparison I can think of in tone are the Mother series, and the games of Yoshirou Kimura. The type of game that uses weirdness, humour and innocence to teach you something about how you approach games and maybe a little bit about yourself.” (earthpainting, 2015, Metacritic, acedido a 6 de julho de 2021)

⁹⁰ Tradução livre do autor do texto original: “(...) This game managed to move me and humble me and horrify me, and I am forever grateful for the experience. For the introspective soul, this is a title that will both warm your heart and keep you up at night. It will make you laugh, it might make you cry, but most importantly, it will make you think.” (HuskyInDenial, 2015, Metacritic, acedido a 6 de julho de 2021)

⁹¹ Tradução livre do autor do texto original: “It was a whispered reminder that great games can do more than impress with sheer complexity and breadth, they can also draw us in close to them as to engage with our humanity.” (Giant Bomb, 2015, Metacritic, acedido a 6 de julho de 2021)

principalmente como o desenvolvedor da série The Elder Scrolls. (...) *Fallout 3* usa uma versão do mesmo motor Gamebryo do Oblivion, e foi desenvolvido pela mesma equipa. (Fallout Wiki)⁹²

Possivelmente por ter sido desenvolvido por um estúdio de grande escala, a maioria das entrevistas ou comunicados à imprensa relativos a *Fallout 3* são de uma natureza mais promocional, não mostrando muito do processo de desenvolvimento. No entanto, Emil Pagliarulo, o “lead designer” de *Fallout 3*, foi entrevistado pelo website Game Developer, entrevista esta dirigida por Chris Remo, onde alguns pormenores sobre o desenvolvimento foram partilhados. Segundo esta, Pagliarulo esteve encarregado não apenas de fazer o design da aventura principal do jogo, mas também de escrever parte dos diálogos e interações com personagens virtuais interligadas a essa narrativa principal, assim como editar o trabalho de outros escritores e designers, sendo também considerado “lead writer” do projeto.

“A área mais próxima de escrutínio para essas expectativas é provavelmente a prosa do jogo, e assim, pela primeira vez na história do estúdio, foi atribuído o título de escritor principal - um dever que Pagliarulo considera paralelo ao seu papel de designer principal.” (Chris Remo, *Revitalizing a Heritage: The Writing of Fallout 3*, Game Developer)⁹³

“Com *Fallout 3*, eu escrevi a missão principal e estabeleci todas as missões miscelâneas, e inventei a maioria dos personagens e outras coisas, mas de seguida tudo foi passado para os designers. Quando os designers entraram no projeto, eles receberam uma estrutura que já estava em vigor. Minhas funções como escritor principal e designer principal mudaram ao longo do projeto. Foi interessante. Mesmo sendo o escritor principal, já que os designers estão a implementar a jogabilidade, eles também escreveriam o diálogo para muitos dos personagens. Era muito mais um papel editorial, dando a eles uma direção criativa geral depois das coisas já estarem no lugar. Foi interessante. Mas ainda viria a escrever algumas coisas - as estações de rádio, escrevi tudo isso. Sempre que tenho a hipótese de sujar as mãos a escrever coisas, adoro entrar nisso.” (Emil Pagliarulo, *Revitalizing a Heritage: The Writing of Fallout 3*, Game Developer)⁹⁴

Pagliarulo também partilhou quais as inspirações e objetivos do estúdio, nomeadamente o sistema de escolhas presente em *Fallout 1*, preferindo evitar o uso de cultura popular e comédia anteriormente presente em *Fallout 2*, quando trabalhando no design e na escrita de *Fallout 3*. Em geral algo compreensível acerca do desenvolvimento nesta entrevista é a atenção em dar um largo leque de opções ao jogador para este expressar-se, e escrever personagens complexas, a fim de estar à altura do legado dos jogos anteriores na série, expandindo onde possível.

“Nós realmente olhamos para *Fallout 1* como nosso modelo. É tudo uma questão de dar aos jogadores uma escolha e dar ao jogador a voz que desejam usar. Nós afastamo-nos de

⁹² Tradução livre do autor do texto original: “*Fallout 3* was initially under development by Black Isle Studios, a studio owned by Interplay Entertainment, under the working title Van Buren. Interplay Entertainment closed down Black Isle Studios before the game could be completed, and the license to develop *Fallout 3* was sold for a \$1,175,000 minimum guaranteed advance against royalties to Bethesda Softworks, a studio primarily known as the developer of the The Elder Scrolls series. (...) *Fallout 3* uses a version of the same Gamebryo engine as Oblivion, and was developed by the same team.” (Fallout Wiki, acedido a 5 de julho, 2021)

⁹³ Tradução livre do autor do texto original: “The closest area of scrutiny for those expectations is likely the game’s prose, and so for the first time in the studio’s history, it assigned the title of lead writer -- a duty Pagliarulo considers parallel to his role as lead designer.” (Chris Remo, *Revitalizing a Heritage: The Writing of Fallout 3*, Game Developer, acedido a 6 de julho de 2021)

⁹⁴ Tradução livre do autor do texto original: “With *Fallout 3*, I wrote the main quest and I laid out all the miscellaneous quests, and came up with most of the characters and stuff, but then everything was passed off to the designers. When the designers came onto the project, they were given a framework that was already in place. My duties as lead writer and lead designer have shifted over the course of the project. It’s been interesting. Even as lead writer, since the designers are implementing the gameplay, they would write the dialogue for a lot of the characters. It was much more of an editorial role, giving them general creative direction after things had already been in place. It was interesting. But I would still write some stuff -- the radio stations, I wrote all that. Every time I get a chance getting my hands dirty writing stuff, I love to jump in.” (Emil Pagliarulo, *Revitalizing a Heritage: The Writing of Fallout 3*, Game Developer, acedido a 6 de julho de 2021)

coisas de *Fallout 2*, as coisas mais extravagantes e da cultura pop.” (Emil Pagliarulo Interview, Game Developer)⁹⁵

É possível inferir que o objetivo dos desenvolvedores deste jogo, tanto em termos de inspirações e mudanças feitas relativamente ao título antecedente, foi expandir a jogabilidade através da inserção do máximo de escolhas possíveis dentro de um sistema contínuo de um mundo virtual expansivo. Tal será em teoria um videogame ideal, tendo em conta as matérias académicas até aqui recolhidas. No entanto, temos primeiro de averiguar se essa visão foi alcançada.

8.5.2 Divulgações e Controvérsias de *Fallout 3*

Relativamente a controvérsias, *Fallout 3* atravessou três controvérsias em três países, Austrália, Japão e Índia. Na Austrália o sistema de classificação OFLC recusou atribuir classificação ao videogame, o que o impediria de ser vendido no país. Esta recusa surgiu devido à possibilidade de uso de drogas dentro do mundo virtual do jogo. A maioria destas já tinha sido parte dos jogos anteriores na série, mas sempre tiveram nomes fictícios, por terem efeitos de ficção científica no avatar do jogador. No caso de *Fallout 3*, a maioria dessas drogas fictícias estiveram presentes, mas foi adicionada uma droga nova, originalmente nomeada de “Morphine” (morfina).

“Em 4 de julho de 2008, *Fallout 3* foi recusado para classificação pelo OFLC na Austrália, tornando o jogo ilegal para venda no país. Para que o jogo fosse reclassificado, o conteúdo ofensivo na versão australiana do jogo teria que ser removido pela Bethesda Softworks e o jogo re-submetido ao OFLC. De acordo com o relatório do conselho do OFLC, a classificação do jogo foi recusada devido às "representações visuais realistas de drogas e seu método de distribuição (trazendo) as drogas de 'ficção-científica' em linha com as drogas do 'mundo real'." (Fallout Fandom Wiki)⁹⁶

A solução escolhida por Bethesda foi mudar o nome desta droga virtual para “Med-X”, mudança esta que foi aplicada em todas as versões do jogo, em todos os países. A maioria dos jogadores fans da série concordou com esta mudança, não por querer censura de referências a drogas nos seus videogames, mas sim porque o novo nome e representação visual da droga virtual encaixa melhor com as outras drogas fictícias presentes no jogo, todas elas tendo um tema e estilo “retro sci-fi”. Se o nome não fosse alterado para “Med-X”, seria a única do conjunto que teria o nome de uma droga real, possivelmente quebrando imersão no mundo ficcional do jogo.

“Agora, todas as referências a "morfina" no jogo foram alteradas para "Med-X". A sério, isso foi tudo o que mudou. (...) Mesmo se o ESRB não tivesse nenhum problema com referências a "morfina", observemos o que essa censura faria. O verdadeiro dano da censura a uma obra criativa é que ela prejudica a intenção artística. Ter uma droga anestésica chamada "morfina" em *Fallout 3* teria na verdade prejudicado a intenção artística da série. Todas as outras drogas que apareceram em *Fallout 1* e *Fallout 2* tinham nomes fictícios. Essas mesmas drogas (Jet, Buffout, etc.) aparecerão no *Fallout 3* e teria sido chocante ter um monte de nomes falsos e exagerados de drogas juntamente com um nome do mundo real. Eu acho que "Med-X" soa muito retro sci-fi, portanto, encaixando-se muito bem com a sensação geral da série.” (Pete Haas, *Australian Censorship Makes Fallout 3 Better Everywhere*, CinemaBlend, 2008)⁹⁷

⁹⁵ Tradução livre do autor do texto original: “We really looked at *Fallout 1* as our model. It's all about giving players a choice and giving the player the voice they want to use. We backed away from the stuff in *Fallout 2*, the more campy, pop culture stuff.” (Emil Pagliarulo Interview, Game Developer, acessado a 6 de julho de 2021)

⁹⁶ Tradução livre do autor do texto original: “On July 4, 2008, *Fallout 3* was refused classification by the OFLC in Australia, thus making the game illegal for sale in the country. For the game to be reclassified, the offending content in the Australian version of the game would have to be removed by Bethesda Softworks and the game resubmitted to the OFLC.[15] According the OFLC board report, the game was refused classification due to the "realistic visual representations of drugs and their delivery method (bringing) the 'science-fiction' drugs in line with 'real-world' drugs." (Fallout Fandom Wiki, acessado a 6 de julho de 2021)

⁹⁷ Tradução livre do autor do texto original: “Now all references to "morphine" in the game have been changed to "Med-X." Seriously, that's all that changed. (...) Even if the ESRB had zero problem with "morphine" references, let's look at what this censorship actually does. The real damage of censorship of a creative work is that it undermines the artistic intent. Having a pain-numbing drug called "morphine" in

A segunda controvérsia encontrada passou-se no Japão, onde a Bethesda Softworks decidiu alterar o quest “The Power of the Atom” para excluir uma dos personagens virtuais presentes neste. Este quest foi referido numa secção anterior desta dissertação, como sendo um com múltiplas formas de resolução, todas elas antagonizando o avatar do jogador com alguma facção ou grupo de personagens virtuais. Neste quest, o jogador pode decidir desativar uma bomba atômica ativa que não explodiu, localizada no centro de uma cidade habitada, ou detonar essa bomba, dizimando a cidade e a sua população. Esta segunda opção é providenciada por uma personagem virtual que promete pagar uma alta quantia da moeda deste mundo virtual ao avatar do jogador se este escolher explodir a bomba, resultando também no jogador ser antagonizado pelos sobreviventes da bomba. Se o jogador escolher o caminho alternativo, essa personagem é denunciada às autoridades da cidade e é presa, o que resulta em aliados criminosos dessa personagem atacarem o jogador ao identificarem-no.

A alteração feita na versão japonesa do jogo remove essa personagem que dá ao jogador a possibilidade de detonar a bomba, restando apenas a hipótese de o jogador desarmar a bomba, ou evitar o quest por completo, afastando-se sem interagir com a bomba. Fans suspeitam que a razão para esta alteração foi fundada em sensibilidades culturais do passado do Japão, nomeadamente as bombas nucleares neste país durante a Segunda Guerra Mundial.

“Na missão secundária, “The Power of the Atom”, o NPC “Mr. Burke” foi removido completamente, eliminando a chance de detonar uma bomba nuclear. Isto provavelmente foi alterado devido a sensibilidades em torno do bombardeio nuclear que ocorreu em Hiroshima durante a Segunda Guerra Mundial.” (Andrew Webster, *Fallout 3 censored in Japan, quest removed*, Ars Technica, 2008)⁹⁸

Outra alteração na versão japonesa foi a alteração do nome de uma das armas presentes no jogo. Embora Bethesda não tenha confirmado qual foi a arma em questão, fans chegaram à conclusão de que foi a arma intitulada “Fat Man”, cujo nome foi alterado para “Nuka Launcher” devido ao nome original ser o mesmo que o nome dado à bomba atômica usada em Nagasaki durante a Segunda Guerra Mundial.

“Bethesda Softworks mudou a missão secundária “The Power of the Atom” na versão japonesa de *Fallout 3* para aliviar as preocupações sobre representações de detonação atômica em áreas habitadas. Em versões não japonesas, os jogadores têm a opção de desativar, ignorar ou detonar a bomba atômica adormecida na cidade de Megaton. Na versão japonesa, o personagem Mr. Burke foi retirado dessa missão secundária, tornando impossível a detonação da bomba.

Também no lançamento japonês, a arma catapulta nuclear “Fat Man” foi renomeada como “Nuka Launcher”, já que o nome original era uma referência à bomba usada em Nagasaki, Japão.” (Fallout Fandom Wiki)⁹⁹

Fallout 3 would have actually undermined the artistic intent of the series, though. All of the other drugs that appeared *Fallout 1* and *Fallout 2* had fictional names. Those same drugs (Jet, Buffout, etc.) will be appearing in *Fallout 3* and it would have been jarring to have a bunch of fake, campy drug names and then one real-world name. I think “Med-X” sounds very retro sci-fi, thus fitting very well with the overall feel of the series.” (Pete Haas, 2008, Australian Censorship Makes *Fallout 3* Better Everywhere, CinemaBlend, acedido a 6 de julho de 2021)

⁹⁸ Tradução livre do autor do texto original: “In the side quest, “The Power of the Atom,” the NPC “Mr. Burke” has been removed completely, eliminating the chance of detonating a nuclear bomb. This was most likely changed due to sensitivities surrounding the nuclear bombing that occurred in Hiroshima during World War II.” (Andrew Webster, 2008, *Fallout 3 censored in Japan, quest removed*, Ars Technica, acedido a 8 de julho de 2021)

⁹⁹ Tradução livre do autor do texto original: “Bethesda Softworks changed the side quest “The Power of the Atom” in the Japanese version of *Fallout 3* to relieve concerns about depictions of atomic detonation in inhabited areas. In non-Japanese versions, players are given the option of either defusing, ignoring, or detonating the dormant atomic bomb in the town of Megaton. In the Japanese version, the character Mister Burke has been taken out of this side quest, making it impossible to detonate the bomb.

A reação dos fans a estas alterações da versão japonesa não foi particularmente excessiva, mas segundo Kotaku (2008) a reação online de fans japoneses do jogo foi de desapontamento.

“Não é tudo, o nome de uma arma foi alterado por ser considerado "inapropriado" para o Japão. Podemos apostar que essa arma é o lançador de mini-nucleares "Fat Man" por razões óbvias. A reação online dos usuários japoneses parece ser em geral de decepção com essas edições.” (Brian Ashcraft, *Bethesda Censors Fallout 3 For Japan*, Kotaku, 2008)¹⁰⁰

Por fim, a última e talvez maior controvérsia de *Fallout 3* passou-se na Índia, onde o jogo não foi vendido por decisão da Bethesda Softworks, publicamente afirmando que esta escolha foi devida a “sensibilidades culturais”. Embora essa afirmação não seja muito clara relativamente a qual o motivo específico, fans do jogo deduziram que esta decisão se deveu à presença de vacas mutantes desfiguradas com duas cabeças devido a radiação, no mundo virtual de *Fallout 3*, que podem ser mortas pelo jogador. Para além disso, o nome destas vacas do jogo é “Brahmin”, nome que coincide com a designação de certas entidades e indivíduos de grande importância dentro da religião do Hinduísmo, que tem uma presença dominante na Índia.

“Na religião hindu, as vacas são reverenciadas e não me surpreenderia se a capacidade dos jogadores de disparar armas contra rebanhos de "bramin" no *Fallout 3* contribuísse para o cancelamento. O nome das vacas irradiadas provavelmente também não ajudou, já que o termo originou-se na Índia. "Brahman" é o nome de uma raça de gado da Índia e o nome de um conceito proeminente na religião hindu ("a fonte primordial e o objetivo final de todos os seres"). "Brahmin" também é o termo para "a classe de educadores, estudiosos e pregadores do Hinduísmo Brahminico" (Pete Haas, *Are Brahmin The Reason For Fallout 3's Cancellation in India?*, CinemaBlend, 2008)¹⁰¹

De entre estas controvérsias, a mais importante foi a alteração da versão japonesa da missão "The Power of the Atom", pois neste caso a alteração feita no jogo retirou uma porção do início do jogo em que o jogador é apresentado ao conceito de sistema ético de Sicart. Não que a possibilidade de explodir uma bomba atômica neste mundo virtual expanda a jogabilidade de uma forma direta, mas por ser num videojogo o jogador teria a hipótese de ver pessoalmente as consequências de tal ação, desenvolvendo a sua ética relativamente a esse tema.

8.5.3 Receção de *Fallout 3*

Fallout 3 foi publicado na sua totalidade para Microsoft Windows (PC), Xbox 360 e Playstation 3 em 2008. Em um mês tinha vendido mais de 600 mil cópias. Segundo a sua página de IMDb, o jogo recebeu os prémios da Game Critics Awards de “Best of Show” e “Best Role Playing Game” em 2008, os prémios da Game Developers Choice Award de “Game of the Year” e “Writing” em 2009 e o prémio da NAVGTR de “Outstanding Performance in a Drama, Lead” também em 2009. Foi nomeado para os prémios da BAFTA Games de “Best Original Score”, “Technical Achievement”, “Best Story and Character” e “Best Game”, para o prémio da Game Critics Awards

Also in the Japanese release, the "Fat Man" nuclear catapult weapon was renamed "Nuka Launcher," as the original name was a reference to the bomb used on Nagasaki, Japan.” (Fallout Fandom Wiki, acedido a 6 de julho de 2021)

¹⁰⁰ Tradução livre do autor do texto original: “That’s not all, the name of a weapon was changed as it was deemed "inappropriate" for Japan. Smart money says the weapon is mini-nuke launcher "Fat Man" for obvious reasons. The online reaction from the Japanese users seems to be largely disappointment to these edits.” (Brian Ashcraft, 2008, Bethesda Censors *Fallout 3* For Japan, Kotaku, acedido a 4 de julho de 2021)

¹⁰¹ Tradução livre do autor do texto original: “In Hindu religion, cows are revered and it wouldn’t surprise me if the ability of players to shoot up herds of "brahmin" in *Fallout 3* factored into the cancellation. The name of the radiated cows probably didn’t help matters, either, as the term originates in India. "Brahman" is the name of a breed of cattle from India and the name of a prominent concept in Hindu religion ("the primal source and ultimate goal of all beings"). "Brahmin" is also the term for "the class of educators, scholars and preachers in Brahminical Hinduism" (Pete Haas, 2008, Are Brahmin The Reason For *Fallout 3*'s Cancellation in India?, CinemaBlend, acedido a 6 de julho de 2021)

de “Best Console Game” e para o prêmio da Game Developers Choice Award de “Game Design” e “Best Visual Arts” em 2009.

Foi também nomeado pela Spike Video Game Awards para os prêmios de “Game of the Year”, “Studio of the Year”, “Best Xbox 360 Game”, “Best Graphics” e “Best Original Score” em 2008, assim como pela “Writers Guild of America” para o prêmio de “Videogame Writing” em 2009, entre outros prêmios e nomeações de revistas de videogames. Segundo vários websites com listagens dos prêmios, alguns destes outros incluíram “Game of the Year” da Golden Joystick Awards, Gamasutra, IGN, etc.

8.5.4 Vendas e User-Feedback de *Fallout 3*

Relativamente a rendimentos, *Fallout 3* vendeu uma estimativa de 4.7 milhões de cópias na primeira semana do seu lançamento em todas as plataformas de videogames (PC e consolas), segundo o website Kotaku. Segundo SteamSpy, até hoje este jogo vendeu aproximadamente 1.000,000 de cópias dentro das cópias digitais para Microsoft Windows (PC). Ainda segundo as estatísticas deste website, a comunidade de fans ainda é bastante ativa, tanto em utilizações diárias como em upload de vídeos que contêm gravações de jogabilidade.

“Lançado na última terça-feira para a plataforma PlayStation 3, Xbox 360 e Games for Windows, a Bethesda já enviou cerca de 4,7 milhões de cópias do jogo para lojas de varejo em toda a América do Norte e Reino Unido, representando vendas no varejo de mais de \$ 300 milhões.” (Mike Fahey, Kotaku, 2008)¹⁰²

“Developer: Bethesda Game Studios Publisher: Bethesda Softworks

Genre: RPG

Languages: English, French, Italian, German, Spanish - Spain

Tags: Open World (744), Post-apocalyptic (653), RPG (606), Singleplayer (409), Exploration (383), First-Person (345), Sci-fi (317), Adventure (311), Action (310), Moddable (307), Atmospheric (253), FPS (250), Shooter (222), Third Person (209), Character Customization (206), Story Rich (194), Sandbox (182), Action RPG (168), Horror (98), Female Protagonist (77)

Category: Single-player, Partial Controller Support

Release date: Oct 28, 2008

Price: \$9.99

Old userscore: 78% Metascore: 91%

Owners: 500,000... 1,000,000

Followers: 50,568

Peak concurrent players yesterday: 68

YouTube stats: 209,980 views and 1,381 comments for top 50 videos uploaded last week, over 50 new videos uploaded yesterday

Playtime total: 12:18 (average) 04:05 (median)” (SteamSpy)¹⁰³

¹⁰² Tradução livre do autor do texto original: “Released just last Tuesday for the PlayStation 3, Xbox 360, and Games for Windows platform, Bethesda has shipped an estimated 4.7 million copies of the game to retail outlets all across North America and the UK, representing retail sales of more than \$300 million.” (Mike Fahey, 2008, Kotaku, acessado a 4 de julho, 2021)

¹⁰³ Tradução livre do autor do texto original: “Developer: Bethesda Game Studios Publisher: Bethesda Softworks

Genre: RPG

Languages: English, French, Italian, German, Spanish - Spain

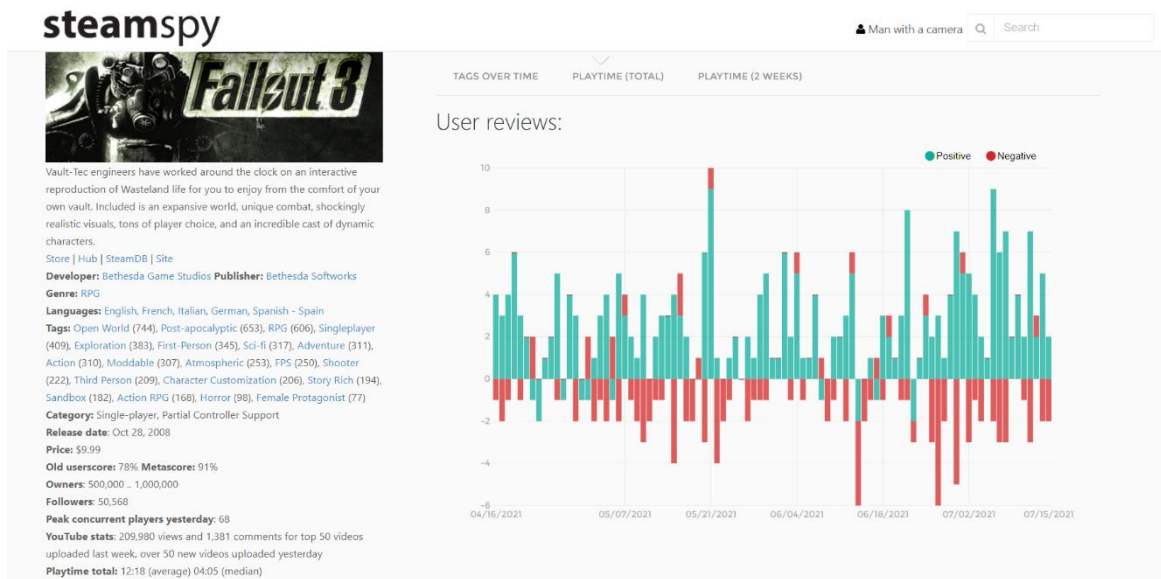


Figura 4: Captura de tela de estatísticas de *Fallout 3* agrupadas no website de SteamSpy, recolhida 6 de julho, 2021, de <https://steamspy.com/app/391540>



Figura 5: Captura de tela de médias de classificações de *Fallout 3*, de críticos e de utilizadores, no website de Metacritic, recolhida a 6 de julho, 2021, de <https://www.metacritic.com/game/pc/undertale>

Tags: Open World (744), Post-apocalyptic (653), RPG (606), Singleplayer (409), Exploration (383), First-Person (345), Sci-fi (317), Adventure (311), Action (310), Moddable (307), Atmospheric (253), FPS (250), Shooter (222), Third Person (209), Character Customization (206), Story Rich (194), Sandbox (182), Action RPG (168), Horror (98), Female Protagonist (77)
 Category: Single-player, Partial Controller Support
 Release date: Oct 28, 2008
 Price: \$9.99
 Old userscore: 78% Metascore: 91%
 Owners: 500,000 .. 1,000,000
 Followers: 50,568
 Peak concurrent players yesterday: 68
 YouTube stats: 209,980 views and 1,381 comments for top 50 videos uploaded last week, over 50 new videos uploaded yesterday
 Playtime total: 12:18 (average) 04:05 (median)” (SteamSpy, acessido a 16 de julho, 2021)

Abaixo encontram-se alguns excertos de *user-feedback* e críticas de *user* agregadas em Metacritic. Se existe um tema em comum entre a maioria destes, é a aprovação do nível de detalhe no seu mundo virtual, tanto em aspetos visuais, como em desenvolvimento de personagens e na interconectividade entre um grande leque de ações e escolhas para o jogador e uma narrativa que reage e adapta-se a essas escolhas, dando uma importância às ações do jogador que não se encontram em muitos outros jogos. O jogo permite experimentação ética e de jogabilidade sem as separar ou forçar a sua união, criando uma experiência aparentemente real, mesmo tomando lugar num mundo ficcional fantástico, com novo potencial de experimentação de cada vez que o jogador voltar a jogá-lo.

“Bethesda não lançou um jogo perfeito, mas não tenho dúvidas de que este é realmente um herdeiro digno da linhagem Fallout. O que ele perdeu ao deixar a visão isométrica de terceira pessoa, ganhou 100 vezes por um mundo incrivelmente detalhado, histórias que vão muito além de simples linhas de diálogo e muitos caminhos diferentes para o jogador escolher. Na verdade, há muito mais conteúdo do que qualquer única rodada do jogo precisa de experimentar, prometendo maior reprodutibilidade.” (LoganS., Metacritic user, 2008)¹⁰⁴

“Um jogo muito divertido de jogar - visuais, atmosfera, ação e história são decentes. Funciona muito bem. Definitivamente não é 'Oblivion com armas' - eles aprenderam um pouco desde Oblivion. Há alguns momentos brilhantes - eles acertaram em cheio a sensação de sair do cofre perfeitamente, e algumas sequências de ação são incrivelmente divertidas, como os gigantes. Eu realmente não encontrei nenhum "atravesse a metade da terra e coleccione 5 (itens)" para completar uma missão. Há alguma exploração secundária a fazer, mas esta tem histórias interessantes. A escala do jogo parece certa e estou feliz em ver que não há duplicação nas masmorras.” (MattC, Metacritic user, 2008)¹⁰⁵

Os negativos apontados são na sua maioria problemas de “bugs” e “glitches”, ou seja, erros de programação que levam o jogo a bloquear e/ou desligar-se ou erros no funcionamento das físicas virtuais do jogo ou em funcionamento de inteligência artificial, possivelmente devido a excesso de conteúdo para a tecnologia da época, causando quebra de imersão do jogador desse mundo virtual, sendo essa quantidade de conteúdo também parte da razão pela qual se destacou dos seus contemporâneos. As outras queixas mais comuns foram promessas excessivas feitas pelo marketing do jogo, como ter centenas de fins resultantes das escolhas do jogo, quando na realidade o jogo conteve dezenas de fins. Por fim, a última queixa mais comum foi o facto de *Fallout 3* ser demasiado semelhante a *Oblivion*, outro videojogo desenvolvido por Bethesda Softworks.

“*Fallout 3* é um jogo incrível. O jogo faz um ótimo trabalho a combinar elementos FPS e RPG com uma história muito aprofundada. Além disso, o nível de detalhes do jogo é impressionante, fazendo com que toda a terra devastada da Capital Wasteland pareça real. *Fallout* dá-lhe liberdade quase completa na forma como você deseja jogar o jogo e progredir na história, o que torna o valor de repetição desta muito alto. Minha única reclamação com este jogo que o impede de ser um 10 é que ele precisa de um minimapa

¹⁰⁴ Tradução livre do autor do texto original: “Bethesda has not released a perfect game, but there is no doubt in my mind that this is indeed a worthy heir to the Fallout lineage. What it has lost by leaving the 3rd person isometric view it has gained back 100 fold by an amazingly detailed world, storylines that go far beyond simple lines of dialog, and many different paths for the player to choose. There is in fact far more content than any single playthrough needs to experience, promising greater replayability.” (LoganS., 2008, Metacritic user, acedido a 6 de julho de 2021)

¹⁰⁵ “Very fun game to play - visuals, atmosphere, action, and story are decent. Runs very well. Definitely not 'Oblivion with guns' - they've learned a little since Oblivion. There's some brilliant moments - they've nailed the feeling of exiting the vault perfectly, and some action sequences are amazingly good fun, such as the behemoths. I haven't really come across any "go halfway across the land and collect 5 [item]" to complete a quest. There is some running around to do, but these have interesting story lines. The scale of the game feels right, and I'm happy to see there isn't duplication in dungeons.” (MattC, 2008, Metacritic user, acedido a 6 de julho de 2021)

para tornar a navegação mais fácil e a versão para computador tende a travar muito.” (BobS, Metacritic user, 2008)¹⁰⁶

“Já joguei *Fallout 3* três vezes (atualmente estou na terceira vez) e ainda disfruto do jogo. Existem tantos resultados possíveis, que a diversão nunca acaba. Eu concordo, entretanto, que o jogo não é o que nos foi prometido. Prometeram-nos um jogo com "centenas de finais" e acabámos com apenas dez (que não são muito diferentes uns dos outros). (...)” (YeagleyO., Metacritic user, 2008)¹⁰⁷

“As pessoas que jogaram *Fallout* não reconhecem seu jogo amado, e as pessoas que só jogaram *Oblivion* também acham que é muito próximo disso. Então, por que foi intitulado de *Fallout 3*? *Oblivion*: *Fallout* teria sido um título honesto. A pergunta principal é se alguém se lembrará dos personagens extraordinários de *Fallout 3* daqui a dez anos, como podemos nos lembrar de ‘Set the ghoul’? ainda será um dos melhores jogos daqui a dez anos, um jogo que pode ser jogado novamente, e novamente, e novamente? Não.” (MarkA, Metacritic user, 2008)¹⁰⁸

Dentre estes comentários negativos, alguns serão específicos apenas para certas percentagens do público-alvo. O mais global, no entanto, é o mesmo que afeta a imersão do jogador: os erros de programação. A presença destes resulta em quebras de imersão e por vezes, quebras do potencial de sistema ético do jogo. Afinal, se um tiro virtual não for registado ou causar um erro no jogo, a consequência desse tiro é imediatamente retirada da consideração do jogador, tornando-se o erro em si o foco de atenção.

8.5.5 Classificações de Críticos

Para além dos prémios, nomeações e *user-feedback* positivo, *Fallout 3* recebeu boas classificações de críticos da indústria. Estas classificações são pertinentes como termo comparativo entre o conteúdo do videogame em questão e os padrões de aceitação da indústria. A informação aqui apresentada demonstrará a perspetiva de indivíduos que jogam imensos videogames como emprego (críticos), estando potencialmente mais atualizados nas potencialidades da indústria na época. Essa perspetiva pode revelar problemas novos na jogabilidade, sendo esta de grande importância para a experiência ética do videogame. Mesmo que tal não seja o resultado da recolha de informação, é pertinente registar toda a informação para a posterioridade.

A plataforma Eurogamer considerou a maior força do jogo como sendo o expansivo mundo virtual presente no jogo. Esta expansividade não é exclusivamente relativa ao tamanho em termos de áreas exploráveis, mas também no nível de pormenor e população desse mundo virtual, fatores que contribuem para a imersão do jogador e que alteram a perceção dos personagens, de virtuais para sociais/reais.

¹⁰⁶ Tradução livre do autor do texto original: “*Fallout 3* is amazing game. The game does a great job blending FPS and RPG elements with a very in-depth story. Also the detail level in the game is astounding, making the entire capital wasteland world seem real. *Fallout* gives you almost complete freedom with how you want to play the game and progress through the story, which makes the replay value very high. My only gripes with this game that holds it back from being a 10 is that it needs a mini map to make navigation easier and the computer version tends to crash a lot.” (BobS, 2008, Metacritic user, acedido a 6 de julho de 2021)

¹⁰⁷ Tradução livre do autor do texto original: “I’ve played through *Fallout 3* three times now (I’m currently on my third game) and I still enjoy it. There are so many possible outcomes, the fun never ends. I do agree, however, that the game isn’t what we were promised. We were promised a game with “hundreds of endings”, and ended up with only ten or so (which really aren’t that different from each other). (...)” (YeagleyO., 2008, Metacritic user, acedido a 6 de julho de 2021)

¹⁰⁸ Tradução livre do autor do texto original: “The people who played *Fallout* don’t recognize their beloved game, and people who only played *Oblivion* also think it’s very close to it. So, why did they call it *Fallout 3*? *Oblivion*: *Fallout* would have been an honest title. The ultimate question will anyone remember *Fallout 3*’s extraordinary characters in ten years from now, like we can remember Set the ghoul? will it still be one of the best game ever in ten years from now, a game which like *Fallout* can be played again, and again, and again? No.” (MarkA, 2008, Metacritic user, acedido a 6 de julho de 2021)

“O alicerce, como você poderia esperar, é o mundo aberto imensamente bem realizado e bonito do jogo. Artístico, variado e épico, é trabalhado com atenção aos detalhes, segredos de habitação, mentiras, ambição desesperada e vingança. A Capital Wasteland tem um sentido palpável de lugar, onde até mesmo os remansos mais obscuros escondem diversões agradáveis, personagens intrigantes e subenredos curiosos.” (Kristan Reed, Eurogamer, 2009)¹⁰⁹

No website de Destructoid, a crítica de *Fallout 3* destaca o valor da quantidade de escolhas para o jogador fazer no decurso do jogo, coligando essas escolhas à quantidade de horas de jogabilidade disponibilizadas. Não afirmam ser um jogo perfeito, mas defendem que com tanta variedade e conteúdo de jogabilidade, torna-se uma experiência marcante e única comparada aos seus contemporâneos.

“Do começo ao fim, você tem sempre algo para fazer e sempre tem uma escolha a fazer. Essas escolhas afetarão o seu Karma - bom, mau ou neutro - e podem determinar tudo, desde quem pode querer ajudá-lo até como a história terminará. (...) Falhas à parte, como um todo, *Fallout 3* é um esforço surpreendente e facilmente uma das melhores experiências de jogo deste ano. Com facilmente mais de 40 horas simplesmente baseadas nas missões principais e incontáveis horas adicionais de exploração e descoberta, sair do cofre para a devastada Capital Wasteland é um grande empreendimento.” (Nick Chester, Destructoid, 2008)¹¹⁰

Edge Magazine e Vandal também lançaram críticas do jogo em 2008, ressaltando como tantos outros a quantidade de jogabilidade presente no jogo, assim como a variedade providenciada por uma estrutura inventiva e diferente dos seus contemporâneos, fundamentada em escolhas do jogador e incentivando experimentação, tudo isto encaixando com a noção de experimentação ética idealmente possibilitada por videogames como “sistemas éticos” que Sicart defendeu.

“É um jogo que recompensa a longo prazo com missões aprofundadas e criativas que evitam a estrutura comum de procurar e matar, garantindo que as muitas horas gastas no deserto de *Fallout 3* não sejam desperdiçadas.” (Edge Magazine, Christmas 2008, p.88)¹¹¹

“Definitivamente, nenhum fã de videogames deve deixar *Fallout 3* escapar. Há tantas coisas que pode fazer, lugares que pode explorar e situações para experimentar, que independentemente de quantas vezes possamos dizer que este é um título excelente, um clássico instantâneo, não há melhor maneira de entender o motivo de tal elogio do que perder-se na região em ruínas de Washington DC.” (Pedro Pastor, Vandal, 2008)¹¹²

Outra plataforma de críticas de videogames, Trusted Reviews, reviu *Fallout 3* em 2021, treze anos após o lançamento do jogo. Na sua crítica, comparam a outros jogos do seu tempo, onde o foco do design de jogabilidade foram ação e tiroteios, demarcando como, embora esses outros exemplos sejam mais divertidos numa forma mais simples e hedonística, *Fallout 3* destaca-se por se focar na combinação de narrativa com escolha e jogabilidade, permitindo ao jogador abordar

¹⁰⁹ Tradução livre do autor do texto original: “The bedrock, as you would hope, is the game's immensely well-realised and beautiful openworld. Arty, varied and epic, it's crafted with attention to detail, housing secrets, lies, hopeless ambition and revenge. The Capital Wasteland has a palpable sense of place, where even the more obscure backwaters hide pleasing diversions, intriguing characters and curious sub-plots.” (Kristan Reed, 2009, Eurogamer, acedido a 4 de julho de 2021)

¹¹⁰ Tradução livre do autor do texto original: “From beginning to end, you're always given something to do, and always given a choice to make. These choices will affect your Karma — good, bad, or neutral — and can determine everything from who might want to help you to how the story will conclude. (...) Flaws aside, taken as a whole, *Fallout 3* is an astounding effort and easily one this year's best gaming experiences. With easily more than 40 hours simply based around a main quest and countless additional hours of exploration and discovery, stepping foot out of your vault onto the ravaged Capital Wasteland is a huge undertaking.” (Nick Chester, 2008, Destructoid, acedido a 4 de julho de 2021)

¹¹¹ Tradução livre do autor do texto original: “It's a game that rewards the long-haul with deep, inventive missions which eschew the usual fetch and kill structure, ensuring that the many hours spent in *Fallout 3*'s wasteland aren't wasted. (Edge Magazine, Christmas 2008, p.88)

¹¹² Tradução livre do autor do texto original: “Definitely, no videogame fan should let *Fallout 3* escape. There are so many things you can do, places you can explore and situations to experiment, that regardless the many times we could say this is a superb title, an instant classic, there is no better way to understand the reason for such praise than to get lost in the ruinous Washington D.C. region.” (Pedro Pastor, 2008, Vandal, acedido a 4 de julho de 2021)

confrontos e situações através de um leque variado de ações, como o uso de diálogo, hackear sistemas de segurança automatizados para proteger o jogador ou até o uso de furtividade para ultrapassar áreas perigosas sem ser detetado por personagens que iniciariam combate. Outro aspecto destacado é também a importância dada pelo jogo às várias atividades e “quests” nele contidas, cativando o jogador com narrativas de menor duração, mas com igual peso dramático à narrativa principal.

“É tão divertido quanto um bom tiroteio em *Gears of War 2* ou *Call of Duty 4*? Talvez não, mas os prazeres de *Fallout 3* vão muito além do combate. Este é, acima de tudo, um jogo baseado em missões e narrativa, onde o diálogo é uma forma tão eficaz para avançar em muitas situações como explosões, e onde o uso de habilidades de hacking ou subterfúgios pode fornecer opções que significam que não precisa de lutar você mesmo. A qualquer momento, você provavelmente terá várias missões ativas, algumas ligadas ao enredo principal, outras que o levam por tangentes bizarras que, estranhamente, parecem igualmente importantes” (Stuart Andrews, Trusted Reviews, 2021)¹⁴³

É possível identificar, portanto, que o maior fator atrativo e cativante para o jogador é a liberdade e variedade de ações, densamente dispostas no seu mundo virtual e a omnipresença de consequências para as mesmas. Tal resulta na simultaneidade de ponderação ética com ponderação estratégica de jogabilidade, que por sua vez incentiva múltiplas jogabilidades em várias ocasiões.

¹⁴³ Tradução livre do autor do texto original: “Is it as much fun as a good firefight in *Gears of War 2* (full review coming soon) or *Call of Duty 4*? Maybe not, but then the pleasures of *Fallout 3* go way beyond combat. This is, above all else, a quest and narrative based game, where dialogue is as effective a way forward in many situations as blasting, and where the use of hacking skills or subterfuge can give you options that mean you don’t actually have to do the fighting yourself. At any one time you’ll probably have multiple quests on the go, some linked to the main plotline, some that take you on bizarre tangents that, oddly, feel just as important.” (Stuart Andrews, 2021, Trusted Reviews, acessado a 6 de julho de 2021)

9. Significado dos Resultados para Designers de Videojogos

Cada estudo de caso revelou os aspetos mais populares e mais infames relativamente a cada um dos videojogos escolhidos. Em geral, tanto em críticas como em user-feedback os elementos destes jogos que foram mais bem recebidos foram a integração de fatores narrativos, como os personagens virtuais caracterizados realisticamente, mesmo dentro de contextos fantásticos, assim como os sistemas de escolhas que afetam essa faceta narrativa, ultrapassando qualquer possível limitação que visuais mais ou menos arcaicos possam colocar à humanização de personagens e à imersão do jogador.

A combinação desses dois elementos permitiu aos jogadores não só experimentarem e progredirem no que diz respeito à ética, mas também moldar a sua experiência de jogabilidade de maneira a tirarem maior e melhor proveito dos sistemas de regras apresentados pelos videojogos em questão.

No entanto, os aspetos popularmente considerados negativos destes dois casos não devem ser ignoradas, sendo aspetos que limitam os seus aspetos mais aclamados. O caso de *UNDERTALE* revelou como a ligação emocional excessiva a personagens virtuais pode diminuir a capacidade de experimentação ética e de jogabilidade, não apenas devido à presença em redes sociais de fans que inadvertidamente tentam limitar outros jogadores a um caminho de possibilidade de jogabilidade, mas também devido à natureza meta do jogo, onde certos personagens virtuais lembram-se de ações negativas do jogador, mesmo que este reinicie o jogo.

O caso de *Fallout 3* por sua vez revelou como os sistemas éticos e de escolhas de um dado jogo deve ser idealmente calibrado com as capacidades técnicas de programação e implementação digital de conceitos pela parte do programador. Afinal, por mais que este jogo contenha personagens virtuais escritas ao pormenor, com identidades sociais capazes de reagir narrativa e eticamente a um largo leque de ações do jogador, o impacto na imersão e desenvolvimento ético do jogador é diminuído se a inteligência artificial programada nestes personagens não for igualmente trabalhada. Outro aspeto revelado é a importância de investimento em novos “IP” (*Intellectual Properties*), ou seja, introduzir novos conceitos de jogabilidade e ética através de novos jogos com novos títulos, em vez de sequelas a jogos do passado, pois, independentemente de quão aprofundados sejam estes novos sistemas, uma parte considerável de fans dos sistemas anteriores vai sentir-se alienada e não atingirá o nível de imersão necessário para realmente explorá-los.

Mas, relativamente aos aspetos que diferenciam os dois videojogos, quais são os mais cativantes para jogadores? Personagens caracterizadas realisticamente (seres virtuais apresentados como seres sociais humanizados) e liberdade ética. Por ser de menor escala, os personagens de *UNDERTALE* aparentam estar mais bem desenvolvidas do que as de *Fallout 3*, sem nenhum dos problemas de inteligência artificial e erros que quebram imersão. Por outro lado, *Fallout 3* permite uma maior liberdade ética do que *UNDERTALE*, já que não anuncia certas escolhas como corretas ou erradas, mas sim demonstra o quanto a ética pode variar de personagem para personagem, sendo que o correto numa interação pode já não o ser noutra interação. Incentiva a experimentação e exploração, servindo melhor do que *UNDERTALE* como “sistema ético”, segundo Sicart (2005).

9.1 Sucesso Ético em *Fallout 3*

Segundo a sumarização e explicação de Santos (2012), a noção de ética mais aceite refere-se a esta como uma investigação sobre os problemas da moral. Nesse sentido, por *Fallout 3* apresentar múltiplas morais de diferentes sociedades virtuais e permitir ao jogador tomar um largo leque de escolhas com impacto e consequências nessas morais, seria o caso de estudo mais próximo dessa noção. Por ser um “sistema ético” (Sicart, 2005) que permite experimentação baseada em

personagens virtuais caracterizadas realisticamente e de forma humanizada, torna-se uma forma criativa de fomentar a investigação ética de um indivíduo sobre os problemas de várias morais. Afinal, embora as várias sociedades virtuais encontradas no jogo existam por motivos fantásticos, como um apocalipse nuclear que reiniciou as sociedades humanas, de acordo com a narrativa do jogo, esses motivos servem apenas para importar o máximo de sistemas morais e éticas alternativas para um local virtual, onde todos estão ao alcance do avatar do jogador.

“Ou seja, enquanto a moral é o conjunto de normas e valores que surgem de maneira mais ou menos espontânea para regular o comportamento dos membros de uma sociedade ou grupo social, a ética “é uma investigação filosófica que se ocupa dos problemas da moral.” (Santos, 2012, p.15)

Ao encontrar uma sociedade virtual nova neste jogo, um indivíduo é incentivado a questionar e investigar a moral dessa sociedade, sendo essa moral normalmente baseada em alguma sociedade real que ainda existe ou existiu na história da humanidade. Este processo de questionamento e investigação não é apenas efetuado pelo indivíduo fora do jogo, mas também dentro deste, como jogador a utilizar as mecânicas do jogo, efetuando escolhas de ação para o seu avatar. É aqui que jogabilidade e ética interligam-se, cativando e incentivando jogadores a repetir o jogo múltiplas vezes, experimentando diferentes escolhas e explorando novos territórios e sub-fações de sociedades em cada repetição. Nesta estrutura e design de jogabilidade, quantidade e qualidade de conteúdo são unificadas aos olhos dos jogadores, sendo a quantidade e variedade de escolhas o que leva a múltiplas experiências de jogo, todas elas valorizadas com qualidade por terem consequências e impacto no resto da experiência, como apoia o *user-feedback* recolhido.

9.2 Sucesso Ético em *UNDERTALE*

Este videojogo toma outra vertente da ética, também desenvolvida por Aristóteles, no seu design. Revendo os capítulos relevantes escritos por Santos, é possível identificar esta ética como a Ética das Virtudes.

Em *UNDERTALE* não existem códigos morais de diferentes grupos de personagens virtuais. É em vez disso há um foco em incentivar a melhor forma de viver a aventura da sua narrativa, transferindo o jogador para um mundo virtual onde, em vez de se enquadrar numa sociedade e numa moral da mesma, o jogador tem de escolher como vai viver nas suas interações com cada ser virtual, contendo sempre o potencial de agir de forma “justa” e realizando o “bem”.

“[...] a ética, enquanto disciplina filosófica, pode ser de dois tipos, ou bem uma reflexão sobre a “moral” no sentido estreito deste termo, em que a moral diz respeito às normas e aos deveres morais tidos por universais, ou bem uma resposta filosófica à questão socrática “como viver?”, a qual transcende a questão do dever moral, e, neste caso, trata-se de uma “ética” num segundo sentido do termo. À ética no sentido de reflexão sobre a moral chama-se filosofia moral. A ética no sentido mais estreito de uma resposta à questão socrática corresponde ao tipo de ética a que se chama “ética das virtudes”. (Santos, 2012, p.16)

Santos define a ética das virtudes, desenvolvida por Aristóteles, como a resposta à pergunta “como viver?”, indicando a intenção de uma ação ética como a realização do bem, ou seja a existência do interesse em consequências positivas de uma ação; a relação entre o justo e o bem, como valores interligados e inseparáveis, ou seja, a contradição de qualquer abdicação de justiça em prol de bem maior; e por fim a necessidade do bem manifestar-se na forma da ação, não requerendo maximizar consequências positivas, ou seja, incentivar o equilíbrio entre o bem na forma e o bem nas consequências.

a) A ação ética visa, na sua intenção, a realização do bem.

b) O eticamente justo e o eticamente bom não são redutíveis um ao outro. O justo é parte integrante do bem.

c) O bem, apesar de se realizar na forma das ações, não resulta da maximização das boas consequências das ações.” (Santos, 2012, p. 43)

E é nesse equilíbrio que se encontra a forma de viver ideal, numa vida em que tanto os atos como as formas dos atos e as respetivas consequências são considerados, atingindo o “bem” na totalidade da vida, idealmente. Tal implica uma compreensão aprofundada não apenas das regras morais de uma dada sociedade, mas da ética e valores de cada outro indivíduo com o qual decorre interação.

“Do seu ponto de vista qualquer acção é, em si, importante na medida em que faz parte de uma vida que, para ser considerada “boa”, tem de ser boa na sua totalidade, em todos os seus actos. Na ética das virtudes a acção tem, portanto, um valor intrínseco que lhe é conferido pela “forma” virtuosa. (...) A ética das virtudes não recusa considerar as consequências das acções; apenas recusa pensar o bem em termos de acumulação e “maximização” de uma substância abstracta, objecto de quantificação econométrica, à semelhança do que se faz com a riqueza ou o “capital (...)”. ”(Santos, 2012, pp.43-44)

Sicart apoia esta compreensão da ética de virtudes na sua explicação da implementação destes valores em videojogos, destacando a motivação por detrás da ação como sendo o alcançar da virtude, sendo esta o equilíbrio das escolhas com uma avaliação cuidadosa do que rodeia o indivíduo. Prossegue para explicitar o paralelo desta ética com a interação de um jogador com o mundo virtual. Sendo este jogador um ser virtual, as suas ações sempre são limitadas pelas mecânicas e regras do jogo, mas ainda se baseiam em seguir os valores éticos do indivíduo jogador, da sua natureza, da comunidade de jogadores, da comunidade do quotidiano e da cultura, presentes nos outros momentos da sua vida. Neste sentido, em todos os videojogos, o jogador, ser ético, irá sempre avaliar os seus limites de ação no jogo e aplicar todos os seus valores e o “bem” dentro desse recipiente. Tal é também o que a ética das virtudes defende, a compreensão por parte do indivíduo das limitações da sua existência em favor de realizar o “bem”.

“Para tal, o ser humano teve que usar seu julgamento para avaliar as situações em que estava imerso e, assim, fazer escolhas de acordo com a vontade de ser um bom ser humano. Nos termos de Aristóteles, a ética é uma praxis guiada pela *phronesis* ou julgamento, dos seres humanos que desejam alcançar a virtude. (...) O jogador é então o ser ético que interage com as regras e o mundo ficcional, e cujas escolhas são determinadas pelos objetivos do jogo, limitadas pelas regras e avaliadas por uma combinação dos valores individuais, os valores das comunidades de jogadores e os valores culturais ou da vida real (IRL).” (Sicart, 2005, p.15-16)¹⁴⁴

UNDERTALE destaca-se, portanto, por abrir as limitações de ação do jogador para facetas positivas e negativas, continuamente perfeccionadas dessa forma durante todo o videojogo. Desde o início, personagens virtuais destacam ao jogador que em todas as situações que este encontrar é possível realizar o “bem”, por mais que as circunstâncias pareçam negativas. Este reforço narrativo da hipótese da ação boa considera continuamente que esta apenas pode resultar em consequências positivas, nunca no jogo existindo situações em que escolher a forma do “bem” na ação leva a uma consequência que anula a realização do “bem”.

Esta integração da ética das virtudes é parte da razão pela qual os fans do jogo apegam-se tanto aos seus personagens virtuais. Para além destas serem humanizadas na sua caracterização narrativa, as ações boas do jogador resultam apenas no bem narrativo para estes personagens, muitas atingindo felicidade e satisfação. As ações boas do jogador são tão valorizadas pelo jogo que se um jogador acaba o jogo tendo apenas realizado o “bem”, uma personagem virtual aparece no ecrã após a conclusão implorando ao jogador para não repetir o jogo, para não desfazer o “bem” e as vidas boas que proporcionou a todos os personagens virtuais.

Embora esta abordagem seja uma que se destaca na indústria de videojogos, não é talvez a mais indicada. Na perspetiva de jogabilidade, esta preocupação pelo “bem” dos personagens segundo

¹⁴⁴ Tradução livre do autor do texto original: “To do so, human beings had to use their judgement to evaluate the situations in which they were immersed, and thus take choices according to the will of being a good human being. In Aristotle’s terms, ethics is a praxis guided by the *phronesis* or judgment, of the human beings that have the desire to achieve virtue. (...) A player is then the ethical being that interacts with the rules and the fictional world, and whose choices are determined by the goals of the game, limited by the rules, and evaluated by a combination of the individual values, the players communities values, and the cultural, or in real life (IRL) values.” (Sicart, 2005, p.15-16)

a ética das virtudes pode impedir o jogador de disfrutar mais do videojogo, deixando parte do conteúdo deste potencialmente intocado, sendo esta perspectiva exacerbada por outros jogadores fans que também desenvolveram esse apego ao “bem” destes personagens. Na perspectiva da ética, parte do potencial como “sistema ético” é desperdiçado, por desincentivar a experimentação que caracteriza esses “sistemas éticos” dos videojogos.

10. O que isto significa para a violência em videojogos?

Os casos selecionados têm diferentes aplicações de diferentes compreensões de ética, sendo essas aplicações também fundadas em diferentes perspectivas de design de jogos relativamente a violência virtual.

Em *UNDERTALE*, a filosofia defendida pelo jogo é a de dar ao jogador a escolha entre o bem e o mal, não-violência e violência. A jogabilidade e a narrativa do jogo são propositadamente mutuamente integradas para causar dilemas no jogador, relativamente a escolher entre uma ação violenta, mas de simples execução, logo mais geralmente viável para vencer adversários, e uma ação não-violenta, com maior complexidade e maior especificidade a cada adversário, logo de maior dificuldade para o jogador. No entanto, a maioria dos jogadores escolhe o caminho não-violento devido à contextualização narrativa da jogabilidade, sendo este caminho o mais rico em pormenores deste mundo virtual onde o jogador está imerso.

Estas duas vias de jogabilidade apoiam a noção da ética das virtudes de que uma ação “boa” é também “justa”. Cada adversário é caracterizado de forma aprofundada e individual, nunca sendo questionada a potencialidade das consequências das ações do jogador. Ou seja, a escolha entre uma ação violenta ou não-violenta não é validada pela maximização de consequências positivas, mas sim pelo ato em si, sendo quaisquer consequências resultantes desse ato algo secundário, orientado diretamente por esse ato. Atos positivos (não-violentos) resultam em consequências positivas e atos negativos (violentos) em consequências negativas, isto é um dado adquirido e reforçado pela narrativa do jogo.

Atos negativos e violentos servem o propósito de experimentação como sistema ético, onde o jogador pode visualizar o que acontece se não escolher a opção “boa” e “justa”, mas a incentivação narrativa de atos positivos e pacifistas é de tal forma eficaz que muitos jogadores não chegam a tirar proveito dessa capacidade de experimentação, a ponto de recusarem-se a reiniciar o jogo por não quererem prejudicar nenhuma personagem virtual.

Em *Fallout 3*, o jogador é apresentado com múltiplas escolhas para múltiplas situações, cada uma delas incentivando a ética como questionamento e investigação da moral de cada sociedade onde cada situação decorre-se. Várias destas escolhas contêm o potencial da não-violência, no entanto, não existe qualquer incentivo particular à jogabilidade não-violenta, seja esse incentivo de natureza narrativa ou de design de jogo. O incentivo presente no jogo e na narrativa deste é o de escolher lados em conflitos, dando a entender ao jogador que qualquer decisão tomada será aprovada por alguns seres virtuais e desaprovada por outros.

Isto normalmente resulta em cada jogador começar por se aliar primeiro às personagens virtuais que se apresentam como mais amigáveis e eventualmente começar a dialogar com todas as personagens que encontrar, a fim de se instruir sobre a moral da sociedade de cada personagem. Quando falando sobre a moral pela qual se rege, uma personagem exaltarà todas as facetas positivas dessa moral e quando falando sobre a moral de uma sociedade de personagens rivais, exaltarà as falhas e os aspetos negativos da moral da mesma. Neste processo, o jogador absorve informações sobre cada sociedade a partir de fontes variadas, decidindo a qual se deve aliar e pela qual executará atos violentos se forem requeridos. Sempre existem alternativas de jogabilidade e vários jogadores já conseguiram vencer o jogo sem violência, mas a existência da violência em si fica ressaltada como uma falha de todas as sociedades, não existindo uma que seja totalmente pacifista. Muitas vezes a aceitação dessa violência revela também outras falhas e efeitos negativos de uma dada moral.

O objetivo nesta estrutura é a de proporcionar experimentação aprofundada nas interações com cada sociedade do jogo, a realização do “sistema ético” que Sicart descreveu, assim como da ética como investigação da moral descrita por Ramos. Com este enquadramento, é notório que a presença da violência virtual adiciona mais possibilidades de experimentação e de investigação de diferentes morais, sendo atos desta natureza repreendidos por algumas sociedades e apoiados

por outras, conforme a moral regente. No que toca à viabilidade da violência na jogabilidade, também não é sempre o caminho mais eficaz, existindo tantos fatores que afetam a sua viabilidade como a quantidade de fatores que podem influenciar o jogador a questionar uma dada moral, quer colabore com a mesma quer seja antagónico desta.

Acima de tudo, a violência neste jogo não é tratada como tendo apenas um papel na jogabilidade, podendo servir como método de testar diferentes morais e a ética do jogador, assim como servir para proporcionar momentos de hedonismo quando atuando contra seres caracterizados como desumanizados, ocasionalmente seguindo esses momentos hedonísticos com humanizações súbitas desses mesmos seres, a partir da perspetiva de outra personagem. A perspetiva dessa mesma personagem pode ser posteriormente distorcida graças a outra personagem ou a uma ação violenta realizada pela mesma, assim como a perspetiva sobre os seres desumanizados anteriormente re-humanizados.

É uma violência multifacetada e “polissémica” (Da Silva & De Mira, 2015), instruindo o jogador sobre as várias formas sob a qual se apresenta no mundo real. Nesta é incluída Violência Subjetiva, sempre que o jogador testemunha ou pratica um ato de violência física ou uma tática de intimidação agressiva para com outra personagem; a Violência Objetiva, sempre que o jogador age de forma violenta segundo morais de sociedades que perdoam e apoiam esse ato, dissimulando esse ato através dessa moral; e até ocasionalmente Violência Sistémica, em instâncias do jogo em que o jogador escolha aceitar uma missão que se baseia em exercer força ou outra forma de controlo sobre um dado grupo a ser subjugado por uma sociedade, justificando essa ação como necessária para atingir paz neste mundo virtual.

“As provas aqui revistas mostram que o afeto negativo em geral, e a tristeza em particular, também têm importantes consequências adaptativas, ao desencadear espontaneamente estratégias cognitivas, motivacionais e comportamentais que são adequadas para lidar com as necessidades de situações sociais exigentes.” (Forgas, 2014, p.5)¹¹⁵

Para além de expor o jogador a vários géneros de violência, expõe como estas interagem entre si, enquanto mantém a liberdade de escolha do jogador. Ou seja, embora raramente glorifique a violência como o caminho ideal de ação para o jogador, demonstra a complexidade desta e da sua inserção no mundo virtual apresentado, resultando muitas vezes numa escolha entre um tipo de violência ou outro, como escolher exercer violência sistémica ou exercer violência subjetiva, a fim de parar a violência sistémica. A violência de *Fallout 3* é aplicada de modo a explorar os limites da ética do jogador, forçando decisões difíceis e muitas vezes sem resoluções “boas” ou “justas” possíveis. É essa aplicação que cria uma experiência memorável e introspetiva, que não só aumenta a imersão do jogador nesse mundo virtual, mas também desenvolve a sua ética, preparando-o para situações reais eticamente carregadas, quer estas incluam violência quer não.

¹¹⁵ Tradução livre do autor do texto original: “The evidence reviewed here shows that negative affect in general, and sadness in particular, also have important adaptive consequences by spontaneously triggering cognitive, motivational, and behavioral strategies that are well suited to dealing with the requirements of demanding social situations.” (Forgas, 2014, p.5)

11. Conclusão

Observando os resultados recolhidos nesta pesquisa, tanto nos dois estudos de caso como nos vários artigos académicos, é visível que a ética está sempre presente nos jogadores de videojogos violentos, de uma forma ou de outra. Embora videojogos sejam estruturados como um sistema de regras que permite atingir objetivos como ganhar o jogo, a sua capacidade interativa e evolução tecnológica cada vez mais avançadas permite a criação de mundos virtuais expansivos onde um jogador pode aprender a questionar morais e evoluir a sua ética.

Para atingir esse potencial, a presença de escolhas éticas nessa interatividade é essencial. Compreendemos agora que a ética e a jogabilidade tendem a integrar-se uma na outra, não apenas na construção de um videojogo violento, mas na forma como o jogador interage com esse videojogo. Ou seja, não é que o jogador destes videojogos queira dedicar-se à violência por si só, mas sim que este exige uma contextualização ética em todos os aspetos do videojogo que permitem agentividade, inclusive essa violência. Tendo isso em mente, torna-se apenas natural a inclusão de escolhas éticas nos mundos virtuais de videojogos violentos, integradas como novas formas de alcançar agentividade, acompanhando a expansão e evolução da tecnologia e interatividade virtual. Jogabilidade e ética são ambas razões pelas quais estes jogadores têm interesse em mais alternativas na sua jogabilidade, não-violentas e violentas. Em conjunto criam uma experiência virtual mais imersiva, com mais agentividade e com mais hipóteses de expressão da ética do jogador. Concluímos, então, que de entre as hipóteses listadas nesta dissertação, a quinta hipótese é a que se verifica, do interesse do jogador ser baseado na simultaneidade das razões éticas e das razões de jogabilidade, sendo pertinente incluir as duas vertentes de design de jogos em videojogos violentos.

O que devem designers e programadores de videojogos retirar desta análise? Acima de tudo, ética representa inúmeras possibilidades de sucesso para um videojogo, particularmente videojogos com violência no seu conteúdo. Quanto mais aprofundada for a perspetiva de ética adotada no desenvolvimento de um videojogo violento, mais essa violência promove imersão do jogador, particularmente quando é implementada em conjunto com a capacidade de escolhas significativas às quais o mundo virtual reage.

Isto não significa necessariamente a completa exclusão do uso hedonístico de violência num videojogo, mas sim a integração dos dois usos num pacote em que o jogador pode exprimir o seu ser no mundo virtual de forma imersiva.

Em *Fallout 3* em qualquer momento o jogador pode dar início a ações virtuais violentas, que, dependendo da interação da ética do jogador e sistemas morais presentes no jogo, podem ser momentos de hedonismo ou de reflexão e impacto psicológico. Tudo depende do quão aprofundadamente o jogador explora a sua ética numa dada situação, da sua escolha entre questionar ou aceitar a informação apresentada pelos personagens virtuais.

A escolha entre lutar contra criminosos violentos para defender aliados ou juntar-se a esses criminosos, aprendendo mais sobre as morais e motivos que os regem, é uma de várias escolhas baseadas na ética do jogador que podem resultar num tiroteio hedonístico, aparentemente justificado, ou numa reflexão introspectiva mais aprofundada e impactante do que a opção anterior.

Essa introspeção é particularmente pontuada pelo ritmo do jogo, especialmente quando dialogando com personagens virtuais. Estes diálogos pausam os restantes eventos neste mundo virtual, com cada fala pronunciada pelo avatar do jogador sendo escolhida pelo jogador, sem qualquer temporizador associado a essa escolha, permitindo ponderação e introspeção a cada fala de cada diálogo.

Este é, contudo, um sistema difícil de implementar. Quantas mais possibilidades de comportamento e escolhas de jogador, mais possibilidade existe de surgirem erros de programação ou de potenciais momentos de interação serem esquecidos. Tendo as controvérsias e *user-feedback* de *UNDERTALE* e *Fallout 3* por base, é notável que quanto menor a escala de

um videogame, menos probabilidade existe desses erros ou esquecimentos acontecerem, mas essa redução de escala pode diminuir a capacidade de investigação ética por parte do jogador, parcialmente desperdiçando o potencial como sistema ético.

O que deve ser incluído nestes videogames para atingir o potencial desta integração de escolha, ética e violência? Extraindo os elementos mais apoiados por jogadores de cada estudo de caso, é possível imaginar um ponto intermédio que providencia a estrutura ideal para um videogame violento, cujo design tem por base a expressão e exploração ética livre do jogador, mais profunda ou mais superficial, possibilitada por escolhas integradas na interatividade, densamente dispostas num mundo virtual de menor tamanho. Escolhas devem ter consequências, tanto em vantagens e desvantagens na jogabilidade, como diferentes desfechos da narrativa, que reforça o potencial das escolhas e incentiva a experimentação ética.

Embora à primeira vista o grande tamanho do mundo virtual de *Fallout 3* tenha sido parte importante do seu sucesso, esse tamanho só foi significativo devido à densidade e variedade de escolhas para o jogador, dispostas ao longo desse mundo. Tendo essa informação em mente, um mundo virtual menor, mas igualmente preenchido por escolhas, de variados níveis de importância para a ética do jogador, seria o ponto ideal para explorar todas as possibilidades de experiência de jogabilidade inerente à atribuição de escolha do jogador, de uma forma estável e capaz de manter imersão. Essa imersão estaria, como *UNDERTALE* demonstrou, dependente da caracterização humanizada de personagens e da disposição desses personagens humanizadas no mundo, como *Fallout 3* demonstrou.

É possível encontrar semelhanças entre esta descrição e a definição do género de videogames *Immersive Sim* (Simulação Imersiva). Segundo Giant Bomb, um website dedicado a notícias e disseminação de informação dentro da indústria dos videogames, o *Immersive Sim* é definido como “Uma escola de design de jogos frequentemente associada a Looking Glass Studios, no qual o jogador é livre de agir como quiser dentro de um mundo ricamente simulado.” (PlamzDooM, 2021)¹¹⁶, de seguida ressaltando alguns aspetos necessários para um videogame ser considerado como parte do género. Nestes aspetos encontramos alguns que se encaixam no videogame eticamente ideal teorizado nesta tese:

“(...) Design de jogo que permite múltiplos caminhos e/ou múltiplas soluções em cada situação;

Um mundo de jogo sistémico que rastreia as ações do jogador, o que pode afetar o jogo "todo";

Design de jogo aberto/não linear com ênfase na escolha e nas consequências. (...)” (PlamzDooM, 2021)¹¹⁷

Estes aspetos aparentam ser bastante próximos do jogo eticamente ideal, permitindo todo o leque de possibilidades de ação para o jogador. O único elemento em falta é considerar esses mesmos aspetos numa perspetiva de implementar as ações virtuais através das quais melhor pode escolher expressar e desenvolver a sua ética, ou alternativamente escolher violência hedonística. O valor de entretenimento é efetivamente duplicado, assim como o valor de desenvolvimento ético. Adicionalmente, este género também contém muito valor de re-jogabilidade, semelhantemente a *Fallout 3*, no qual a variedade de elementos e escolhas incentiva o jogador a reiniciar o jogo após o seu término, a fim de explorar outras escolhas e estratégias. O mesmo pode ser aplicado a conteúdo ético, na sua definição de investigação independente da moral. Essa ética pode tornar-se um ponto central do design de jogos, representada por escolha de jogador, dentro da qual pode

¹¹⁶ Tradução livre do autor do texto original: “A school of game design often associated with Looking Glass Studios, in which the player is free to act as they choose in a richly simulated world.” (PlamzDooM, 2021, recolhido a 26 de agosto de 2021)

¹¹⁷ Tradução livre do autor do texto original: “(...) Game design that allows for multiple paths and/or multiple solutions in every situation

A systemic game world that keeps track of the player's actions, which can affect the "whole" game Open-ended/non-linear game design with an emphasis on choice and consequence. (...)” (PlamzDooM, 2021, recolhido a 26 de agosto de 2021)

ser enclausurada a possibilidade de entretenimento hedonístico, desde que este cause uma reação e efeito realístico no mundo virtual.

Relativamente a áreas de pesquisa por desvendar, poderá ser vantajoso para a indústria uma investigação em formas de violência menos convencionais, como por exemplo violência psicológica ou abuso mental. Para esta última variante, *Hellblade: Senua's Sacrifice*, desenvolvido por *Ninja Theory* em 2017, pode ser um estudo de caso a considerar.

No entanto, tendo em conta a informação recolhida e analisada, é possível traçar um caminho para futuro aprofundamento da verificação da hipótese. Acima de tudo, algo altamente desejado serão variadas experiências de observação, onde a aplicação da estrutura de escolhas éticas imersivas num projeto que inclua várias formas de violência virtual possa ser testada em jogadores com diferentes históricos de consumo na indústria de videojogos.

12. Bibliografia

Aristotle. (1999). *Nicomachean Ethics*. Upper Saddle River: Prentice Hall.

Andrews, S., 2021, *Fallout 3* Review, Trusted Reviews, Retrieved July 5, 2021, from: <https://www.trustedreviews.com/reviews/fallout-3>

Bakan, D. (1966). *The duality of human existence: An essay on psychology and religion*. Chicago, IL: Rand McNally

Bandura, A. (n.d.). ALBERT BANDURA Moral Disengagement | Psychologist | Social Psychology | Stanford University | California. Albert Bandura. Retrieved May 3, 2021, from <https://albertbandura.com/albert-bandura-moral-disengagement.html>

Bogos, S., 2013, *Undertale* Dev: “Every Monster Should Feel Like an Individual” Retrieved July 7, 2021, from: https://www.escapistmagazine.com/v2/undertale-dev-every-monster-should-feel-like-an-individual/#&gid=gallery_1532&pid=1

BNL | History: The First Video Game? (n.d.). Brookhaven National Laboratory. Retrieved October 2, 2021, from <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>

Brown, J., Gerling, K., Dickinson, P., & Kriman, B. (2015). *Dead Fun: Uncomfortable Interactions in a Virtual Reality Game for Coffins*. CHI PLAY 2015. Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, pp. 475-480.

Carless, S. (2021, August 24). *Game Design Deep Dive: Undertale's action-based RPG battles*. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/game-design-deep-dive-i-undertale-i-s-action-based-rpg-battles>

Chester, N., 2008, *Destructoid* review: *Fallout 3*, Destructoid, Retrieved July 6, 2021, from: <https://www.destructoid.com/destructoid-review-fallout-3/>

Cobbett, R., 2015, *Undertale* Review, Retrieved July 7, 2021, from: <https://www.pcgamer.com/undertale-review/>

Dale, L., 2015, *Undertale* is the highest rated PC game on Metacritic right now, Retrieved July 6, 2021, from: <https://www.destructoid.com/undertale-is-the-highest-rated-pc-game-on-metacritic-right-now/>

Da Silva, W. A., & De Mira, F. J. B. (2015). Zizek e a violência da linguagem - O caso Charlie Hebdo como adormecimento do espaço simbólico dos sujeitos. *Aufklärung: Journal of Philosophy*, 2(1), 105–118. <https://doi.org/10.15440/arf.2014.22995>

Davis, B., 2015, Review: *Undertale*, Retrieved July 6, 2021, from: <https://www.destructoid.com/reviews/review-undertale/>

Davis, B., 2015, *Undertale* is too demonic and evil for the 700 Club, Retrieved July 9, 2021, from: <https://www.destructoid.com/undertale-is-too-demonic-and-evil-for-the-700-club/>

Degenaar, J., & du Toit, A. (2016). The Concept of Violence. In N. C. Manganyi (Ed.), *Political Violence and the Struggle in South Africa* (pp. 70–71). London, United Kingdom: Palgrave Macmillan.

Fahey, M. (2008) *Fallout 3* Moves 4.7 Million Copies. Kotaku. Retrieved July 4, 2021, from <https://kotaku.com/fallout-3-moves-4-7-million-copies-5078237>

Fallout 3 | Fallout Wiki | Fandom. (n.d.). Fallout Wiki. Retrieved July 5, 2021, from https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_3

Fallout 3. (n.d.-b). Metacritic. Retrieved July 6, 2021, from <https://www.metacritic.com/game/pc/fallout-3>

Fallout 3. (n.d.-b). Metacritic. Retrieved July 6, 2021, from <https://www.metacritic.com/game/pc/fallout-3/critic-reviews>

Fallout 3. (n.d.-b). Metacritic. Retrieved July 6, 2021, from <https://www.metacritic.com/game/pc/fallout-3/user-reviews>

Fallout 3. (n.d.). SteamSpy - All the Data about Steam Games. Retrieved July 4, 2021, from <https://steamspy.com/app/22300>

Fang, C. N., 2020, *Undertale* — Five Years Later, Retrieved July 7, 2021, from: <https://yaledailynews.com/blog/2020/10/01/undertale-five-years-later/>

Forgas, J. P. (2014). Can Sadness Be Good for you? In G. W. Parrott (Ed.), *The Positive Side of Negative Emotions* (1st ed., pp. 3–36). The Guilford Press.

Game Over Online Profile. (n.d.). Metacritic. Retrieved July 6, 2021, from <https://www.metacritic.com/publication/game-over-online?filter=games>

GameSpy Profile. (n.d.). Metacritic. Retrieved July 6, 2021, from <https://www.metacritic.com/publication/gamespy?filter=games>

Gamer 2.0 Profile. (n.d.). Metacritic. Retrieved July 6, 2021, from <https://www.metacritic.com/publication/gamer-20?filter=games>

Haas, P. (2008, September 11). Australian Censorship Makes *Fallout 3* Better Everywhere. CINEMABLEND. Retrieved July 6, 2021, from <https://www.cinemablend.com/games/Australian-Censorship-Makes-Fallout-3-Better-Everywhere-12150.html>

Hartmann, T. (2017). The “Moral Disengagement in Violent Videogames” Model. *Game Studies*. Retrieved September 20, 2020, from <http://gamestudies.org/1702/articles/hartmann>

Hebert, M. (2013, November 8). Choice in Video Games | Augmenting Realities. Retrieved November 14, 2020, from https://sites.duke.edu/lit80s_02_f2013_augrealities/choice-in-video-games/

Isaac, C. (2015, December 10). Interview: *Undertale*'s Toby Fox. *The Mary Sue*. Retrieved June 6, 2021, from <https://www.themarysue.com/interview-undertale-game-creator-toby-fox/>

Joeckel, S., Bowman, N. D., & Dogruel, L. (2012, October). Gut or game? The influence of moral intuitions on decision in video games. *Media Psychology*, 15

Jørgensen, K. (2016, December 2). *Game Studies - The Positive Discomfort of Spec Ops: The Line*. Retrieved November 7, 2020, from <http://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine>

Juul, J. *Half Real*, MIT Press, Massachusetts: 2005.

Karsenti, B. (2012). Durkheim and the Moral Fact. *A Companion to Moral Anthropology*, 19–36. <https://doi.org/10.1002/9781118290620.ch1>

Kjeldgaard-Christiansen, J. (2020). “Unbreakable, Incorruptible, Unyielding”: *Doom* as an Agency Simulator. *Evolutionary Perspectives on Imaginative Culture*, 235–253. https://doi.org/10.1007/978-3-030-46190-4_12

Montola, M. (2010). *The Positive Negative Experience in Extreme Role-Playing*. Tampere, Finland: University of Tampere

Oliver, M.B., Bartsch, A., & Hartmann, T. (2014). Negative emotions and the meaningful sides of media entertainment. In Parrott, W.G. (Ed.). *The positive side of negative emotions* (pp. 224 - 246). New York: Guilford Press.

Parkin, S. (2021, June 24). Nobody Remembers Their First Kill: the importance of video game violence. *New Statesman*. Retrieved August 28, 2021, from <https://www.newstatesman.com/culture/2013/02/nobody-remembers-their-first-kill-importance-video-game-violence>

PlanzDooM. (2021, September 24). Immersive Sim (Concept). *Giant Bomb*. Retrieved August 26, 2021, from <https://www.giantbomb.com/immersive-sim/3015-5700/>

Quivy R. & Campenhoudt L. V. (2008), *Manual de Investigação Ciências Sociais*. 5ª edição, Lisboa: Gradiva, Publicações S.A.

Ramos, D. K. (2012). Ciberética: a ética no espaço virtual dos jogos eletrônicos. *Educação & Realidade*, 37(1), 319–336. <https://doi.org/10.1590/2175-623616374>

Reed, K., 2009, *Fallout 3 Oblivious*, Eurogamer, Retrieved July 4, 2021, from: <https://www.eurogamer.net/articles/fallout-3-review>

Reeves, B., Nass, B. (1996) *The Media Equation: How People Treat Computers, Television and New Media Like Real People and Pla*. OAI.

Remo, C. (2021, August 24). Revitalizing a Heritage: The Writing of *Fallout 3*. *Game Developer*. Retrieved July 6, 2021 from <https://www.gamedeveloper.com/design/revitalizing-a-heritage-the-writing-of-fallout-3?print=1>

Santos, J. M. (2012). *Introdução à ética*, Lisboa: Documenta, Sistema Solar, CRL.

Schott, G. (2016). *Violent Games: Rules, Realism and Effect*. London, United Kingdom: Bloomsbury Academic.

Schrape, N. (2014). Gamification and Governmentality. M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino & N. Schrape (ds.) *Rethinking Gamification* (pp. 2146). Lüneburg: Meson Press.

Schulzke, M. (2009, November 2). *Game Studies - Moral Decision Making in Fallout*. Retrieved November 7, 2020, from <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke>

Seraphine, F. (2018). *Ethics at Play in Undertale: Rhetoric, Identity and Deconstruction*. DiGRA.

Shapiro, M. A., Peña-Herborn, J., Hancock, J. T. (2006) Realism, Imagination and Narrative Video Games, Cornell University

Sicart, M. (2005, December 1). Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games | The International Review of Information Ethics

Sicart, M. (2009). The ethics of computer games. Choice Reviews Online, 47(02), 47–0687. <https://doi.org/10.5860/choice.47-0687>

Singal, J., 2016, Best game ever? No, but ‘Undertale’ warrants the hype, Retrieved July 6, 2021 from: <https://www.bostonglobe.com/arts/2016/02/11/best-game-ever-but-undertale-warrants-praise/gv23nHdE6ZYUcbhzTVdnYN/story.html>

Smalley, K. (2016). ‘UNDERTALE’ AND IMMANUEL KANT: ETHICS IN VIDEO GAMES. POPMATTERS. Retrieved June 17, 2020, from <https://www.popmatters.com/undertale-immanuel-kant-ethics-video-games-2495432738.html>

Spencer, C., (2017, August 21, The *Undertale* Drama, Retrieved July 8, 2021, from: <https://kotaku.com/the-undertale-drama-1798159975>

Uleman, J. K. (2009). An Introduction to Kant’s Moral Philosophy. State University of New York. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511801082>

Undertale Stats, Player Counts, Facts and News, 2021, Retrieved July 7, 2021, from: <https://videogamesstats.com/undertale-facts/>

Undertale. (n.d.-b). SteamSpy - All the Data about Steam Games. Retrieved July 6, 2021, from <https://steamspy.com/app/391540>

Undertale. (n.d.). IMDb. Retrieved July 8, 2021, from <https://www.imdb.com/title/tt5238848/awards>

Undertale. (2015, September 15). Metacritic. Retrieved July 6, 2021, from: <https://www.metacritic.com/game/pc/undertale>

Undertale. (2015, September 15). Metacritic. Retrieved July 6, 2021, from: <https://www.metacritic.com/game/pc/undertale/user-reviews>

Webster, A. (2008, November 11). *Fallout 3* censored in Japan, quest removed. Ars Technica. Retrieved July 8, 2021, from <https://arstechnica.com/gaming/2008/11/fallout-3-censored-in-japan-quest-removed/>

Young, G. (2013). Ethics in the virtual world: the morality and psychology of gaming. *Choice Reviews Online*, 51(03), 51-1780. <https://doi.org/10.5860/choice.51-1780>