



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
FACOMP – FACULDADE DE COMPUTAÇÃO  
CURSO DE BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

JONATAS ARAÚJO DA COSTA

**A VIOLÊNCIA E O DESENVOLVIMENTO MORAL NOS JOGOS  
ELETRÔNICOS**

CASTANHAL - PA

2023

JONATAS ARAÚJO DA COSTA

**A VIOLÊNCIA E O DESENVOLVIMENTO MORAL NOS JOGOS  
ELETRÔNICOS**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao colegiado da Faculdade de Computação da Universidade Federal do Pará, como requisito final para a obtenção do grau de bacharel em SISTEMAS DE INFORMAÇÃO.

Orientador (a): Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Yomara Pinheiro Pires

CASTANHAL - PA

2023

JONATAS ARAÚJO DA COSTA

## **A VIOLÊNCIA E O DESENVOLVIMENTO MORAL NOS JOGOS ELETRÔNICOS**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao colegiado da Faculdade de Computação da Universidade Federal do Pará, como requisito final para a obtenção do grau de bacharel em SISTEMAS DE INFORMAÇÃO.

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Yomara Pinheiro Pires  
**Orientadora - UFPA/FACOMP**

---

Prof. Dr. Igor Ruiz Gomes  
**Membro da Banca - UFPA/FACOMP**

---

Prof. Dr. Tássio Costa de Carvalho  
**Membro da Banca - UFPA/FACOMP**

CASTANHAL - PA

2023

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Hitboxes

Figura 2 - Modelo de Desengajamento Moral

Figura 3 - Teoria da Autodeterminação

Figura 4 - Arquétipos de Bartle

Figura 5 - Fluxo de Atividades da Pesquisa

Figura 6 - Interface no momento das escolhas em The Walking Dead

Figura 7 - Cenário de roubo do jogo The Walking Dead

Figura 8 - Cenário de ameaça do jogo The Witcher 3

Figura 9 - Cenário de ameaça do jogo The Walking Dead

Figura 10 - Cenário de suicídio do jogo The Witcher 3

Figura 11 - Cenário de suicídio do jogo The Walking Dead

Figura 12 - Cenário de assassinato do jogo The Witcher 3

Figura 13 - Cenário de assassinato do jogo The Walking Dead

Figura 14 - Cenário de sacrifício do jogo The Witcher 3

Figura 15 - Cenário de sacrifício do jogo The Walking Dead

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 - Cenários analisados do jogo The Witcher 3

Tabela 2 - Cenários analisados do jogo The Walking Dead

Tabela 3 - Comparação de Escolhas Uniformes e Ambivalentes

## **LISTA DE SIGLAS**

FPS	JOGOS DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA
GoA	GRADIENTE DE ABSTRAÇÃO
INGs	JOGOS NARRATIVOS INTERATIVOS
NPC	PERSONAGEM NÃO JOGÁVEL
RPG	JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS

## RESUMO

Os jogos eletrônicos transcenderam suas expectativas iniciais de pura diversão e agora, são parte simbiótica de uma sociedade voltada à tecnologia. Diante da necessidade de estudos direcionados aos jogos eletrônicos e tendo em vista a importância destes como um dos protagonistas da tecnologia e da cultura pós-moderna, o presente trabalho busca proporcionar uma discussão sobre os aspectos que contribuem para o engajamento moral na tomada de decisões de curto prazo em jogos eletrônicos; em oposição aos fatores compreendidos que fundamentam o desengajamento moral em jogos. Portanto, o trabalho propõe o uso de modelos teóricos que se baseiam no desengajamento moral e na teoria da autodeterminação para avaliar o envolvimento moral em jogos, abordando questões técnicas de mecânica e jogabilidade, além das escolhas morais em jogos com narrativa interativa.

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos, Tecnologia, Envolvimento Moral, Desengajamento.

## **ABSTRACT**

The electronic games have surpassed their original expectations of pure amusement, and now they are a symbiotic part of a technology-driven society and must be explored in their entirety as a cultural artifact. In view of the need for studies aimed at electronic games and considering the importance of them as one of the protagonists of technology and postmodern culture, the present work seeks to provide a discussion on the aspects that contribute to moral engagement in short-term decision moral choices in electronic games; as opposed to the understood factors that underlie moral disengagement in games. Therefore, the work proposes the use of theoretical models that build upon the moral disengagement model, and self-determination theory to assess moral involvement in games, addressing technical points of mechanics and gameplay, in addition to moral choices in games with interactive narrative.

**Keywords:** Games, Electronic games, Moral Engagement, moral disengagement.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
1.1 Contextualização	10
1.2 Justificativa	12
1.3 Objetivos	15
1.3.1 Objetivos Gerais	15
1.3.2 Objetivos Específicos	15
1.4 Estrutura do Trabalho	16
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO</b>	<b>16</b>
2.1 A mecânica de agressão e seu uso nos jogos eletrônicos	16
2.2 Modelo de desengajamento moral	19
2.3 Teoria da autodeterminação	22
2.4 Agência ética em jogos com narrativas interativas	25
2.4.1 Gradientes de abstração	27
2.4.2 Falta de avaliação em jogos competitivos	29
2.4.3 Escolha significativa	31
<b>3 MATERIAIS E MÉTODOS</b>	<b>33</b>
<b>4 ESTUDOS DE CASO</b>	<b>35</b>
4.1 Contexto dos jogos selecionados	35
4.2 Cenários escolhidos	37
4.3 Estatísticas do jogo	37
4.4 Roubar de alguém ausente	39
4.5 Uso de ameaças e violência	40
4.6 Ajudar um NPC a cometer suicídio	41
4.7 Assassinato ou ajuda para matar um NPC	43
4.8 Escolha quem sacrificar	44
<b>5 OBSERVAÇÕES DAS ESCOLHAS NOS CENÁRIOS SELECIONADOS</b>	<b>45</b>
<b>6 CONCLUSÕES</b>	<b>48</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>51</b>

## 1. INTRODUÇÃO

### 1.1 Contextualização

A sociedade atual é dominada pelo imaginário da comunicação e a mediatização da vida. Com as diferentes maneiras de socialização, consequência do surgimento da era do software e a ruptura das limitações geográficas e temporais, os jogos eletrônicos emergem como catarse da sociedade atual (Evangelista & Lepre, 2018). Na relação entre jogador e jogo cria-se uma dimensão na qual o jogador imerge em um mundo com diferentes probabilidades, personalidades e poderes, uma espécie de consolação em meio às regras e desaprovações da realidade (LIPOVETSKY, 2007).

Um estudo da *TechNET Immersive* apontou que a indústria de jogos está avaliada em US \$163,1 bilhões (Canaltech, 2021). Com isso, o setor é responsável por mais da metade do valor da indústria de entretenimento, com faturamento maior que o mercado de cinema e música juntos. O segmento de jogos no Brasil em 2021 movimentou R\$ 11,8 bilhões, colocando o país como o maior mercado da América Latina e o décimo segundo no ranking mundial, segundo a consultoria *Newzoo* (Folha de S.Paulo, 2022).

Apesar do grande sucesso dos jogos eletrônicos, existe uma preocupação quanto aos conteúdos abordados nesse tipo de entretenimento. A tensão entre a percepção dos videogames como entretenimento infantil e as demandas de um público adulto por conteúdo maduro fazem parte da discussão ética em torno do design de jogos (Sicart, 2015). Não apenas é debatido sobre como se deve tratar uns aos outros em ambientes online, mas também se questiona como se deve tratar personagens não jogáveis (NPCs) em jogos eletrônicos<sup>1</sup> (Hartmann, 2010).

---

<sup>1</sup> NPC é abreviação de Non-Playable Character, que se traduz como Personagem Não Jogável. Nos videogames, isso geralmente significa um personagem controlado pela máquina que possui um conjunto predeterminado de comportamentos que potencialmente afetará a jogabilidade.

Embora inúmeras concepções sobre moralidade e desengajamento moral em jogos tenham sido investigadas, pouco se sabe sobre os fatores que promovem o engajamento ético em videogames. De fato, promover tal engajamento não pode ser alcançado meramente por um inversor de fatores que promovem o desengajamento moral.

A moralidade vem de uma combinação de inatismo e aprendizado social, resultando em um domínio moral que varia de acordo com a cultura (Haidt, 2012). A maneira como a moralidade é vista em ambientes virtuais parte de uma perspectiva de um código moral estabelecido. Nesse caso, o próprio contexto situacional do jogo é importante quando se trata de ações morais.

O contexto situacional criado pelo jogo provém de uma combinação de mecânica, jogabilidade e história contada. O jogador interage com esses fatores que geram variados sentimentos e se diverte sobre eles. Porém, comumente ocorre em jogos eletrônicos a desconexão entre interação pela mecânica/jogabilidade e a história contada pelo enredo e escrita do jogo. Essa desconexão é definida como dissonância ludonarrativa (Hocking, 2007), e pode auxiliar no entendimento do porquê alguns jogadores terem ações discrepantes mesmo quando o objetivo do jogo seja o contrário.

Em *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020), por exemplo, houve um grande trabalho por parte dos desenvolvedores em tentar tornar a morte realista, brutal e levantar questões éticas. No entanto, segundo alguns jogadores, a empatia para com os inimigos humanos se esgotava após o massacre de centenas de NPCs. O choque inicial acerca do realismo proposto pelo jogo era diminuído pela mecânica de combate divertida que estimulava os jogadores a seguir pelo caminho mais violento. É possivelmente aqui que a dissonância ludonarrativa entra em ação.

Tal termo é uma tentativa de estabelecer a discussão sobre uma nova linguagem específica dos jogos, o que ainda é complicado, pois os jogos eletrônicos são relativamente novos e estão em constante desenvolvimento por meio da

tecnologia. A dissonância ludonarrativa, entretanto, não é um fracasso; é um dispositivo lúdico, semelhante a dispositivos literários como a justaposição.

Diante disso, a pesquisa se dedica a analisar e propor discussões sobre os aspectos que contribuem ou não para uma experiência coesa em jogos eletrônicos, observando os gatilhos capazes de gerar engajamento e desengajamento moral nesses ambientes virtualmente construídos. Para tanto, serão utilizados modelos teóricos que possibilitem avaliar o envolvimento moral em cenários violentos, assim como jogos que promovam agência ética. Por fim, sugere-se agenda de pesquisa com finalidade de contribuir com o aperfeiçoamento deste campo de investigação.

## **1.2 Justificativa**

Há muita violência humana nos jogos eletrônicos e diversos questionamentos são levantados a respeito desse assunto. Grandes franquias de jogos como *Assassin's Creed*, *Far Cry* e os principais jogos da *Rockstar Games* têm muitas mortes brutais, desmembramentos e mutilações. Por mais que o *feedback* visual e de áudio fornecido ajudem a humanizar a morte um pouco mais, os jogadores ficam insensíveis à medida que continuam.

Conforme um estudo sobre os jogos eletrônicos e a possível ética nos espaços virtuais, Ramos (2012a 2012b) tentou analisar a influência e a ressonância dos ambientes virtuais na realidade dos jogadores utilizando como método a cartografia, identificou que o jogador, no ambiente virtual, leva em consideração os aspectos éticos reais, mas de forma distinta.

Essa ética faz com que o jogador consiga avaliar as regras deliberadas visando orientar e apoiar o seu comportamento no mundo virtual, ou seja, o jogador realiza julgamentos que levam em consideração os conhecimentos, experiências e sentimentos do mundo real. Entretanto, sua ação moral virtual é baseada no fato de que, diferente do real, no mundo virtual, as leis e consequências não condizem com a da realidade “sendo possível agir de forma considerada por si mesmo como amoral

e segundo os parâmetros da realidade social no qual ele (sujeito) está inserido” (RAMOS, 2012a. p.333)

Para Juul (2019), os videogames possuem dois aspectos diferentes ao mesmo tempo: real e ficção. O primeiro refere-se ao fato de serem formados por regras reais com as quais os jogadores interagem e o ato de perder ou ganhar um jogo o torna um evento real; já o segundo aspecto, ficção, ocorre quando o jogador ganha um jogo matando um monstro, por exemplo. O monstro é ficcional, não é real. Sendo assim, um jogo eletrônico é tanto um conjunto de regras como um mundo de ficção e é, justamente, pelo mundo ficcional, que os videogames se desviam da realidade e dos jogos tradicionais não eletrônicos.

Outro ponto em questão é o porquê da violência ser um tema/mecânica tão universal nos jogos. A primeira suposição é o seu público jovem e masculino, tendo em mente que os jogos mais vendidos agora não existem do nada - eles foram construídos nesses quarenta anos de interação entre desenvolvedores e público.

A empresa de pesquisa de mercado focada em jogos *Quantic Foundry* (2016), investigou as 7 principais motivações dos jogadores, dentre as quais se destacaram no público masculino a "competição" e a "destruição". Portanto, ao assumir que seu público-alvo é jovem e masculino, a violência é a escolha fácil para um recurso central em jogos. Desse modo, os desenvolvedores continuam a ter como alvo esse público que comprou os jogos anteriores, pegando carona no sucesso anterior e reforçando suas suposições.

É presumível que outras mecânicas teriam uma representação maior nas listas de *best-sellers* se a história fosse diferente e outros setores do público tivessem sido direcionados de maneira mais uniforme. Ou talvez não. Talvez o grupo demográfico jovem e masculino fosse o único que poderia atingir os números de vendas de nível mais vendido como público-alvo.

Existem também os estúdios AAA<sup>2</sup> que são pouco criativos e muito avessos ao risco. Mesmo assim, um grande e conhecido público quer o tipo de jogo que eles fazem. Pela mesma razão, existem tantos filmes/séries de super-heróis. Avanços reais na narrativa e no *design* de jogos muitas vezes vêm do setor independente.

Por fim, há também a própria limitação tecnológica do que é possível se traduzir em jogabilidade, por exemplo, é muito difícil traduzir comédia em jogabilidade. Como funcionaria um jogo em que o jogador, precisa ser engraçado para avançar? Sistemas como esse seriam extremamente difíceis de projetar. O melhor que se tem, são as árvores de decisão em que certas respostas são pré-determinadas para serem o caminho certo. Essa é uma jogabilidade “chata” em comparação com a violência emergente.

Portanto, não é que a indústria seja míope e tenha decidido que só a violência vende. É que a violência é extremamente fácil de modelar em um jogo, enquanto conceitos abstratos como comédia são tão difíceis que não há uma maneira conhecida de implementá-los como jogabilidade.

Usando uma analogia com os robôs/IA descritos nos anos 60. Todos supunham que haveriam personalidades frias e calculistas que entenderiam palavras e responderiam de acordo, mas fariam barulho desajeitadamente e levariam tempo para computar respostas e seguir instruções de maneira literal (McCracken, 2019).

Esta foi uma estimativa totalmente errada de quais problemas eram difíceis e quais eram fáceis. Os robôs/IA podem realizar acrobacias, criar belas artes, compreender expressões idiomáticas e pesquisar petabytes de informações em uma fração de segundo, mas não conseguem manter uma conversa.

A linguagem acabou sendo super difícil, mas outras coisas nem tanto. Com os jogos, descobriu-se que certas coisas são fáceis de fazer na forma de jogo e outras são problemas que parecem ser intratáveis. É provavelmente isso que determina que

---

<sup>2</sup> Jogos AAA, ou Jogos Triplo-A, são jogos produzidos a partir de um orçamento gigantesco ou lançados por uma empresa já consolidada no mercado.

tipo de jogos são feitos. Um conjunto de obstáculos completamente diferente de como os filmes e livros são escritos.

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo Geral**

A pesquisa busca investigar como a interação proporcionada dentro de alguns jogos eletrônicos são capazes de desengajar e engajar moralmente o jogador, demonstrando que os jogadores podem momentaneamente tomar atitudes que diferem de seu sistema crenças morais. Com o intuito de conceder aos desenvolvedores uma visão mais aprimorada sobre as diferentes particularidades em cenários virtuais que possam auxiliar a fornecer ao jogador uma experiência adequada e desejada se tratando de violência.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Explorar diferentes jogos eletrônicos em sua forma intrínseca, observando como a linguagem, o *design* e as narrativas construídas interagem com os jogadores.
- Evidenciar por meio de modelos teóricos de envolvimento moral como o hábito de praticar a violência se insere no contexto dos jogos eletrônicos.
- Aplicar um estudo de caso para avaliar o engajamento e desengajamento em dois jogos eletrônicos através dos modelos teóricos de avaliação.
- Analisar por meio de escolhas significativas como alguns jogos eletrônicos são capazes de construir seu próprio ambiente moral e fornecer agência ética ao jogador.

### 1.3.3 Estrutura do Trabalho

O trabalho está estruturado da seguinte forma:

No capítulo 1 é apresentado a introdução que contém contextualização do tema, a justificativa e os objetivos do trabalho.

O capítulo 2 trata da fundamentação teórica que envolve os temas sobre a violência, mídia, tecnologia e videogames.

O capítulo 3 trata da metodologia utilizada no desenvolvimento deste trabalho

O capítulo 4 é destinado a aplicação do estudo caso

No capítulo 5 são analisadas as escolhas uniformes e ambivalentes na estrutura de árvores de decisão dos jogos selecionados para o estudo de caso.

No capítulo 6 é apresentada a conclusão do trabalho.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 A mecânica de agressão e seu uso em jogos eletrônicos

O diretor de jogos eletrônicos Alex Hutchinson, em entrevista ao Kotaku (2019), conta que gasta muito tempo pensando em como aqueles que não jogam podem perceber a violência, argumentando que o feedback sensorial recebido ao interagir com o jogo - a emoção de vencer e o medo de perder - faz muito do trabalho para tornar a violência gráfica abstrata em sua natureza. Os observadores não conseguem entender isso da mesma maneira e, portanto, podem ser mais repelidos pelas imagens sangrentas que estão vendo na tela (Kotaku, 2019).

Em 2019, um jogo chamado "*Rape Day*" foi alvo de grande controvérsia e provocou protestos públicos generalizados. Seu principal objetivo é ter relações sexuais não consensuais com mulheres durante um apocalipse zumbi, e busca fazer

exatamente o mesmo com quantas estiverem ao alcance, para acabar matando-as depois.

A jornalista Eva Cid (2019) explica em seu artigo relacionado ao assunto: “Há uma distância simbólica importante entre a mecânica de agressão nos videogames e simular uma violação.” Conforme ela diz, é difícil definir o que são as mecânicas de agressão e como elas são codificadas no universo simbólico dos videogames, visto que é complicado porque estão em toda parte, adquirem múltiplas formas e obedecem a diferentes propósitos. A diferença está que a grande maioria dos jogos violentos não procura reproduzir a sensação de ferir, torturar e assassinar alguém, mas *Rape Day* busca, sim, reproduzir a sensação de estuprar uma mulher (TRIVI, 2019).

Nos jogos de guerra, disparam-se milhares de projéteis para abater exércitos inteiros. É bastante gente. Mas esse tipo de mecânica são ações codificadas para fazer progredir em um ambiente virtual e superar obstáculos. A violência vivenciada nos jogos são impulsos contidos, sejam assassinatos por vingança ou defesa, porém sem suas evocações (Eva Cid, 2019). A questão parece não estar na presença ou ausência da violência, mas como ela é abordada, como é assimilada e qual o tratamento ético dado a ela na sociedade.

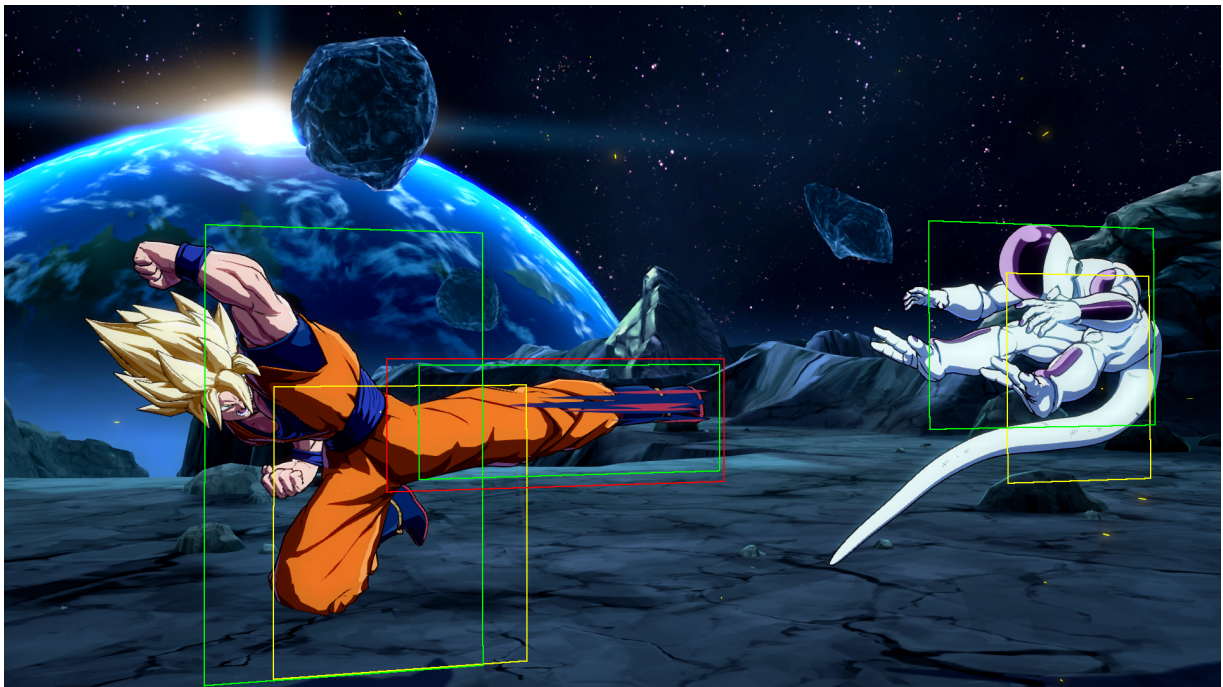
O termo “mecânicas” neste contexto refere-se às possibilidades de ação e interação presentes no mundo virtual de um dado videogame. Neste encontram-se incluídas ações sob o controle direto do jogador, como carregar um botão físico que faz um personagem virtual saltar, assim como ações que ocorrem segundo inteligência artificial e outros sistemas programados fora desse controle direto, requerendo atenção e/ou estratégia intelectual do jogador. 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 (SANTOS, 2021).

A violência é simples de simular e facilmente cria uma árvore de decisão complexa. Além disso, é visualmente atraente. Para elaborar, matematicamente, são

basicamente traços de linha e verificações de colisão para ver se os tiros/acertos se conectam com os inimigos, conforme demonstrado na figura 1.

A inteligência artificial de um oponente pode ser bem básica, é possível ajustar os parâmetros de movimento e ataque para torná-los desafiadores o suficiente. Mesmo com essa simulação/IA básica, se obtém uma árvore de decisão de ações e reações, junto a diferentes mudanças estratégicas. Adicionando a isso algumas boas explosões e efeitos de partículas e quase inevitavelmente se obtém um ciclo inicial de jogabilidade central envolvente.

Figura 1 - Hitboxes



Fonte: Arc System Works (2018)

Observa-se, portanto, que grande parte dos jogos são construídos em torno de agredir alguém ou algo. Todavia, é essa violência que vende e torna o jogo intuitivo, o combate é uma das maneiras conceitualmente mais fáceis de lidar com a interação no mundo do jogo. É possível construir mecânicas complexas ou difíceis para implementá-las, mas a ideia central é extremamente simples. Da mesma forma, a maioria das narrativas na história humana tem sido sobre conflito.

A violência é o meio padrão na resolução de divergências humanas, padrão no sentido de que quando os sistemas (como as leis) falham em resolver um problema, é ao uso da força que as pessoas sempre recorrem. Desse modo, são também amplamente reproduzidos em jogos eletrônicos, pois estes precisam de algum tipo de conflito ou obstáculo para superar e dar ao jogo uma sensação de progressão. A violência é basicamente o método arquetípico de remover obstáculos dentro de uma narrativa.

## **2.2 Modelo de desengajamento moral**

Os filmes e séries de TV constroem um engajamento moral a partir do julgamento ético das pessoas que os assistem, os vilões e mocinhos são assim definidos por suas ações dentro dessa percepção moralista, entretanto, os jogos eletrônicos conforme evoluíram foram capazes de criar mundos interativos onde o próprio jogador pode decidir qual conduta moral deseja seguir. Quando um jogador decide por seguir a conduta mais vil possível, não precisamente sugere que esta pessoa tem sua moralidade afetada, mas que existem mecanismos para se desligar moralmente ao jogar.

Azzi e Corrêa (2015, p. 215) esclarecem que as pessoas podem se desengajar em algumas situações e isso “não quer dizer que elas não tenham bons valores, que se comportem sempre em direções condenáveis ou não façam boas ações em outras situações”.

O desengajamento moral é o termo usado por Bandura (1999) para explicar como as pessoas se liberam de seus padrões morais para infligir ações danosas a outros, sem que se sintam culpadas por sua conduta não moral. São oito os processos postulados por Bandura (1999) para explicar as ações prejudiciais que os indivíduos realizam: Justificativa moral; Comparação vantajosa; Linguagem eufemística; Minimização, ignorância ou distorção das consequências;

Desumanização; Atribuição de culpa; Deslocamento de responsabilidade e Difusão de responsabilidade (Azzi, 2011).

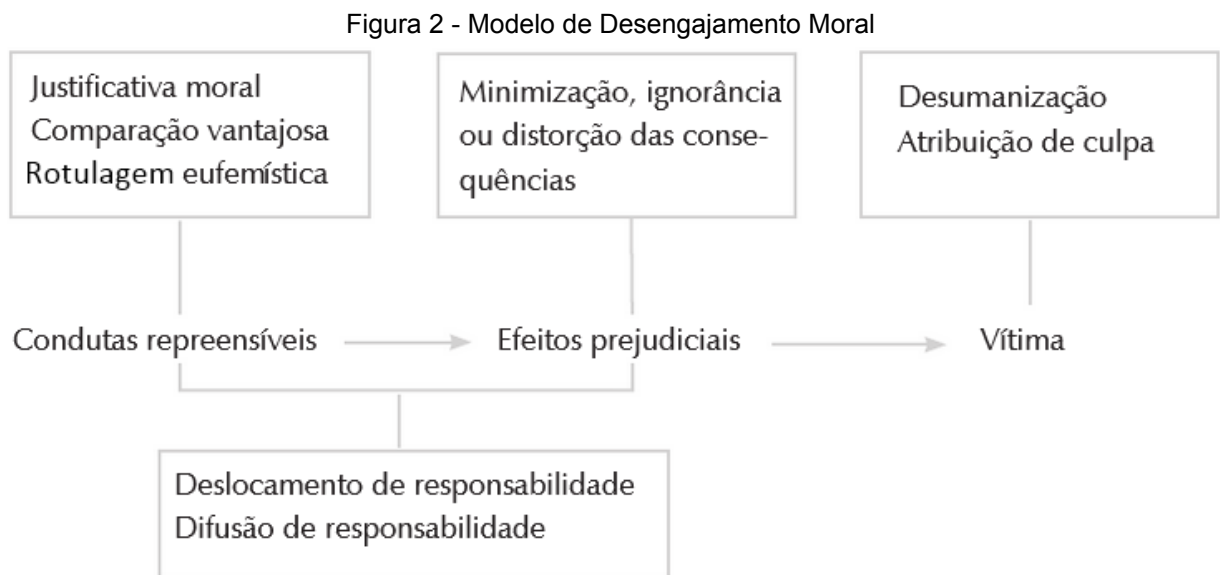
Para Bandura (2008), a capacidade de agir moralmente se dá por meio de processos de autorregulação que ativam autorreações no indivíduo, depois que ele faz uma avaliação comparativa em relação a um determinado padrão de comportamento. Através do pensamento antecipatório, o indivíduo pode prever as possíveis consequências negativas de um determinado comportamento que se considera recriminável, “o que em um processo de autorregulação do comportamento tende a inibir a ação antissocial” (AZZI; CORRÊA, 2015, p. 199).

O modelo de desengajamento moral mostra que os jogos podem fornecer gatilhos para desengajar moralmente os jogadores a fim de desfrutar do conteúdo de jogo violento. O modelo afirma que, embora os jogadores considerem os NPCs como entidades quase sociais, eles não gostam de infligir violência virtual a eles por causa de traços disfuncionais de personalidade, mas sim porque o contexto do jogo cria um desligamento cognitivo automático de seus padrões morais internos (Hartmann & Vorderer, 2010).

Isso indica que uma variedade de pistas pode enquadrar atos violentos como não problemáticos para uma situação particular. Nessas pistas existem indicações a serem encontradas para o engajamento moral dentro dos jogos eletrônicos. Para cada sugestão de desengajamento moral, pode-se encontrar um aspecto que deve ser importante para o envolvimento moral:

- (1) A gravidade da má conduta de um oponente e o uso da violência como uma forma apropriada de ação; Isso mostra a importância da natureza da situação e uma compreensão da conduta apropriada
- (2) A desumanização das vítimas; Isso mostra que a relação do sujeito com as partes envolvidas importa
- (3) Justificativa moral; Isso sublinha a hierarquia interna de valores do sujeito
- (4) Um desprezo ou distorção das consequências da violência; Isso indica que a consciência e a compreensão das possíveis consequências são importantes.

As pistas são fortemente baseadas na visão de Bandura (1986) sobre o desengajamento moral (Figura 2). Ele afirma que o desengajamento moral pode centrar-se: na reconstrução da própria conduta para que não seja considerada imoral; a operação da agência de ação para que os perpetradores possam minimizar seu papel em causar danos; às consequências que fluem das ações; como as vítimas de maus-tratos são vistas (desvalorizando-as como seres humanos e culpando-as pelo que está sendo feito a elas).



Bandura, A. (1999). Modelo de Desengajamento Moral.

Há quatro coisas importantes a serem observadas: Primeiro, as informações fornecidas ao jogador antes do momento de desengajamento são importantes, pois podem formar a base da justificativa do jogador. Assim, enquadrar um oponente como um vilão ou desumano pode desencadear um desengajamento moral em um encontro com esse oponente. Em segundo lugar, o contexto ou situação em que a ação ocorreria é importante para julgar se o ato seria julgado como apropriado ou imoral. Terceiro, as consequências implícitas também são um fator para o desengajamento moral. Quarto, os jogadores geralmente aprendem a retórica procedimental do jogo por meio da interação, permitindo o gerenciamento moral.

### 2.3 Teoria da autodeterminação

A autodeterminação é um fator vinculado ao bem estar psicológico. Segundo o dicionário Aurélio, trata-se do ato ou efeito de decidir por si mesmo, ou seja, é o processo de tomar as próprias decisões e controlar a própria vida. A teoria da autodeterminação, sugere que as pessoas estão motivadas para crescer e mudar devido a necessidades psicológicas inatas e universais: a necessidade de relacionamento (conexão), a da competência, e a da autonomia.

A motivação intrínseca ocorre quando o indivíduo decide realizar determinada atividade apenas por satisfação, não levando em consideração algum tipo de recompensa. Assim, é importante que se conheça seus valores internos, possa dimensionar uma situação para agir de forma adequada, se sinta relacionado com as partes envolvidas e leve as possíveis consequências de suas ações em relação a ele. Se olhar esses aspectos em relação à motivação intrínseca, pode-se observar que eles coincidem com os impulsos da teoria da autodeterminação: relacionamento, competência e autonomia (Figura 3).

A relação com a vítima ou parte envolvida é uma questão de relacionamento. O entendimento da natureza da situação e a compreensão das ações e consequências apropriadas são sobre conhecimento e controle: competência. A hierarquia interna de valores é uma questão de autonomia. A teoria da autodeterminação considera os sentimentos de autonomia, competência e relacionamento como essenciais para o bem-estar psicológico. No entanto, parece que essas necessidades também fornecem condições para o engajamento moral. Frustrar qualquer uma dessas três condições pode resultar em desengajamento moral. A seguir serão descritas as três condições da Teoria da autodeterminação.

**Necessidade de Relacionamento.** Ao lidar com uma situação que requer ação moral, o relacionamento é considerado fundamental para ser motivado a agir de acordo com suas crenças. Quando tal conexão não é sentida, pode-se retirar-se da situação sem sentimentos de culpa, pois é possível convencer de que o assunto não

lhe diz respeito. O relacionamento se reflete em empatia e simpatia. O sentimento de relacionamento é, portanto, uma condição para se sentir afetado pela situação e pelas partes envolvidas em um nível emocional.

**Necessidade de Competência.** O sentimento de competência é uma condição importante para agir de acordo com o código moral de alguém, pois sem ele pode-se derivar e perceber substancialmente menos significado das ações. Sentir-se competente inclui sentir que tem o conhecimento, as habilidades e o controle para agir de acordo com as crenças pessoais. Na verdade, um jogo pode exercer pressão sobre esses sentimentos por meio da exibição de pistas extrínsecas conforme revelado no modelo de desengajamento moral.

**Necessidade de Autonomia.** A autonomia é considerada necessária para se discernir dos outros como o agente para representar suas crenças morais. Em outras palavras: um senso de autonomia pode motivar a assumir responsabilidades em uma situação ao ver a diferença de si mesmo em relação aos outros. A sensação de autonomia é a de ter um livre arbítrio. Estudos têm mostrado que as pessoas são mais propensas a trapacear quando sua crença no livre arbítrio é reduzida (Vohs et al, 2008). Além disso, a crença reduzida no livre arbítrio tornaria as pessoas mais agressivas e menos propensas a ajudar alguém em necessidade (Baumeister et al, 2009). O sentimento de autonomia é, portanto, condicionado a se sentir moralmente engajado.

Figura 3 - Teoria da Autodeterminação



Fonte: <https://medium.com/play-driven-design>

Segundo Santos et al (2018), originada no final do século XX, “a Teoria da Autodeterminação é apresentada como um modelo que investiga as necessidades psicológicas básicas de autonomia, competência e pertencimento de todos os indivíduos e as construções sociais geradas pelo ambiente” (apud RYAN; DECI, 2000, p. 59). Para os autores, as necessidades psicológicas básicas surgem naturalmente, enquanto as necessidades sociais surgem a partir das experiências já vivenciadas ou sendo vivenciadas, únicas, pessoais e que surgem ao longo do tempo.

A autodeterminação distingue duas importantes questões motivacionais: o conjunto de razões internas ao sujeito (motivação intrínseca), e o conjunto de razões externas ao sujeito, chamado de motivação extrínseca.

A partir da teoria da autodeterminação, pode-se entender que os impulsos para relacionamento, competência e autonomia são fatores importantes de motivação para agir de acordo com suas crenças. Todavia, deve-se considerar que um jogo é uma interface e um meio; como um jogo medieval, ele requer interação com o jogador para completar a experiência.

A oscilação entre a suspensão da descrença e a imersão é um fator complexo na compreensão da moralidade nos jogos. Os jogadores têm motivações distintas para interagir com um jogo. Como tal, a agência ética será facilitada se um mundo de jogo apresentar um ambiente (ou conteúdo) do qual um jogador específico pode criar significado. Pois, de fato, sem essa imersão significativa, um jogador pode facilmente se distanciar de seu comportamento no jogo e se desligar moralmente, justificando suas ações como sem sentido ou de brincadeira.

Se as consequências no jogo forem distorcidas de uma maneira que se tornem, por exemplo, eufemísticas, esteticamente agradáveis ou engraçadas, pode desengajar os jogadores emocionalmente e despertar a curiosidade para experimentar as consequências (Hartmann et al, 2010). Assim, a consciência do jogo como um meio pode levar os jogadores a interagir de forma diferente com o conteúdo à medida que mudam de mentalidade. Para obter uma resposta fiel de um jogador (assim como um jogador gritaria se algo no jogo o assustasse), a imersão é a chave. Idealmente, o jogador deve se sentir imerso no jogo, ao ponto de não perceber o que está ao seu redor e reagir emocionalmente aos eventos do jogo.

#### **2.4 Agência ética nos jogos com narrativa interativa**

No mundo real uma narrativa envolve elementos como história, tempo e ambiente. Está presente em todos os lugares e sociedade. Por meio de uma narrativa compreendemos o mundo que nos cerca e estabelecemos relações com outras pessoas.

Segundo (Busarello, 2010):

No ambiente virtual estas narrativas nos envolvem de outras formas, diferentes das do mundo real, nos jogos, por exemplo, não somente participamos das ações, como as cometemos [...] Através das narrativas dos games os jogadores são transportados para o mundo virtual, podendo interagir, participar e transformar o espaço [...] O desenvolvimento tecnológico faz surgir novas formas de interação e participação no ambiente digital, onde os games se apresentam como importante artifício. Uma narrativa digital deve permitir ao usuário vivenciar categorias estéticas que estimulem o processo de imersão [...] Entendemos que uma narrativa em ambiente digital deve sempre estabelecer certa interação entre os usuários e a história.

A narrativa digital oferece três categorias estéticas que possibilitam uma maior interação com o ambiente virtual e com a história: a) imersão ao ambiente que possibilita ao usuário transportar-se para outro mundo sem sair do lugar; b) a transformação que permite ao usuário a possibilidade de transformar o que quiser no ambiente digital durante sua jornada; c) Agência é a capacidade de realizar ações significativas na narrativa e ver os resultados dessas decisões e escolhas (Bussarelo, 2010).

Janet Murray (1998) define a agência como “o poder satisfatório de tomar medidas significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”. A maioria dos jogos de narrativa interativa seguem uma estrutura de árvores de decisão de ramificação e gargalo (Aswell, 2015). À medida que o jogador avança na narrativa fazendo escolhas, ele define o caminho que é traçado ao longo da árvore. Isso resulta na exibição de um específico enredo ou cenas específicas, esses entretenimentos são comercializados como jogos que se adaptam as escolhas do jogador e contam histórias personalizadas de acordo com a forma jogada.

Eles fornecem "movimento livre dentro de um espaço limitado", sugerindo aos jogadores diferentes escolhas que resultam em alguns desvios, mas mantendo a trajetória geral a mesma ao fazer as árvores de decisão convergirem em certos pontos do jogo - mantendo assim uma progressão geral (Smethurst & Stef, 2015). A noção de agência nesses jogos, portanto, depende fortemente da percepção do jogador de ter opções diferentes. Isso se torna significativo devido à maneira como o

jogo apresenta certas opções, mas evita fornecer feedback sobre o valor de uma opção.

#### **2.4.1 Gradientes de abstração**

Nos jogos eletrônicos, segundo Sicart (2009), existem dois GoAs (*Gradient of Abstractions*) dominantes: o primeiro é limitado à interação direta entre os agentes (jogadores) e a máquina por meio da mecânica do jogo. Este gradiente diz respeito a todas as operações de entrada/saída realizadas por e para a modificação do estado do jogo dentro das limitações do sistema de regras. São os mecanismos internos do jogo, sua natureza processual como um sistema (Murray 1997; Bogost 2007).

O segundo GoA é aplicável a jogos que compreendem o sistema de jogo como simulação e os agentes como agentes éticos. Isso expande o GoA anterior e adiciona uma camada semântica. O sistema de jogo é, nesta camada, mais do que um simples estado de máquina: compreende todos os níveis aurais/estéticos, conferindo significado cultural aos elementos processuais do estado de máquina do jogo.

Essa perspectiva informativa sobre a ontologia dos jogos fornece uma estrutura para a análise da ética dos jogos. Também fornece argumentos sobre por que alguns jogos não são relevantes para a teoria ética. Por exemplo, o jogo Tetris (Pajitnov, 1985) não é relevante para a teoria ética, visto que o procedimental domina o aspecto semântico: compreender plenamente a semântica do jogo não é crucial para a experiência do jogo (Sicart, 2009). Para jogar Tetris basta entender as regras e a mecânica.

Os jogos abstratos, então, são aqueles jogos que privilegiam a importância do procedimental sobre o GoA semântico. Resumindo, o GoA procedimental compreende o projeto e a implementação do jogo como estados de máquina, com as mecânicas básicas e regras que determinam a interação dos agentes de entrada com o sistema. O GoA semântico compreende as camadas de significado que

entendemos como o mundo do jogo - as razões pelas quais os jogadores estão emocionalmente ligados ao jogo, entendem como jogá-lo e fazem escolhas. Os agentes neste gradiente estão preocupados com a comunidade de jogadores, os valores culturais e éticos do jogo e as conexões do jogo (Sicart, 2009).

Alguns jogos como Fable (Lionhead Studios, 2004) até tentaram implementar a ética como parte de sua experiência de jogo. Entretanto, algumas das escolhas dadas aos jogadores são medidas pelo sistema de jogo, que gera uma avaliação ética do jogador com base em parâmetros morais pré-determinados. Nesses jogos, atos de violência maldosos concedem pontos “malvados”, enquanto ações mais positivas garantem uma pontuação de “bondade” mais alta.

Os jogos que empregam a ética como parte de sua jogabilidade dessa maneira, estão sujeitos a alienar o jogador de refletir sobre a ética de suas ações e terceirizar a avaliação moral para um sistema fechado e pré-projetado, o jogo efetivamente limita a ação ética dos jogadores.

É por isso que jogos como Fable acabam falhando em promover a ação ética dos jogadores no jogo: eles não apenas não conseguem transmitir a complexidade das capacidades éticas aos jogadores, mas também desaprovam suas necessidades construtivistas. A experiência ética nesses jogos limitam-se a um mero cálculo de possibilidades, números e escolhas que não afetam a constituição ética do jogador como agente.

Desse modo, para que os jogadores experimentem um grande envolvimento moral em um videogame, o jogo deve fornecer uma jogabilidade ética eficiente. Considerando os jogos eletrônicos como sistemas de informação e os jogadores como agentes éticos, é importante que o GoA semântico esteja acima do GoA procedural ao discutir a jogabilidade ética. Logo, uma abordagem de videogames que depende fortemente de semântica como jogos narrativos interativos se mostra interessante para o corpus de ética em jogos.

Nos jogos com narrativa interativa, a semântica do jogo é muito importante para o jogador, pois orienta suas interações com o sistema. Por exemplo, o jogador

frequentemente é solicitado a coletar certos objetos ou informações pesquisando no ambiente virtual e conversando com NPCs. Compreender e usar as informações apresentadas é fundamental para as experiências desses jogos. Assim, pode-se considerar que os jogadores que gostam desses jogos entendem sua interação no jogo como mecânica e significativa.

A ética em jogos pode, dessa forma, não ser entendida apenas olhando para o seu design, mas deve ser analisada pela interação com o jogador devido a estes GoAs (Sicart, 2009). Porém, como pré-requisito, o jogo precisa fornecer uma agência ética; seu mundo precisa refletir sobre as escolhas morais e essas escolhas morais devem ter semelhanças com as escolhas morais da vida real, ou não seriam entendidas como escolhas morais (Sicart, 2009). Os jogos narrativos interativos ou INGs (*Interactive Narrative Games*) proporcionam uma agência ética por meio de seu foco na semântica e no design ambíguo.

#### **2.4.2 Falta de avaliação em jogos competitivos**

Os jogos competitivos geralmente não permitem que a mecânica de jogo pacifista do jogador alcance o mesmo objetivo dos INGs. Os jogos competitivos mostram feedback em termos de pontuação ou números incrementais que podem ser interpretados como uma avaliação de sua jogabilidade.

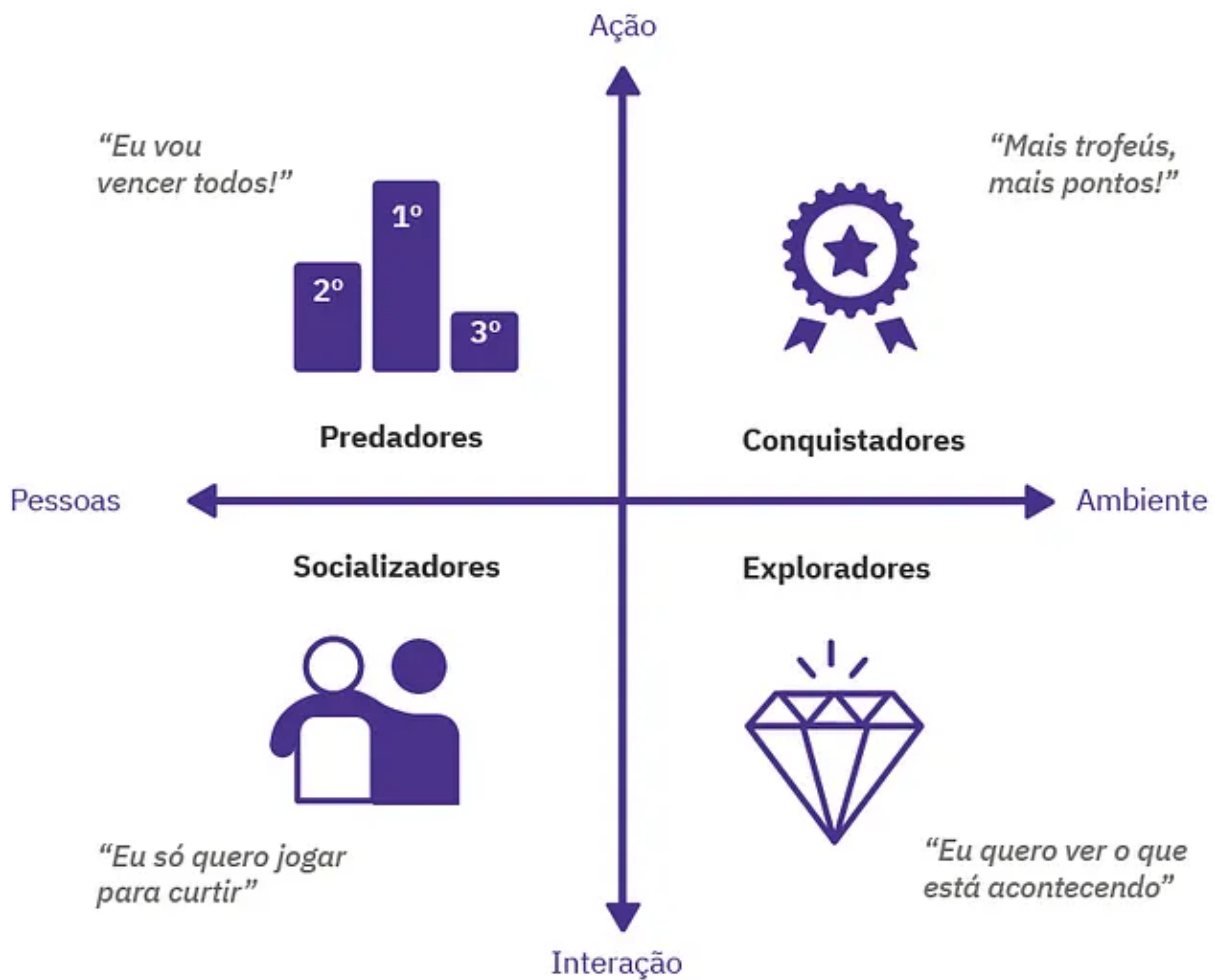
Projetar e desenvolver um jogo FPS<sup>3</sup> competitivo ou mesmo um jogo de estratégia orientado para o combate é por vezes menos complexo do que um jogo baseado em interações sociais, portanto, na maioria das vezes, os jogos evitarão interações sociais complexas, a menos que sejam integrantes da jogabilidade. Como os INGs carecem de elementos de design competitivo explícito e feedback avaliativo, o objetivo do jogo não é "vencer", mas sim "experimentar" (atuando na narrativa).

---

<sup>3</sup> Os jogos FPS (ou *First-Person Shooters*, em inglês) são jogos em que a visão do personagem é em primeira pessoa e a mesma do jogador, para maior imersão. Títulos do gênero são geralmente focados em tiro, ação com armas de fogo ou brancas para combate corpo a corpo, com algumas variações.

Richard A. Bartle (2005) em seu livro categorizou os jogadores em quatro tipos dependendo de suas motivações para jogar e do comportamento em um ambiente de jogo (Figura 4): predadores, conquistadores, socializadores e exploradores. Isso se tornou um guia para designers e desenvolvedores de jogos, ao escolher uma mecânica de jogo para gamificação em outras indústrias, por exemplo, fazer ferramentas para educação ou marketing.

Figura 4 - Arquétipos de Bartle



Fonte: <https://medium.com/pretux>

Portanto, tratando-se de um design voltado à exploração, o jogador pode ter que interagir mais intensamente no que diz respeito à produção de sentido para o

conteúdo do jogo e pode levar a um maior investimento emocional com o conteúdo ficcional.

“As ramificações narrativas que o jogador não percorre, mas percebe as possibilidades, são tão importantes para a compreensão da história quanto os eventos que realmente acontecem na tela. Alguém poderia razoavelmente argumentar que esta narrativa abrangente ou narrativa fantasma é ainda mais poderosa do que a própria narrativa, uma vez que ela se conforma com a imaginação do jogador para criar coisas que poderiam ter sido que os desenvolvedores do jogo não poderiam ter antecipado ou incluído no jogo.” (Smethurst, 2015)<sup>4</sup>

Assim, a maneira como um jogador progride em um caminho através de suas ações, percebendo-o como diferente de outros caminhos possíveis, torna suas ações (mais) significativas. Na verdade, o significado de suas ações ou escolhas está fortemente conectado à maneira como percebem as consequências dessas ações e escolhas. Se o jogador sentir vontade de escolher a opção A ou a opção B terá exatamente o mesmo resultado, ele pode não perceber o ato de escolher ser significativo.

### **2.4.3 Escolha significativa**

As escolhas não são simplesmente consideradas significativas na forma como exibem diferentes opções. Para definir uma escolha feita no jogo como significativa, são necessários quatro componentes: (1) Consciência: O jogador deve estar um pouco ciente de que está fazendo uma escolha (perceber uma diferença em suas opções), (2) Consequências da jogabilidade: A escolha deve ter consequências que sejam ao mesmo tempo voltadas para a jogabilidade e esteticamente, (3) Lembretes: O jogador deve ser lembrado da escolha que fez após tê-la feito, e (4) Permanência:

---

<sup>4</sup> Tradução livre do autor do texto original: “The narrative branches that the player does not travel down but perceives as possibilities are just as important to their understanding of the story as the events that actually play out on the screen. One could reasonably field the argument that this overarching anti-narrative or phantom narrative is even more powerful than the narrative itself, since it colludes with the player’s imagination to create might-have-beens that the game’s developers could not possibly have anticipated or included in the game.” (Smethurst, 2015)

O jogador não pode voltar e desfazer sua escolha após explorar as consequências (Morrison, 2013).

Nos INGs, a forma como essas diferentes opções são representadas costuma ser uma combinação desses aspectos. Primeiro, o jogador é informado de que há uma escolha e são apresentadas diferentes opções. Em segundo lugar, o jogo fornece jogabilidade e consequências esteticamente orientadas, por exemplo, seguindo um ramo narrativo diferente. As consequências são frequentemente mostradas em uma cena de corte. A permanência é criada mostrando às vezes essas consequências somente depois de salvar o progresso e carregar uma cena diferente.

Outras vezes, a permanência é criada não mostrando as consequências logo após a escolha, mas deixando o efeito aparecer mais tarde no jogo. Dessa forma, o jogador pode entender que suas ações são significativas ao ser lembrado de sua escolha. No entanto, outros "lembretes" que não estão vinculados às consequências não serão considerados significativos. Se o jogador simplesmente fosse lembrado de que escolheu a opção "A" sem "A" significando uma consequência, o lembrete não teria nenhum propósito e poderia até interferir com a sensação de imersão do jogador. Em suma, o sentido das escolhas está vinculado a uma percepção de diferentes opções, com diferentes consequências que não podem ser facilmente alteradas posteriormente.

### 3. MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa é de caráter exploratório com intuito de adquirir familiaridade com a temática e poder iniciar os estudos a partir das hipóteses que já foram formuladas (Mindminers, 2022). Dessa maneira, busca-se obter um número de informações adequado para a coerência narrativa deste projeto, fazendo levantamento bibliográfico acerca do assunto a partir de diferentes materiais já publicados em diferentes momentos históricos, colocando em diálogo diferentes autores e dados. Por meio da pesquisa qualitativa segue-se apresentando os resultados através de percepções e análises, procura-se interpretar aspectos imateriais, como opiniões, intenções, pensamentos, comportamentos e sentimentos.

Dois jogos que se enquadram nos critérios de escolha significativa foram selecionados para análise qualitativa de como eles fornecem agência ética: *The Witcher 3: Wild Hunter* (2015) da *Cd Projekt Red* e *The Walking Dead* (2012) da *Telltale Games*, ambos os jogos seguem uma estrutura de ramificação e gargalo. Isso significa que, embora os jogadores possam seguir diferentes ramos da narrativa, as ramificações convergem em certos pontos para manter um enredo geral (Ashwell, 2015).

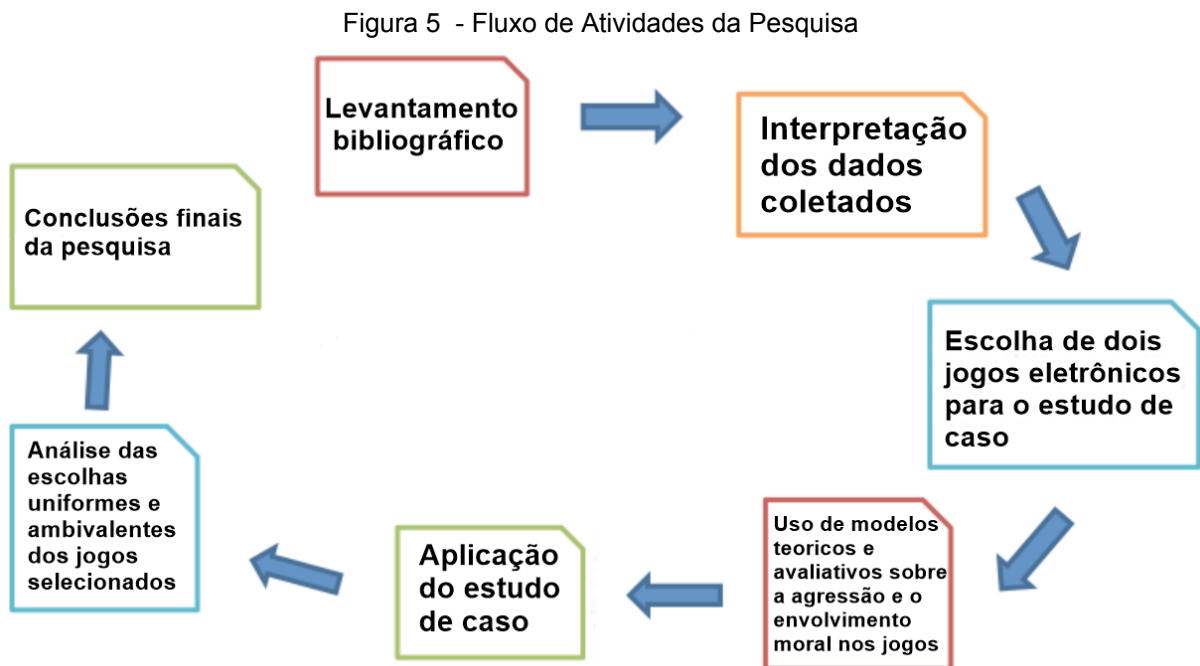
O estudo de caso consistiu em analisar o envolvimento moral nesses jogos de narrativa interativa por meio da Teoria da Autodeterminação, pela interferência do relacionamento, competência e autonomia. Se a interferência for baixa, espera-se que o jogo permita um alto envolvimento moral.

As estatísticas utilizadas no estudo de caso são sobre as respostas dos jogadores para verificar se o sentimento geral se alinha com as ideias anteriores de engajamento moral (seção 2.4). Para interpretar as estatísticas, observou-se como se deu a distribuição das respostas em cada cenário dos jogos e que foi

documentado pela comunidade de fãs online nas páginas de discussão dos jogos no fórum Reddit<sup>5</sup>.

Em seguida, foi feita uma análise sobre as escolhas ambivalentes e uniformes (seção 5) dos cenários escolhidos em cada jogo. Respostas com porcentagens altas podem revelar situações em que os sinais são unificados ao apontar para engajamento moral ou desengajamento moral. Isso pode mostrar que os sinais no jogo afirmam uma crença presente ou que há sinais fortes que permitem ao jogador se desvencilhar. Em contraste, uma distribuição mais homogênea entre as respostas pode revelar situações mais complexas.

A figura 5 a seguir descreve as etapas já mencionadas acima e realizadas na pesquisa:



Fonte: autor

<sup>5</sup> Reddit é um fórum virtual gratuito em que as pessoas podem conversar sobre diversos assuntos em comunidades específicas.

## 4. ESTUDO DE CASO

### 4.1 Contexto dos jogos selecionados.

Os jogos selecionados foram *The Witcher 3: Wild Hunter* (2015) da *Cd Projekt Red* e *The Walking Dead* (2012) da *Telltale Games*. A razão para selecionar esses jogos em particular é que eles apresentam os momentos de escolha e uma progressão narrativa de maneira distinta. Quando um jogador precisa tomar uma decisão no *The Witcher 3*, o jogo pausa a progressão em andamento na tela e exibe as opções disponíveis que representam as escolhas ou atitudes do jogador. O jogo permanece neste estado até que o jogador dê entrada para qualquer uma das opções, porém, existem alguns poucos momentos do jogo em que a escolha tem um período limitado de tempo para ser feita.

Essa forma de tomar decisões está em nítido contraste com a maneira como o *The Witcher 3* incorpora os momentos de tomada de decisão, já que o *The Walking Dead* sempre limita o tempo para dar respostas. O jogo retarda qualquer ação em andamento na tela e assim que as opções (com os controles correspondentes) aparecem, uma barra se desfazendo aparece abaixo das opções (Figura 6). Quando a barra se dissipa, as opções desaparecem da tela. Em alguns casos, isso fará com que o personagem principal não tome qualquer ação, enquanto o jogo continua.

Dessa forma, o jogo mostra que não realizar uma ação também pode ser uma forma de lidar com uma situação. No entanto, não realizar nenhuma ação pode colocar o personagem jogável em perigo, antagonizar NPCs ou ter consequências trágicas. A opção de abster-se de qualquer ação nem sempre está disponível.

Figura 6 - Interface no momento das escolhas em The Walking Dead



Fonte: Telltale Games (2012). The Walking Dead

A diferença na representação da escolha relacionada ao tempo, portanto, produzirá resultados diferentes. Pode-se esperar que a extensão do tempo (congelando a ação) e permitindo a exploração das consequências resultará em uma tomada de decisão mais deliberada. Também pode-se esperar que o tempo limitado para fornecer feedback no *The Walking Dead* resulte em tomadas de decisão menos deliberadas e até mesmo em feedback não intencional.

No geral, o conteúdo e a estrutura dos jogos diferem substancialmente. *The Walking Dead* tem um conteúdo violento mais contido dentro de sua estrutura de um jogo narrativo interativo, um ritmo de ação razoável e é mais ambíguo em relação aos NPCs, onde muito dos relacionamentos são de curta duração e os personagens nos quais o jogador pode investir não necessariamente mostrarão reciprocidade. Em *The Witcher 3*, a maioria dos personagens recompensará pelo menos um pouco o comportamento amigável. Efetivamente, o feedback geral dado no *The Witcher 3* deve refletir mais engajamento moral do que o feedback dado no *The Walking Dead*.

## 4.2 Cenários escolhidos

Ao comparar os cenários de escolha de ambos os jogos, encontrou-se certos temas recorrentes que giram em torno da moralidade. Estes são:

- Roubar de alguém ausente
- Uso de ameaças e violência
- Ajudar um NPC a cometer suicídio
- Assassinato ou ajuda para matar um NPC
- Escolha quem sacrificar

O tema de salvar e matar NPCs pode ser dividido em mais três subtemas: (1) ajudar um NPC a cometer suicídio, (2) matar um NPC ou ajudar e encorajar a matar e NPCs, e (3) sacrificar um NPC ou outro. Como esses temas refletem cenários morais convencionais, é interessante ver como eles são representados em ambos os jogos.

Em relação às escolhas significativas, as escolhas mais importantes giram em torno de salvar e matar outros NPCs. Para fins exploratórios, também se examinou o roubo e o uso deliberado da violência acima de outros meios. Para *The Witcher 3*, as escolhas menores foram excluídas, se concentrando mais em quais escolhas morais são apresentadas como significativas. Para ver se esses cenários de temática moral são considerados uniformes ou ambivalentes, essa divisão será primeiro explicada com mais detalhes.

## 4.3 Estatísticas dos jogos

Explorando como os jogadores escolhem agir nesses jogos, buscou-se as estatísticas sobre algumas das escolhas morais dentro dos jogos. As estatísticas mostradas em *The Walking Dead* são coletadas em escala global e mostradas ao fim do episódio, porém, quando se trata de um jogo com elementos RPG como *The Witcher 3*, não existe essa coleta de dados no jogo, a narrativa da história ocorre de

maneira muito mais abrangente. Portanto, foram coletados em alguns formulários Google no Reddit com a porcentagem de algumas escolhas dos jogadores nas missões mais relevantes<sup>6</sup>, assim como opiniões dos jogadores em diferentes cenários. Ambos os jogos venderam milhões de cópias, tornando as estatísticas de escolha valiosas para entender a reação geral dos jogadores ao jogo.

As estatísticas de escolha de *The Witcher 3* e *The Walking Dead* mostram uma diferença na estrutura; *The Witcher 3* faz uma distinção entre escolhas principais e secundárias, enquanto o *The Walking Dead* não. Por razões comparativas, o presente estudo focou nas principais escolhas, mas utilizará de algumas escolhas secundárias e ações do *The Witcher 3*, pois é intenção da pesquisa comparar as diferentes mecânicas desses jogos.

As escolhas foram divididas entre uniformes e ambivalentes. As escolhas uniformes são definidas por claras maiorias em opções particulares. Isso significa que quando há duas opções para uma escolha e uma dessas opções tem 75% ou mais, a escolha é considerada 'uniforme'. Espera-se que as escolhas uniformes mostrem uma relativa alta disponibilidade de competência, relacionamento e autonomia ou um completo desengajamento moral.

As escolhas ambivalentes são definidas por sua distribuição, aproximando-se de uma divisão uniforme de porcentagens sobre as opções. Isso significa que uma escolha com duas opções é considerada "ambivalente" se as porcentagens de escolha estiverem entre 50/50 com um desvio de 9%. Assim, até 59% e até 41% é considerada ambivalente. Uma escolha também é considerada ambivalente se as três respostas tiverem cerca de 33% cada (Dechering & Bakkes, 2018).

Espera-se que as escolhas ambivalentes tenham relativa baixa disponibilidade de competência, relacionamento e autonomia ou apresentem sinais mistos.

Duas observações gerais sobre as estatísticas de escolha podem ser feitas:

(1) As estatísticas de escolha mostram que as reações variaram como se pode

---

<sup>6</sup> O jogo *The Walking Dead* fornece estatísticas das escolhas dos jogadores de modo geral ao fim de cada capítulo, isso facilitou a coleta de dados. Se tratando do jogo *The Witcher 3*, foi necessário o uso de uma enquete e dois formulários google publicados no Reddit pelos jogadores.

esperar de diferentes jogadores que jogam o jogo à sua maneira. No entanto, isso significa que, embora tenha a opção de se retirar das opções violentas, alguns jogadores optaram por agir violentamente enquanto havia outra opção disponível. É possível inferir com isso o desengajamento moral ou falta de imersão em alguns jogadores.

(2) Alguns momentos de escolha mostraram uma clara maioria para uma determinada resposta.

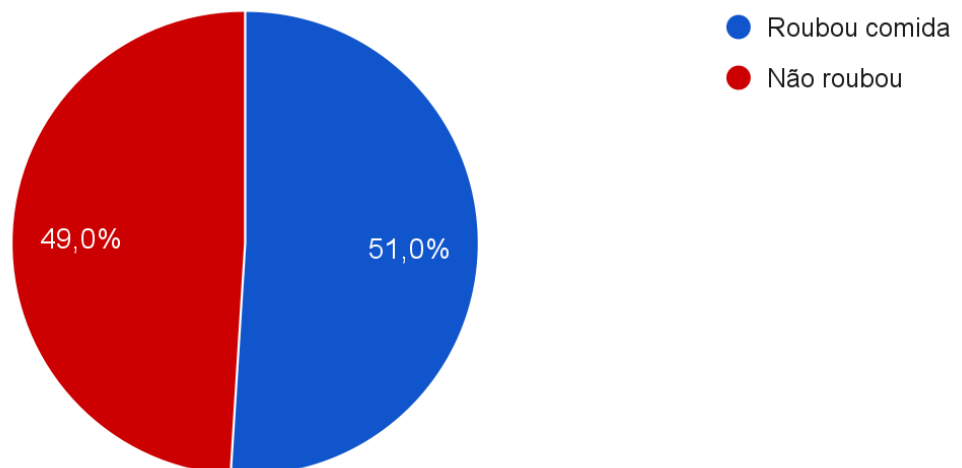
#### 4.4 Roubar de alguém ausente

Em *The Witcher 3*, visto que a mecânica de roubar é amplamente utilizada e útil, a análise se deu por meio do contexto do jogo e opiniões de jogadores em fóruns populares, considerou-se então como uma escolha uniforme. O termo conhecido como “looting”, se refere à prática de saquear está presente durante todo o jogo.

Em *The Walking Dead* a escolha foi ambivalente e representada pela incerteza de saquear um carro sem saber se este estava abandonado ou não (Figura 7).

Figura 7 - Cenário de roubo do jogo The Walking Dead

#### Roubou comida do carro?



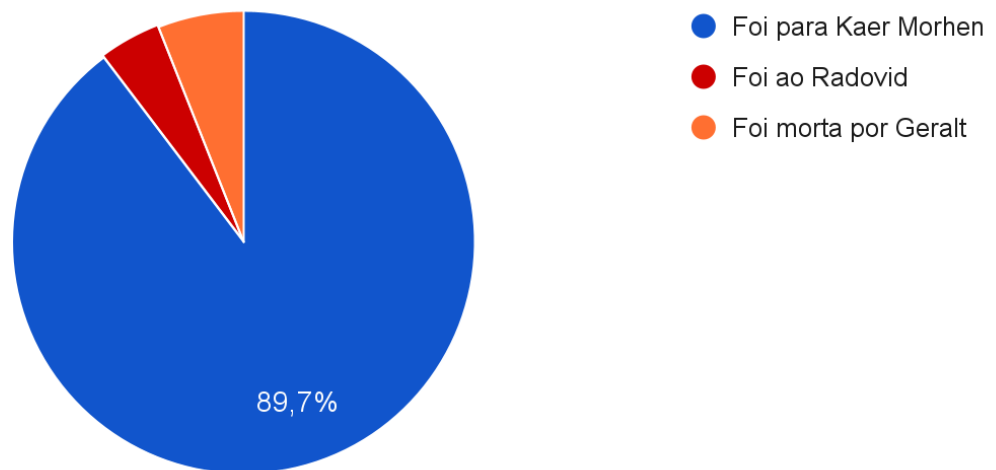
Fonte: Telltale Series Statistics. Adaptado.

#### 4.5 Uso de ameaças e violência

No *The Witcher 3* o uso de violência e ameaças está presente em muitas das escolhas apresentadas e não em apenas uma situação específica. Mas diferente da mecânica de roubo, foi possível encontrar cenários que forneciam agência ética ao jogador. Cenário esse encontrado em uma discussão de Geralt (protagonista) e uma amiga feiticeira chamada Keira Metz, o que resulta em qual será o destino final da personagem (Figura 8).

Figura 8 - Cenário de ameaça do jogo The Witcher 3

#### Destino de Keira Metz

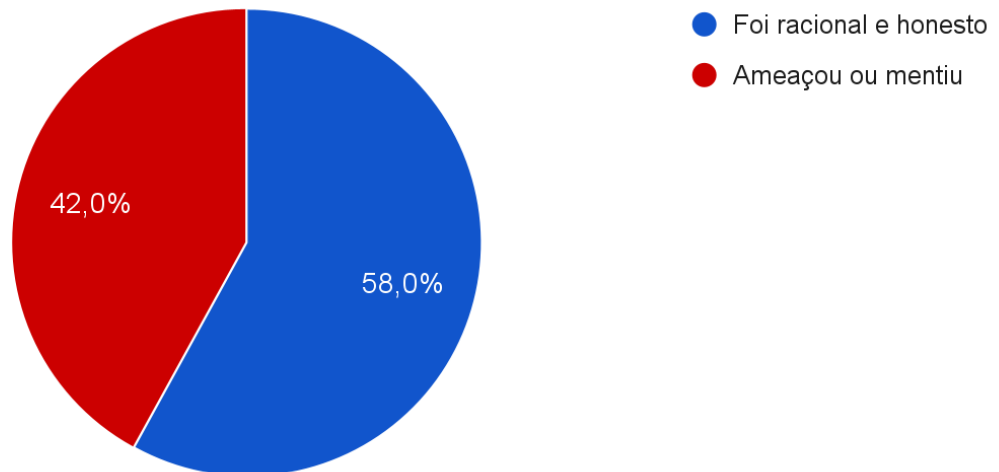


Fonte: Reddit, 2018

Em *The Walking Dead* esta escolha é ambivalente e está situada em torno de um encontro com um estranho chamado Vernon (NPC), que mantém Lee (protagonista) sob a mira de uma arma. O jogador pode optar por tentar acalmar Vernon ou ameaçá-lo para tirar sua arma.

Figura 9 - Cenário de ameaça do jogo The Walking Dead

### Você mentiu ou ameaçou Vernon?



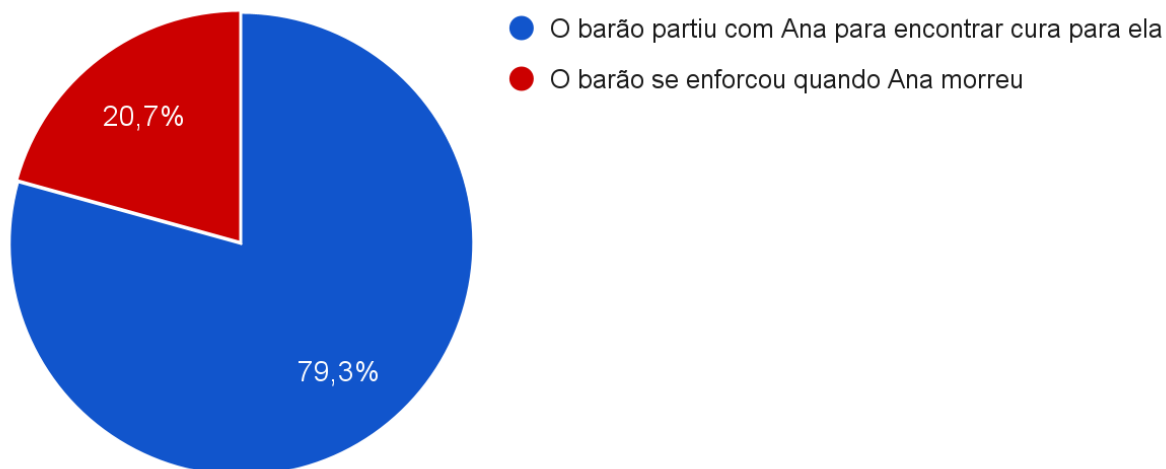
Fonte: Telltale Series Statistics. Adaptado.

#### 4.6 Ajudar um NPC a cometer suicídio

Em *The Witcher 3*, a escolha foi uniforme e ocorreu em uma sequência de missões que acompanham o personagem com a alcunha de "Barão Sanguinário" (Phillip), que está amargurado pelo sumiço de sua esposa (Ana) e de sua filha. As escolhas do jogador durante as missões podem resultar no suicídio do Barão (Figura 10).

Figura 10 - Cenário de suicídio do jogo The Witcher 3

## Barão Sanguinário

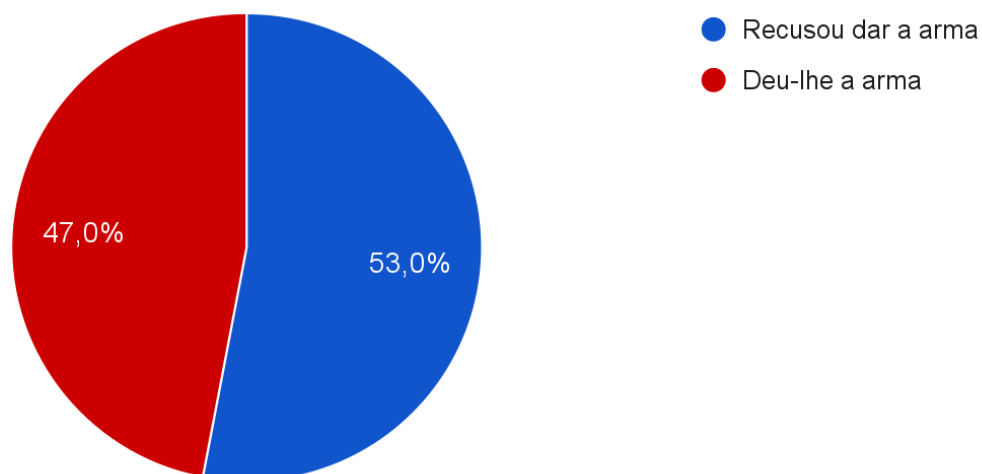


Fonte: Reddit, 2018. Adaptado.

Em *The Walking Dead* a escolha foi ambivalente, a personagem Irene é mordida por um zumbi e pede a arma do jogador (Figura 11). Os sinais que implicam as consequências de dar a arma a este NPC são um pouco ambíguos.

Figura 11 - Cenário de suicídio do jogo The Walking Dead

## Deu a arma a Irene?



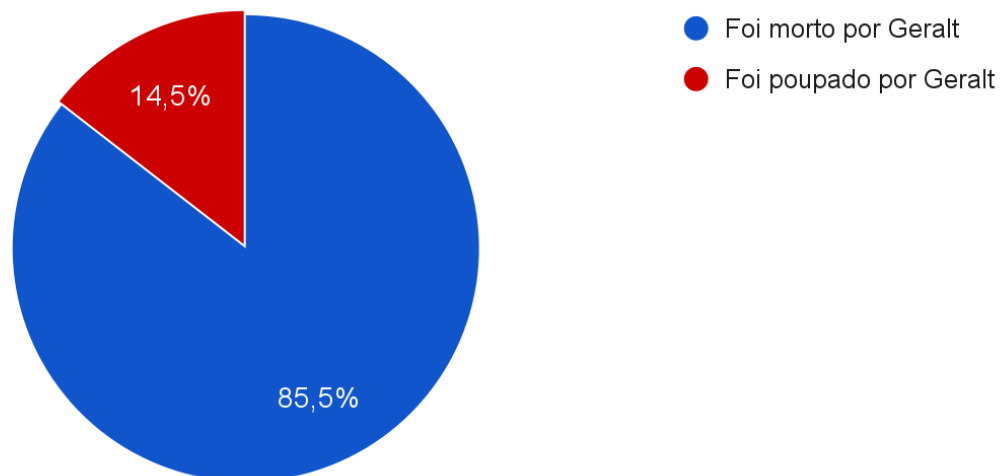
Fonte: Telltale Series Statistics. Adaptado.

#### 4.7 Assassinato ou ajuda para matar um NPC

Em *The Witcher 3* a escolha foi uniforme, esta ação é representada pela escolha do jogador de assassinar ou poupar um NPC ao fim de uma missão.

Figura 12 - Cenário de assassinato do jogo The Witcher 3

Você matou W. Junior?

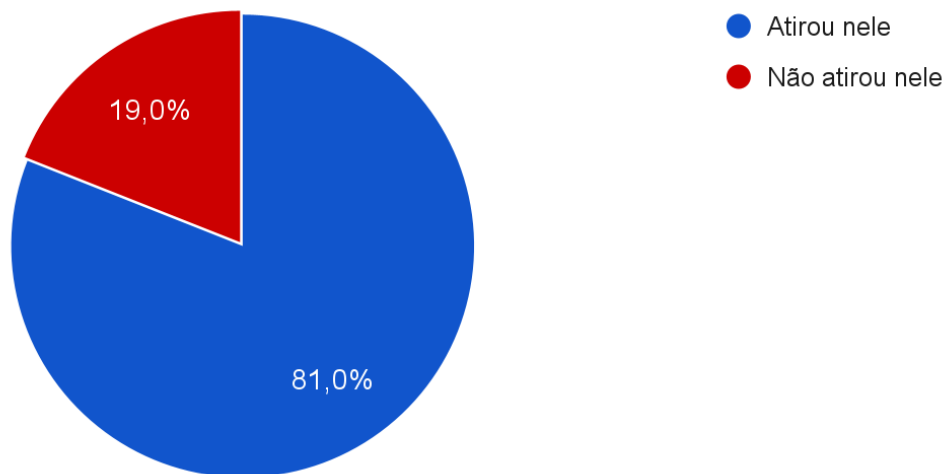


Fonte: Reddit, 2018. Adaptado.

No *The Walking Dead* a escolha também foi uniforme, o jogador deve decidir se atira em uma criança (Duck) mordida por um zumbi (Figura 13). Esta criança é apresentada como o filho de dois NPCs com os quais o jogador acompanha em viagem.

Figura 13 - Cenário de assassinato do jogo The Walking Dead

Você atirou no Duck?



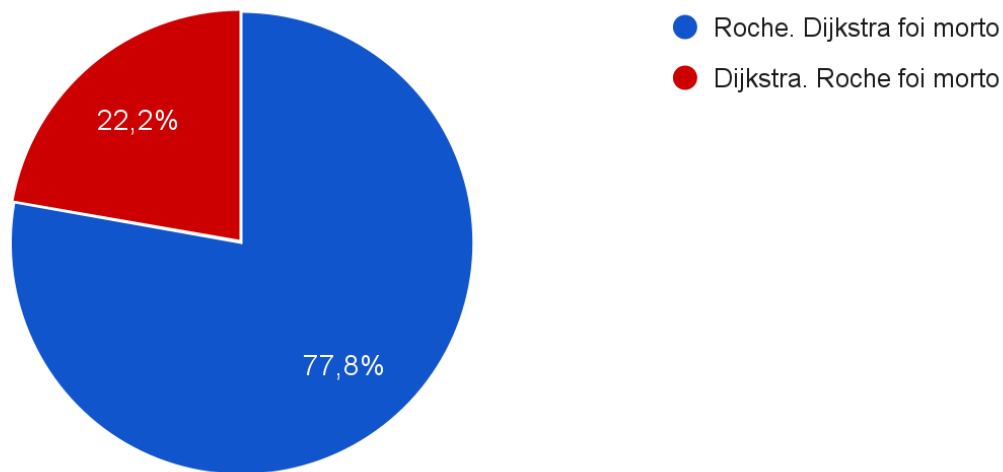
Fonte: Telltale Series Statistics. Adaptado.

#### 4.8 Escolha quem sacrificar

Em *The Witcher 3* esta é uma escolha uniforme e acontece após o assassinato de um rei. A escolha gira em torno de qual lado ficar entre dois NPCs.

Figura 14 - Cenário de sacrifício do jogo The Witcher 3

Você se aliou com Roche ou Dijkstra?

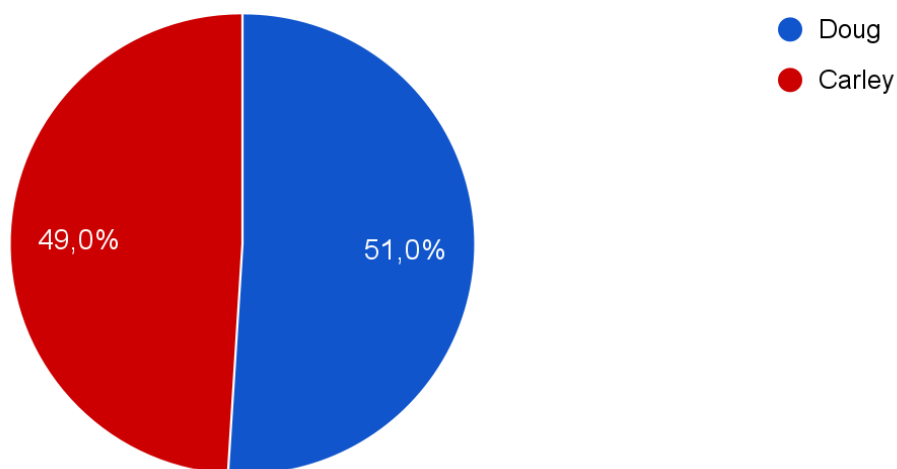


Fonte: Reddit, 2021. Adaptado.

Em *The Walking Dead* este tema surge em alguns cenários ambivalentes, em um destes, o jogador está sob uma ameaça iminente e tem pouco tempo para considerar quem salvar, precisando escolher entre os personagens Carley ou Doug (Figura 15).

Figura 15 - Cenário de sacrifício do jogo The Walking Dead

Quem você salvaria? Doug ou Carley?



Fonte: Telltale Series Statistics. Adaptado.

## 5. OBSERVAÇÕES DAS ESCOLHAS NOS CENÁRIOS SELECIONADOS

As tabelas 1 e 2 mostram a disponibilidade de competência, relacionamento e autonomia em cada um dos cenários observados. Na tabela 3 foram postas em comparação as escolhas uniformes e ambivalentes dos cenários selecionados.

As escolhas uniformes podem refletir certos padrões sociais ou mostrar sinais de que uma das opções é preferida em relação à outra. As escolhas ambivalentes podem exibir sinais de disponibilidade mistos; a presença de sinais para ambas as opções, ou sinais que se opõem a uma convenção social. Sinais que se opõem a uma convenção social podem ser avisos para convencer o jogador a realizar uma ação que na vida real seria contra a lei, como roubar alguém.

Tabela 1 - Cenários analisados do jogo The Witcher 3

<b>CENÁRIOS</b>	<b>Relacionamento</b>	<b>Competência</b>	<b>Autonomia</b>
<b>Roubo</b>	Interferência	Leve interferência	Interferência
<b>Ameaça</b>	Sem interferência	Interferência	Sem interferência
<b>Suicídio</b>	Sem interferência	Interferência	Sem interferência
<b>Assassinato</b>	Sem interferência	Sem interferência	Sem interferência
<b>Sacrifício</b>	Sem interferência	Leve interferência	Interferência

Fonte: autor

Tabela 2 - Cenários do jogo The Walking Dead

<b>CENÁRIOS</b>	<b>Relacionamento</b>	<b>Competência</b>	<b>Autonomia</b>
<b>Roubo</b>	Leve interferência	Leve interferência	Interferência
<b>Ameaça</b>	Leve interferência	Leve interferência	Sem Interferência
<b>Suicídio</b>	Sem interferência	Interferência	Interferência
<b>Assassinato</b>	Sem interferência	Interferência	Interferência
<b>Sacrifício</b>	Leve interferência	Interferência	Leve interferência

Fonte: autor

Observando todas as principais escolhas uniformes em *The Witcher 3*, apesar de ser um jogo bastante violento e com temáticas obscuras, muitas das questões morais dentro do jogo se alinham com o princípio de se abster de causar danos, se possível. Ao ter que optar por ignorar ou intervir quando alguém sofre violência, a maioria optou por intervir ativamente. Ao ter a opção de ajudar ou ignorar o pedido de um conhecido em perigo, a maioria optou por ajudar.

Quando encontrados com violência, a maioria das reações mostrou que os jogadores tentaram manter os personagens - até mesmo outros seres - longe do

perigo. Esses cenários podem mostrar que a maioria dos jogadores tem valores pacifistas.

Tabela 3 - Comparação das escolhas uniformes e ambivalentes

<b>CENÁRIOS</b>	<b>The Witcher 3</b>	<b>The Walking Dead</b>
<b>Roubo</b>	Uniforme	Ambivalente
<b>Ameaça</b>	Uniforme	Ambivalente
<b>Suicídio</b>	Uniforme	Ambivalente
<b>Assassinato</b>	Uniforme	Uniforme
<b>Sacrifício</b>	Uniforme	Ambivalente

Fonte: autor

Entretanto, tais situações só ocorrem quando existe uma questão moral envolvida, o jogo dá liberdade para agir de maneira agressiva e grande parte do jogo é sobre matar criaturas e inimigos. Nesse sentido, quanto mais absurdo for o conteúdo violento, maior é o fator de descrença e mais fácil será distinguir a fantasia da realidade, como o caos exagerado nos jogos *Dynasty Warriors* (1997 - 2018) e *Grand Theft Auto V* (2013).

Além disso, conforme observado em opiniões coletadas no Reddit, percebe-se que os jogadores agem não apenas se baseando em sua própria intenção moral, como também na que eles acham que seria a conduta do protagonista, a fim de aumentar a imersão e tornar suas ações menos deslocadas do personagem central. Em jogos como o *The Witcher 3* isso pode causar um acréscimo considerável no número de escolhas uniformes.

No *The Walking Dead*, são vistas escolhas ligeiramente menos uniformes quando comparadas ao *The Witcher*. Em uma das escolhas consideradas uniformes, que trata de manter suas armas ou entregá-las. A maioria de 76% optou por manter as armas. Embora isso não seja necessariamente uma escolha sobre dano ou justiça, parece indicar que os jogadores preferem ter uma opção violenta disponível.

Isso poderia afirmar que conteúdos violentos e um ritmo de ação elevado alteram as expectativas dos jogadores de serem mais propensos a ações violentas no jogo.

Existe também a hipótese de que algumas das respostas dadas no *The Walking Dead* são respostas involuntárias - pois provavelmente forneceriam alguma margem de respostas aleatórias. Também pode indicar que o fator de restrição de tempo pode ser visto como uma forma de pressão, dificultando o engajamento moral à medida que o impulso da competência é frustrado. *The Witcher 3* pouco apresentou esse tipo de pressão em relação ao tempo e permitiu relacionamentos mais duradouros, o que pode explicar as escolhas mais uniformes.

## 6. CONCLUSÕES

Os jogos com temática narrativa interativa fornecem um bom contexto situacional para o estudo do engajamento moral, pois fornecem altas esferas semânticas, nas quais há pouco *feedback* fornecido sobre o valor de suas decisões.

Sendo assim, o jogador deve fornecer significado por meio de seu próprio processo de reflexão, em vez de reagir a um sistema de valores incremental. Tanto *The Walking Dead* quanto *The Witcher 3* fornecem contextos para essa agência ética, pois contêm cenários que espelham situações morais (como agredir, assassinar, ajudar ou ignorar um indivíduo) e as apresentam como momentos de escolha significativa.

Abordar as estatísticas de escolha em relação à situação de jogo mostra que há mais no processo de tomada de decisão moral do que engajamento moral e desengajamento moral. O conteúdo moral tem um escopo mais amplo do que dano versus cuidado, ou justiça versus injustiça. Fatores como lealdade e santidade também podem desempenhar um papel nisso.

*The Walking Dead* usa restrições de tempo nos momentos de tomada de decisão, frequentemente pressionando a competência do jogador em um nível mecânico. *The Witcher 3* permite que os jogadores retrocedam após a maioria das

escolhas. O jogador poderia, assim, explorar as consequências diretas antes de tomar sua decisão, utilizando a competência e relacionamento em um nível semântico. Como exemplo, o jogo propõe que um jogador salve um NPC apenas para pedir o sacrifício desse NPC mais tarde (versus o sacrifício de uma cidade inteira), a competência do jogador é frustrada e o relacionamento é testado.

A autonomia foi representada de forma menos óbvia em comparação com a competência e o relacionamento. Como esses jogos são sobre interação através do controle do personagem principal ou da escolha de suas respostas, a autonomia está implícita na mecânica do jogo. Ainda não está evidente se a presença de outros NPCs em uma situação afeta o engajamento moral do jogador.

As estatísticas nas escolhas de ambos os jogos revelam que *The Walking Dead* contém mais opções que foram respondidas de forma ambivalente: as respostas foram quase igualmente divididas entre as opções de uma escolha. *The Witcher 3* contém mais cenários em que os jogadores respondem de maneira uniforme. No que diz respeito aos aspectos de engajamento moral, isso pode significar que o alto ritmo de ação, as restrições de tempo nos jogos eletrônicos podem comprometer os sentimentos de competência e, portanto, provocar respostas não intencionais.

O conteúdo violento pode afetar a competência em outro assunto: pode ensinar ao jogador que a violência é um meio legítimo neste contexto, pressionando o jogador a abrir mão de suas crenças em outros meios. Ambos os jogos apresentaram escolhas onde propuseram maneiras não pacifistas como uma alternativa melhor do que abster-se da ação. Isso mostra que é preciso considerar outras opções além do engajamento moral e o desengajamento moral, que é a compreensão de novos princípios morais específicos apenas para contextos ficcionais.

Para responder o que promove o engajamento moral em jogos com temática de narrativa interativa, pode-se concluir que a agência ética deve ser proporcionada por meio de cenários moralmente reconhecíveis nos quais o jogador se sente imerso,

competente, relacionado às partes envolvidas, autônomo e confiante de que suas ações são significativas.

Quanto a diferença no tratamento ético dado aos NPCs mesmo em jogos que fornecem um bom gradiente semântico, entende-se que os jogos estão mais preocupados com o "sentimento" temático das mortes rotineiras do que com as próprias mortes individuais. Certamente, eles (desenvolvedores) querem que o jogador invista mais nas mortes de personagens que tem de fato um papel importante para a história do jogo, por mais que o NPC adicionado como obstáculo também exista no *loop* principal do jogo. O jogador nesse sentido, se relaciona com esse NPC de maneira combativa, eventualmente, o jogador falha e se envolve com instintos de sobrevivência brutais e básicos para prosseguir.

A jogabilidade violenta destina-se a se comunicar com a realidade do mundo e mergulhar em um ambiente onde cada movimento é importante e cada luta está por um fio. Essas diversas mortes são distribuídas em jogos por vezes bastante longos e são usadas para criar uma jogabilidade central e representar os temas da experiência dentro da jogabilidade relacionada. Desse modo, remover o aspecto da "carnificina" presente nos jogos eletrônicos para os inserir em pautas de discussões fora desse contexto parecem estar fadadas a interpretações moralistas. Portanto, os jogos devem ser analisados em uma estrutura que lhes seja específica.

Diante disso, pensar nos jogos somente como diversão ou uma forma de satisfazer os anseios é uma visão restrita que despreza um grande potencial existente, não só dos jogos, mas de toda a tecnologia contemporânea. Os próprios jogos eletrônicos ainda são julgados como um mero produto de entretenimento, e não são explorados em sua totalidade, como parte da cultura moderna.

Tais abordagens limitam as diversas possibilidades de atuação dos jogos eletrônicos, seja como ferramenta de aprendizagem e forma de atividade didática, auxiliando no desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas, ou como plena forma lazer e socialização. É importante uma maior sistematização de estudos direcionados aos jogos eletrônicos e suas ressonâncias, tendo em conta a relevância

destes como um dos emergentes produtos da era pós-moderna e protagonistas da tecnologia e cultura contemporânea.

## REFERÊNCIAS

Evangelista, Vítor de Moraes Alves ; Lepre, Rita Melissa (2018) - **Do homo ludens ao homo virtualis : os jogos eletrônicos na contemporaneidade**. Revista de Psicologia da Criança e do Adolescente. ISSN 1647-4120. 9:2 (2018) 133-152.

DA SILVA STROPPA, Thiago V.; GOMES, Daniel Alexandre Gouvêa; LOURENÇO, Lelio Moura. **Video Games Violentos e a Violência/Agressividade do Jogador: Uma Revisão Sistemática de Literatura**. Psicologia em Revista, v. 23, n. 3, p. 1012-1033, 2017.

LIPOVETSKY, G. **A sociedade da decepção**. Barueri: Manole, 2007.

Druckmann, N. Naughty Dog, 2020. The Last of Us Part II.

Hocking, C. **Ludonarrative Dissonance in Bioshock**. Click Nothing, 2007. Disponível em [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html)

Jonathan Haidt. 2012. **The Righteous Mind: Why Good People Are Divided By Politics And Religion**. 12–180.

Wakka, W. **Mercado de games agora vale mais que indústrias de música e cinema juntas**. Canaltech, 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-d-e-musica-e-cinema-juntas-179455/>

Nick Yee. **7 Things We Learned About Primary Gaming Motivations From Over 250,000 Gamers**. Quantic Foundry, 2016. Disponível em <https://quanticfoundry.com/2016/12/15/primary-motivations/>

Harry McCracken. **To understand artificial intelligence in 2019, watch this 1960 TV show**. Fast Company, 2019. Disponível em <https://www.fastcompany.com/90399709/to-understand-ai-in-2019-watch-this-1960-tv-show>

Sam Kabo Ashwell. 2015. **Standard Patterns in Choice-Based Games**. Disponível em <https://heterogenoustasks.wordpress.com/2015/01/26/>

standard-patterns-in-choice-based-games.>

Miguel Sicart. 2009. **The banality of evil: designing ethical gameplay.** Ethics Information Technology 11 (2009), 191–202.

Hartmann, Tilo and Vorderer, Peter. 2010. **It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games.** J. of Communication 60, 1 (2010), 94–119.

Rothmund, Tobias, Bender, Jens , Nauroth, Peter, and Gollwitzer, Mario. 2015. **Public concerns about violent video games are moral concerns: How moral threat can make pacifists susceptible to scientific and political claims against violent video games.** European Journal of Social Psychology 45 (2015), 769–783.

JUUL, J. **Half-real: video games entre regras reais e mundos ficcionais.** São Paulo: Blucher, 2019.

Julian Dibbell. 1994. **A Rape in Cyberspace or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society.** Ann Surv Am L.

CARAMILLO-GOING, Luana et al. **Jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral.** Boletim Academia Paulista de Psicologia, v. 37, n. 92, p. 94-114, 2017.)

Napoli, Fabricio Daniel de.; Gomes, F.G.C. **JOGOS VIRTUAIS VIOLENTOS E INFLUÊNCIAS NO PSIQUISMO HUMANO.** Revista UNINGÁ Review, v.18, n.1, jan./mar.2017.

Eva Cid. **Sobre Rape Day.** Patreon, 2019. Disponível em <<https://www.patreon.com/posts/sobre-rape-day-25142043>>

Albert Bandura. 1999. **Moral Disengagement in the Perpetration of Inhumanities.** Personality and Social Psychology Review 3, 3 (1999), 193–209

Bandura, Albert, Barbaranelli, Claudio, Caprara, Gian Vittorio, and Pastorelli Concetta. 1996. **Mechanisms of Moral Disengagement in the Exercise of Moral Agency.** Journal of Personality and Social Psychology 71, 2 (1996), 364–374.

Públio, A. **Como motivar pessoas no seu site usando a teoria da autodeterminação.** Medium, 2017. Disponível em <<https://medium.com/play-driven-design/como-motivar-pessoas-no-seu-site-usando-a>

-teoria-da-autodetermina%C3%A7%C3%A3o-37e83c23a4b>

SANTOS, João Ricardo Freitas dos. **Escolhas Éticas e Violência em Videojogos**. Tese de Doutorado.

Markey, C.N.; Markey, P.M.; French, J.E.; **Violent Video Games and Real-World Violence: Rhetoric Versus Data**. *Psychology of Popular Media Culture*, 2015, v. 4, n. 4, 277-2957

Santos, A. et al. **TEORIA DA AUTODETERMINAÇÃO: UMA ANÁLISE DA MOTIVAÇÃO DOS ESTUDANTES DE CIÊNCIAS CONTÁBEIS DE UMA IES PRIVADA**. Fucamp, 2018. Disponível em <<http://repositorio.fucamp.com.br/bitstream/FUCAMP/379/1/Teoriaautodeterminacaoanalise.pdf>>

Azzi, Roberta Gurgel. **Desengajamento moral na perspectiva da teoria social cognitiva**. Disponível em1; <<https://doi.org/10.1590/S1414-98932011000200002>>

Busarello, R. et al. **Narrativas interativas: imersão, participação e transformação no caso da nova tecnologia para games “kinect”**. UFSC, 2010. Disponível em <[https://www.ipea.gov.br/panam/pdf/GT2\\_Art3\\_Raul.pdf](https://www.ipea.gov.br/panam/pdf/GT2_Art3_Raul.pdf)>

Lionhead Studios (2004). Xbox Game Studios. *Fable*.

LEMOS, Igor Lins; GOUVEIA, Raimundo Cândido de e ALVES, Lynn Rosalina Gama. **As representações sociais de violência dos usuários de jogos eletrônicos**. *Gerais, Rev. Interinst. Psicol.* [online]. 2014, vol.7, n.2, pp. 199-207. ISSN 1983-8220.

Smethurst, Toby and Craps, Stef. 2015. **Playing with Trauma: Interactivity, Empathy, and Complicity in The Walking Dead Video Game**. *Games and Culture* 10, 3 (2015), 269–290

Ian Bogost. 2007. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. , 3–46 pages.

Bartle, Richard. (2005). **Virtual worlds: Why people play**. *Massively Multiplayer Game Development 2*. 2. 3-18.

PATAH, R.; ABEL, C. **O que é pesquisa exploratória? Veja como obter insights e ideias com ela**. Mindminers, 2022. Disponível em

<<https://mindminers.com/blog/o-que-e-pesquisa-exploratoria/>>

ROCHA, M. **Mercado de games cresce no país e atrai cada vez mais empreendedores.** Folha de S.Paulo, 2022. Disponível em <<https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2022/08/mercado-de-games-cresce-no-pais-e-atrai-cada-vez-mais-empreendedores.shtml>>

Janet Murray. 1998. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace.** , 126–151 pages.

Rivera, Joshua. **'I'd Have These Extremely Graphic Dreams': What It's Like To Work On Ultra-Violent Games Like Mortal Kombat 11.** Kotaku, 2019. Disponível em:  
<https://kotaku.com/id-have-these-extremely-graphic-dreams-what-its-like-t-1834611691>

Pajitnov, A. (1985). Tetris.

Anna Dechering and Sander Bakkes. 2018. **Moral Engagement in Interactive Narrative Games: An exploratory study on ethical agency in The Walking Dead and Life is Strange.** In Foundations of Digital Games 2018 (FDG'18), August 7–10, 2018, Malmö, Sweden. ACM, New York, NY, USA, 10 pages. <https://doi.org/10.1145/3235765.3235779>.

Brice Morrison. 2013. **Meaningful Choice in Games: Practical Guide and Case Studies.** Disponível em <<http://www.surfermag.com/features/maldives-controversy.>>

The Walking Dead Wiki. **Telltale Series Statistics.** Disponível em: <[https://walkingdead.fandom.com/wiki/Telltale\\_Series\\_Statistics](https://walkingdead.fandom.com/wiki/Telltale_Series_Statistics)>

Reddit, 2018. The Witcher 3 decision pool. Disponível em: <[https://www.reddit.com/r/witcher/comments/8o2drj/the\\_witcher\\_3\\_decision\\_poll/](https://www.reddit.com/r/witcher/comments/8o2drj/the_witcher_3_decision_poll/)>

Reddit, 2020. Witcher 3 survey results. Disponível em: <[https://www.reddit.com/r/witcher/comments/ie1jpy/witcher\\_3\\_survey\\_results/](https://www.reddit.com/r/witcher/comments/ie1jpy/witcher_3_survey_results/)>

RAMOS, Daniela Karine. **Jogos eletrônicos e juízo moral: um estudo com adolescentes do ensino médio.** Psicol. teor. prat., São Paulo , v. 14, n. 1, p. 97-112, abr. 2012. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-36872012000100008&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-36872012000100008&lng=pt&nrm=iso)>